



MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL-EMOSIONAL DENGAN TEMAN SEBAYA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI SDN SUMBERSARI III MALANG

Tesalonika Talita Siburian^{1*}, Teresa Naomi Satriani Paiman², Yasmin Farahindana³, Zacky Fansuri Ahmad⁴

^{1,2,3,4}Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Email: tesalonika.talita.2408116@students.um.ac.id

Corresponding author:

Yasmin Farahindana

Universitas Negeri Malang

Email: yasmin.farahindana.2408116@students.um.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan sosial-emosional merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa sekolah dasar, namun pada prakteknya masih ditemukan siswa yang kurang percaya diri, cenderung berkelompok secara eksklusif, dan minim interaksi dengan teman sebaya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya stimulasi kemampuan sosial-emosional melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional siswa kelas 6 SDN Sumbersari III Malang melalui permainan tradisional Ular-Naga dan Kucing - kucingan yang dipadukan dengan pemberian psikoedukasi. Kegiatan diikuti oleh 21 siswa dan dilaksanakan dalam periode satu hari. Metode pelaksanaan meliputi ceramah dan tanya jawab, praktik permainan tradisional Ular Naga dan Kucing-kucingan, serta pengukuran menggunakan pre-test dan post-test berdasarkan kerangka CASEL dengan lima dimensi kompetensi sosial-emosional. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial-emosional siswa pada aspek kerja sama, komunikasi, empati, sportivitas, pengendalian emosi, dan kepercayaan diri. Peningkatan tersebut dinilai dari adanya peningkatan hasil post-test dipadukan dengan observasi. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional yang dipadukan dengan psikoedukasi memberikan dampak positif awal terhadap pengembangan kemampuan sosial-emosional siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, kegiatan ini masih bersifat eksploratif sehingga diperlukan pengembangan lanjutan dengan durasi lebih panjang, instrumen tervalidasi, dan cakupan peserta yang lebih luas.

Kata Kunci: kemampuan sosial-emosional; permainan tradisional; psikoedukasi; siswa sekolah dasar; pengabdian masyarakat.

ABSTRACT

Socio-emotional competence is a crucial aspect of elementary school students' development. However, in practice, there are still students who lack self-confidence, tend to form exclusive groups, and have minimal interaction with peers. These conditions indicate the need for efforts to stimulate socio-emotional skills through activities suited to the characteristics of elementary school students. This community service activity aims to develop the socio-emotional skills of sixth-grade students at SDN Sumbersari III Malang through traditional games, specifically Ular-Naga and Kucing-kucingan, combined with psychoeducation. The methods implemented included lectures and question-and-answer sessions, as well as the practice of traditional games Ular Naga and Kucing-kucingan. Additionally, assessments were conducted using pre-tests and post-tests based on the CASEL framework, which encompasses five dimensions of socio-emotional competence. The activity was attended by 21 students and conducted within a one-day period. The results showed an increase in students' socio-emotional abilities, particularly in aspects of cooperation, communication, empathy, sportsmanship, emotional regulation, and self-confidence. This improvement was evaluated by comparing post-test results with observations. It can be concluded that traditional games combined with psychoeducation have a positive initial impact on the development of socio-emotional skills among elementary students. Nevertheless, as this activity was exploratory in nature, further development is needed with a longer duration, validated instruments, and a broader participant scope.

Keywords: socio-emotional competence; traditional games; psychoeducation; elementary school students; community service.

PENDAHULUAN

Kemampuan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dalam menjaga kesehatan mental anak usia sekolah. Perkembangan sosial-emosional merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak. Aspek ini perlu diberikan perhatian khusus, terutama bagi anak yang cenderung menyendiri, jarang bermain dengan teman, atau kurang mengenal lingkungan sekitarnya. Melalui pengembangan sosial-emosional, anak diharapkan mampu mengenal lingkungan sekitar sekolah, termasuk mengenal guru, staf sekolah, serta teman-temannya (Kusumawati, 2021).

Anak yang memiliki keterampilan sosial dan dapat diterima dengan baik di lingkungan sosial akan bisa memberi rasa tenang, aman dan nyaman bagi diri sendiri maupun orang lain dan hal ini juga dapat memberikan efek yang baik pula bagi perkembangan anak seperti moral, bahasa, emosi dan rasa percaya diri yang mana itu sangat dibutuhkan anak sebagai bekal untuk meneruskan aktivitas belajar di jenjang pendidikan selanjutnya (Kurniati, 2016)

Hurlock (2008) menjelaskan bahwa interaksi sosial membantu anak memahami diri, mengatur emosi, dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan. Namun, pada praktiknya banyak anak sekolah dasar menunjukkan tanda-tanda kurangnya kemampuan sosial, seperti enggan berinteraksi, sulit bekerja sama, memilih menyendiri, atau tidak mengenal lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil penelitian Kusumawati, E. & Ambarsari, R, Y. (2021), kondisi ini berpotensi menimbulkan masalah psikologis jangka panjang, seperti rendahnya kepercayaan diri, kesulitan regulasi emosi, dan hambatan dalam penyesuaian sosial, sehingga penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan sosial anak perlu terus distimulasi agar mereka dapat mengenal guru, teman sebaya, serta lingkungan sekolahnya secara optimal.

Penelitian oleh Kusumawati, E. & Ambarsari, R, Y. (2021) Menunjukkan bahwa kemampuan sosial-emosional tidak muncul secara otomatis, melainkan harus distimulasi melalui pengalaman langsung yang bermakna. Anak yang kurang terpapar aktivitas sosial cenderung mengalami hambatan dalam berinteraksi, sulit menunggu giliran, kurang mampu bekerja sama, bahkan mengalami kesulitan dalam memahami dinamika sosial di sekitarnya. Karena itu, diperlukan intervensi yang memberikan ruang bagi anak untuk berlatih menjalin hubungan sosial melalui kegiatan yang menyenangkan, aman, dan dekat dengan dunia mereka.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah menghadirkan aktivitas bermain sebagai sarana pembelajaran sosial. Melalui penelitian ini, permainan tradisional digunakan sebagai media mengembangkan kemampuan sosial untuk siswa kelas 6 SDN Sumbersari III Malang yang berusia 11 - 12 tahun. Permainan tradisional merupakan alternatif yang sarat nilai budaya dan masih bertahan meski minim upaya pelestarian. Permainan ini mirip dengan olahraga karena memiliki aturan, memberikan kesenangan, relaksasi, kegembiraan, serta tantangan bagi anak.

Anak usia 11-12 tahun, yang merupakan siswa kelas 6 SD, masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang memungkinkan belajar melalui interaksi dan pengalaman nyata, termasuk bermain. Menurut Vygotsky, anak belajar secara optimal melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa dalam zona perkembangan proksimal (ZPD). Sementara itu, teori Bandura tentang pembelajaran sosial menekankan

bahwa anak belajar melalui observasi, imitasi, dan modeling. Ketika anak bermain permainan tradisional dalam kelompok, mereka mengamati perilaku teman-temannya, meniru cara bekerja sama, dan belajar mengendalikan emosi atau menyelesaikan konflik. Dengan demikian, permainan tradisional lebih dari sekadar hiburan, permainan tradisional mengandung makna dan manfaat yang mendalam, termasuk sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Melalui permainan tersebut, anak belajar bekerja sama, menjaga kekompakan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengendalikan emosi (Kusumawati, 2021; Nugroho, 2021; Riadi, 2022).

Sebagai salah satu kekayaan budaya Indonesia, permainan tradisional dapat dimanfaatkan di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat untuk mendukung perkembangan sosial anak. Aktivitas bermain ini membantu anak menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial, sesuai dengan tugas perkembangan siswa sekolah dasar yang perlu belajar berinteraksi dan membangun hubungan sosial yang positif dengan teman sebaya (Nugroho, et. al., 2021.). Selain itu, dalam penelitian Riadi, dkk (2022) penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran juga mampu menciptakan hubungan yang lebih akrab antarsiswa, menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat, serta mendorong mereka untuk berdiskusi dan bekerja sama agar dapat mencapai tujuan bersama. Meskipun terbentuknya kelompok pertemanan atau “geng-gengan” merupakan hal yang wajar di usia sekolah dasar, yang terpenting adalah bagaimana permainan tradisional dapat membantu anak mengembangkan kemampuan bersosialisasi sehingga mereka tidak tumbuh menjadi pribadi yang menarik diri atau anti sosial.

Kemampuan sosial emosional menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Guru tidak hanya berperan mengenalkan konsep sosial emosional seperti memahami perasaan, bekerja sama, mengelola emosi, dan menghargai orang lain, tetapi juga mencari strategi yang menyenangkan agar siswa mudah untuk terlibat. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan adalah melalui permainan tradisional. Menurut penelitian Kusumawati et al., (2021) dan Lismadia (2022) Permainan seperti Ular Naga dan Kucing-kucingan Dianggap mampu menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung perkembangan sosial emosional anak dan permainan tradisional itu juga dipandang dapat mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran, karena aktivitas fisik dan interaksi sosial membuat suasana kelas hidup dan menyenangkan.

Pada kegiatan ini, siswa sekolah dasar diperkenalkan pada konsep kemampuan sosial sebagai bagian penting dari perkembangan mereka. Melalui permainan tradisional seperti Ular Naga dan Kucing-kucingan, kegiatan ini bertujuan untuk melihat bagaimana permainan tersebut dapat diimplementasikan sebagai strategi untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dan juga menilai seberapa efektif permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial mulai dari kerja sama, kekompakan, pengendalian diri, sportivitas, percaya diri, empati, komunikasi, kedekatan sosial, hingga kemampuan menghargai orang lain. Tidak hanya itu, permainan tradisional ini juga diharapkan dapat membantu mengatasi kejenuhan yang sering muncul selama proses pembelajaran, sehingga anak-anak dapat belajar dengan antusias dan bersemangat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada Senin, 18 November 2025 di Ruang Kelas 6 SDN Sumbersari III Malang. Media yang digunakan pada psikoedukasi ini adalah dengan menggunakan pre-test dan post-test berdasarkan teori CASEL Framework dengan 5 dimensi inti yaitu: Self-awareness, Self-management, Social awareness, Relationship skills, Responsible decision-making, serta pemaparan materi secara lisan. Pertanyaan pada pre-test dan post-test berjumlah 15 aitem, dengan 12 aitem favourable dan 3 aitem unfavourable.

Tabel 1. Kriteria penilaian *Post-test* dan *Pre-test*.

Jenis Pertanyaan	Jawana yang diberi skor	Nomor aitem	Jumlah
Pertanyaan Positif	Ya = 1 poin Tidak = 0 Poin	1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15	12 aitem
Pertanyaan Negatif	Ya = 0 poin Tidak = 1 poin	2, 7, 11	3 aitem
Total aitem		1-15	15 aitem

Tabel 2. Interpretasi Skor total.

Rentang Skor	Kategori	Interpretasi
0-5	Rendah	Perlu pendampingan intensif
6-10	Cukup Baik	Kemampuan sosial yang cukup baik
11-15	Sangat Baik	Kemampuan sosial sangat baik

Sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa siswi kelas 6 SDN Sumbersari III Malang yang berjumlah 21 siswa. Metode pelaksanaan kegiatan ini antara lain: Ceramah dan tanya jawab, metode ini dipilih untuk menjelaskan bagaimana permainan tradisional ini akan digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dan tanya jawab akan membantu lebih memahami terkait penjelasannya, lalu ada latihan/praktek, pada metode ini peserta mempraktekkan kedua permainan tradisional yaitu ular naga dan kucing-kucingan yang menjadi cara dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak

Pada tahap ini, peserta akan dibimbing dengan dijelaskan cara bermainnya yang disesuaikan dengan tujuan. Untuk menunjang metode yang dilakukan pada kegiatan ini, juga disertai langkah-langkah seperti Pra kegiatan yang berisikan perizinan ke sekolah tersebut, membuat rundown, dan persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan. Pelaksanaan kegiatan yang berisikan pembukaan materi awal dengan penjelasan kemampuan sosial emosional dan tujuannya, melakukan permainan tradisional berupa ular naga dan kucing-kucingan, dan terakhir pemaparan materi di setiap satu permainan selesai. Pasca kegiatan yang berisikan analisis data guna evaluasi yang diukur melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari kegiatan ini. Capaian indikator keberhasilan dalam kegiatan ini yaitu anak mampu bekerja sama, peka dan empati terhadap teman, lebih memilih bermain bersama dibandingkan menyendiri, berinteraksi dengan teman, kompak, dapat mengendalikan emosi, mampu bersikap sportif, dan memiliki kepercayaan diri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengembangan kemampuan sosial melalui permainan tradisional di kelas 6 SDN Summersari III Malang secara keseluruhan berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Tingkat partisipasi siswa menunjukkan respons yang positif. Sebagian besar siswa tampak antusias, aktif bertanya, serta cepat terlibat dalam proses permainan maupun diskusi. Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang membutuhkan arahan tambahan dari tim pelaksana, terutama pada tahap awal kegiatan saat penjelasan materi disampaikan. Kondisi ini masih dalam batas wajar mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih suka bermain daripada belajar oleh sebab itu mereka membutuhkan instruksi dan pendampingan secara langsung. Kesesuaian antara waktu pelaksanaan dengan rundown kegiatan juga terjaga dengan baik. Seluruh rangkaian program dapat diselesaikan dalam durasi yang ditentukan, meskipun terdapat penyesuaian kecil pada sesi praktik permainan karena siswa membutuhkan waktu untuk memahami aturan permainan. Penyesuaian ini tidak mengganggu alur program secara keseluruhan dan justru membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan interaktif.

Dukungan dari pihak sekolah dan guru kelas menjadi faktor penting dalam kelancaran kegiatan. Guru membantu mengkondisikan kelas sebelum sesi dimulai, seperti membaca doa bersama dan mengucapkan salam sebelum memulai pelajaran, dan turut membantu proses tanya jawab, serta menyediakan ruang bagi siswa untuk mengikuti kegiatan tanpa gangguan. Kerja sama ini memungkinkan kegiatan berlangsung lebih efektif dan tertata. Sehingga secara keseluruhan, keterlaksanaan program berjalan baik dan dapat diimplementasikan sesuai tujuan kegiatan. Kombinasi antara partisipasi siswa yang tinggi, dukungan guru, serta penyesuaian kecil pada pelaksanaan lapangan menunjukkan bahwa program dapat diterapkan secara efektif sebagai upaya pengembangan kemampuan sosial siswa.



Gambar 1. Kegiatan *pre-test*

Berdasarkan diagram hasil pre-test kemampuan sosial - emosional siswa kelas 6 SDN Summersari III Malang, didapatkan total skor 227 dari 21 siswa, dengan rata - rata skor 10,81 dan rentang skor 8 - 15. Skor tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sosial-emosional siswa sebenarnya tergolong cukup baik, termasuk skor terendah siswa. Namun jika disandingkan dengan hasil observasi, pada awal pelaksanaan program ditemukan berbagai perilaku siswa yang menunjukkan bahwa kemampuan sosial Siswa SDN Summersari III Malang masih tergolong rendah. Beberapa siswa tampak kurang membaur dengan teman-temannya, dan terlihat jelas adanya pembentukan dinamika sosial yang cenderung eksklusif,

di mana siswa hanya berinteraksi dengan kelompok tertentu. Ketika tim pelaksana mengajukan pertanyaan pemancing, seperti “Apakah kamu mengenal teman yang duduk di pojok sana?” atau “Apakah kamu berani mengajak teman di sana bermain meskipun belum dekat?”, sebagian siswa memberikan respons dengan malu-malu bahkan menolak untuk berinteraksi dengan teman lainnya.



Gambar 2. Diagram hasil *Pre-Test*

Pengaturan tempat duduk yang bebas juga berdampak pada kurangnya interaksi antar siswa kelas 6 SDN Summersari III Malang. Terlihat pula bahwa siswa laki-laki dan perempuan cenderung tidak membaur satu sama lain dan hanya bermain dengan kelompok yang sama. Pada awal kegiatan bermain, siswa juga tampak sulit diatur karena terlalu bersemangat untuk bermain diluar kelas, sibuk bercanda, serta sering menyela penjelasan guru maupun tim pelaksana mengenai aturan permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlunya peningkatan kemampuan sosial emosional siswa, khususnya dalam aspek kepercayaan diri, empati, komunikasi, kedekatan sosial, dan penghargaan terhadap orang lain. Oleh karena itu tim pelaksana tetap mengasumsikan bahwa intervensi untuk meningkatkan kemampuan sosial emosi tetap perlu dilaksanakan, mengingat adanya perbedaan data statistik dengan data lapangan.

Kemampuan sosial-emosional tidak muncul secara otomatis, melainkan harus distimulasi melalui pengalaman langsung yang bermakna. Oleh karena itu permainan tradisional dapat menjadi pilihan intervensi untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa kelas 6 SDN Summersari III Malang (Kusumawati & Ambarsari, 2021). Permainan tradisional yang tim pelaksana pilih adalah permainan Ular Naga dan Kucing - Kucingan, yang dalam penelitian Kusumawati et al., (2021) dan Lismadia (2022) dianggap mampu menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung perkembangan sosial emosional anak karena aktivitas fisik dan interaksi sosial membuat suasana kelas terasa lebih hidup dan menyenangkan.

Permainan Ular Naga dipilih karena permainan ini dapat mengajarkan berbagai sikap sosial, seperti sportifitas, kerja sama, tanggung jawab, mengendalikan emosi, mematuhi aturan, kekompakan, serta menghargai dan tidak membedakan teman (Kusumawati, 2021). Menurut penelitian Sitorus (2023), permainan ini dapat menstimulasi kemampuan

sosial anak, karena mereka belajar berbagi peran sehingga timbul rasa kerja sama, kekompakan, dan komunikasi antar siswa. Sedangkan permainan Kucing - Kucingan dipilih karena permainan ini mendorong anak untuk lebih banyak bersosialisasi, karena mereka belajar berinteraksi, saling menghargai, bertanggung jawab menyelesaikan permainan, serta menjadi lebih aktif dalam bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan (Lismadia, 2021).



Gambar 3. Permainan Ular-Naga



Gambar 4. Permainan Kucing - kucingan

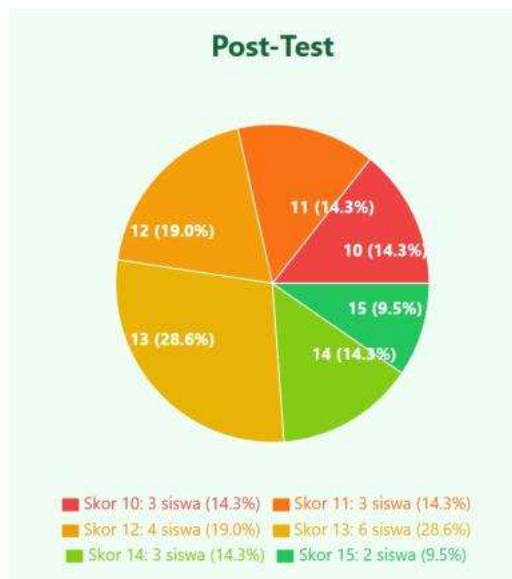


Gambar 5. Kegiatan penyampaian materi

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan serta skor post-test, terlihat adanya peningkatan kemampuan sosial-emosional siswa, yang tampak dari interaksi mereka baik saat bermain maupun setelah penyampaian materi. Ketika bermain di lapangan, siswa terlihat lebih riang, tertawa bersama teman, berusaha menjaga temannya, mampu mengendalikan emosi ketika kalah, serta menunjukkan sikap sportif dengan menerima hukuman bernyanyi di depan teman-teman lainnya. Mereka juga memperlihatkan kepedulian, seperti menolong teman yang terjatuh atau tampak pucat meski bukan dari kelompok pertemanan yang sama. Di dalam kelas, siswa menjadi lebih aktif dan tidak ragu menyampaikan pendapat serta pertanyaan terkait materi, dan ketika diberi pertanyaan pemancing seperti "Apakah setelah bermain tadi kalian ingin lebih dekat dengan teman-teman lainnya", mereka menjawab "mau" dengan kompak dan antusias. Selain itu, siswa menunjukkan kepekaan terhadap lingkungan

dengan membantu mengumpulkan kertas post-test dan membagikan snack. Seluruh temuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial-emosional siswa kelas 6 SDN Sumpersari III Malang.

Hal ini didukung pula dengan hasil post test yang mengalami peningkatan sebesar 15.0% dengan total nilai 261, rata - rata 12.43 dan rentang skor minimum - maksimum 10 - 15, skor ini masuk ke dalam golongan kemampuan sosial emosional yang tinggi. Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa kelas 6 SDN Sumpersari III Malang.



Gambar 6. Diagram hasil *post-Test*

Berdasarkan pelaksanaan program yang telah dilakukan terdapat keterkaitan dengan zone of proximal development (ZPD) dari Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran dapat dilakukan secara optimal jika anak berada dalam posisi dimana ia memperoleh bantuan dari orang lain yang lebih kompeten ataupun dengan melakukan kolaborasi dengan teman sebaya. Pada pelaksanaan program yang telah dilakukan, interaksi sosial selama permainan, negosiasi peran, pembentukan strategi tim, dan komunikasi untuk mencapai tujuan bersama menciptakan scaffolding alami yang membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang belum dikuasai secara mandiri. Proses ini juga memvalidasi konsep Vygotsky bahwa pembelajaran sosial melalui interaksi adalah kunci dari perkembangan kognitif dan emosional anak.

Selain itu, program ini juga sesuai dengan teori social learning oleh Bandura, yang menekankan bahwa anak belajar melalui observasi, imitasi, dan modeling perilaku orang lain. Selama kegiatan, anak-anak yang awalnya ragu dan takut tampil, mengamati tim pelaksana dan teman-temannya yang lebih aktif, mereka kemudian mulai meniru perilaku tersebut seperti lebih berani berbicara, mengambil inisiatif pada permainan, dan menunjukkan sikap sportif ketika kalah. Modeling yang dilakukan oleh tim pelaksana juga dapat membantu anak membangun kepercayaan diri untuk berteman dengan siapa saja, sesuai dengan konsep Bandura tentang vicarious reinforcement. Ketika anak melihat temannya mendapat respon positif dari berinteraksi dengan tim pelaksana, mereka termotivasi untuk melakukan hal yang sama. Ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial yang suportif dan model peran yang tepat dapat efektif mengubah perilaku anak.

Hasil kegiatan yang dilakukan juga konsisten dengan penelitian Kusumawati et al. (2021) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, termasuk kerja sama, komunikasi, dan empati. Anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan bekerja sama, terutama dalam permainan yang membutuhkan koordinasi tim. Anak yang sebelumnya cenderung individualistik dan sibuk dengan diri sendiri mulai menyadari pentingnya kontribusi setiap anggota tim untuk mencapai kemenangan. Kemampuan mendengarkan pendapat teman, berbagi peran, dan saling mendukung juga meningkat.

Temuan program sejalan dengan penelitian Nugroho (2021) yang mengidentifikasi bahwa permainan tradisional efektif dalam mengurangi perilaku pasif dan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan kelompok. Dalam konteks anak kelas 6 yang mengalami kejenuhan akibat tuntutan akademik dan minimnya interaksi sosial karena penggunaan gadget, permainan tradisional memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Anak yang awalnya terlihat jenuh dan enggan berpartisipasi menunjukkan antusiasme yang meningkat seiring berjalannya program. Partisipasi aktif terlihat dari inisiatif mengajak teman bermain, mengatur strategi permainan, dan meminta untuk mengulang permainan tertentu. Hal ini mendukung argumen Nugroho bahwa aktivitas fisik dan sosial yang dikemas dalam bentuk permainan dapat menjadi intervensi efektif untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan engagement anak dalam pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan juga didukung oleh temuan Riadi (2022) tentang peran permainan tradisional dalam mengembangkan regulasi emosi dan sportivitas pada anak. Anak belajar mengelola emosi ketika menghadapi kekalahan yang merupakan salah satu tantangan yang seringkali memicu konflik kecil di antara teman sebaya pada usia ini. Melalui permainan yang berulang dan bimbingan fasilitator, anak diajarkan untuk menerima hasil dengan lapang dada, memberikan selamat kepada pemenang, dan fokus pada upaya perbaikan di ronde berikutnya daripada menyalahkan teman satu tim. Proses ini sejalan dengan konsep regulasi emosi (self-management) dalam kerangka CASEL yang juga ditekankan dalam penelitian Riadi. Peningkatan kemampuan mengontrol reaksi impulsif dan menggunakan strategi koping yang lebih sehat ketika menghadapi frustrasi terlihat pada anak.

Temuan program konsisten dengan penelitian Lismadia (2022) yang menyoroti pentingnya permainan tradisional dalam membangun empati dan kesadaran sosial (social awareness) pada anak. Anak yang sebelumnya minim empati mulai menunjukkan kepedulian terhadap perasaan teman, menghibur teman yang kalah, menawarkan bantuan kepada teman yang kesulitan, dan merayakan keberhasilan tim bersama-sama.

Kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana juga didasari oleh 5 kompetensi inti yang dikembangkan oleh organisasi Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) yaitu, Self-Awareness, Self-Management, Social Awareness, Relationship Skills, Responsible Decision-Making. Keterkaitan ini memperkuat argumen bahwa permainan tradisional bukan sekadar hiburan, tetapi merupakan alat pedagogis yang efektif untuk pengembangan holistik anak, khususnya dalam menghadapi tantangan perkembangan sosial-emosional di usia transisi menuju remaja. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui permainan dapat mengatasi problematika kejenuhan akademik, isolasi sosial akibat gadget, dan defisit keterampilan sosio-emosi yang umum terjadi pada anak.

Pelaksanaan program mendapatkan sejumlah faktor pendukung yang membantu kelancaran dan keberhasilan kegiatan. Pertama, antusiasme siswa kelas 6 menjadi aspek utama yang memperkuat jalannya program. Siswa menunjukkan minat tinggi untuk mengikuti permainan tradisional, sehingga proses pembelajaran melalui aktivitas bermain berlangsung secara natural dan menyenangkan. Keterlibatan aktif ini mempermudah fasilitator dalam memberikan instruksi serta memfasilitasi kerja sama di antara siswa. Kedua, dukungan dari guru kelas dan pihak sekolah juga menjadi faktor penting. Guru membantu mengkondisikan kelas sebelum kegiatan dimulai, mengawasi perilaku siswa selama permainan, dan memastikan lingkungan kelas mendukung pelaksanaan program. Keterlibatan guru menciptakan suasana yang lebih tertib dan aman bagi siswa.

Ketiga, Permainan seperti Ular Naga dan Kucing - kucingan tidak memerlukan waktu lama untuk dijelaskan, sehingga siswa dapat langsung mempraktikkan aktivitas tersebut. Kejelasan aturan dan kesederhanaan media permainan juga mendukung pelaksanaan program tanpa hambatan, permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita menelusuri permainan itu secara mendalam (Kusumawati & Ambarsari, 2021). Selain itu, media dan alat permainan yang sederhana membuat kegiatan dapat dilakukan tanpa persiapan yang rumit. Seluruh permainan di lakukan di lapangan sekolah dan tidak dilakukan di dalam kelas, tim pelaksana membuat permainan dengan alat yang sederhana, sehingga tidak membutuhkan peralatan khusus seperti handphone atau alat elektronik lainnya. Secara keseluruhan, faktor pendukung ini membuat kegiatan berlangsung efektif dan memungkinkan siswa berpartisipasi secara optimal. Mengingat bagaimana pentingnya anak untuk mengembangkan sosial emosi anak sejak dini, anak di ajak untuk aktif pada saat permainan tradisional dilakukan, dan diharapkan anak dapat meningkatkan kerjasama dengan teman sebaya tau orang dewasa, sehingga karena hal tersebut anak dapat meningkatkan perkembangan sosial mereka (Kusumawati & Ambarsari, 2021).

Meski program berjalan dengan baik, terdapat beberapa faktor penghambat yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Pertama, jumlah siswa sebanyak 21 orang menyebabkan pengelolaan kelompok menjadi cukup rumit. Dalam permainan kelompok besar, tim pelaksana perlu memberikan instruksi lebih jelas dan melakukan pengawasan tambahan untuk memastikan seluruh siswa memahami peran masing-masing. Kedua, siswa yang terlalu bersemangat terkadang sulit diatur, terutama dalam permainan yang melibatkan gerakan fisik dan pergantian giliran. Antusiasme yang tinggi mengakibatkan beberapa siswa berebut posisi atau mendahului instruksi. Kondisi ini diatasi dengan memberikan aturan tambahan, seperti penanda giliran dan pembagian tugas yang lebih terstruktur. Ketiga, durasi kegiatan sekitar dua jam menyebabkan sebagian siswa mengalami kelelahan, khususnya pada sesi permainan kedua. Permainan yang menggunakan aktivitas fisik membuat beberapa siswa memerlukan waktu istirahat singkat sebelum melanjutkan kegiatan. Untuk mengatasi hal tersebut, fasilitator memberikan jeda istirahat serta melakukan variasi tempo permainan. Keempat, banyak siswa masih kurang memahami permainan tradisional tersebut, hal tersebut membuat kurang nya koordinasi antara siswa, oleh sebab itu tim pelaksana harus lebih memperhatikan dan mengarahkan siswa, supaya para siswa dapat memahami permainan tradisional. Meskipun terdapat beberapa hambatan, solusi perbaikan yang diterapkan di

lapangan memungkinkan seluruh kegiatan tetap berjalan sesuai rencana dan tujuan program tetap tercapai.

Kegiatan psikoedukasi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi cara yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional siswa sekolah dasar. Melalui permainan tradisional seperti Ular Naga dan Kucing-kucingan, siswa dapat belajar bekerja sama berkomunikasi, saling membantu, dan membangun hubungan yang lebih akrab dengan teman-temannya. Bagi guru, kegiatan ini memberikan contoh strategi pembelajaran berbasis budaya lokal yang mudah diterapkan. Permainan tradisional ini bisa digunakan sebagai media untuk melatih kerja sama dan interaksi antarsiswa. Selain itu juga bisa digunakan untuk membuat suasana kelas lebih hidup, permainan ini juga membantu guru melihat bagaimana siswa berperilaku dalam kegiatan kelompok atau kegiatan yang bersama dengan orang lain.

Kegiatan ini tidak hanya bermanfaat bagi guru namun juga bermanfaat bagi siswa yang cenderung menyendiri atau kurang percaya diri dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Dengan bermain bersama dalam suasana yang aman juga menyenangkan, mereka terdorong untuk ikut terlibat dan mulai membangun hubungan sosial secara bertahap. Permainan tradisional ini juga dapat membantu siswa belajar bekerja sama, mengelola emosi, memiliki rasa peduli dan lebih peka. Kegiatan ini juga dapat menjadi dasar untuk kegiatan atau penelitian lanjutan. Penggunaan permainan tradisional dapat dikembangkan lebih jauh, baik dalam bentuk program jangka panjang, bisa juga penelitian untuk melihat efektivitasnya pada kelas atau usia yang berbeda.

Meskipun kegiatan ini memberi dampak positif, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, kegiatan ini hanya dilakukan dalam satu hari sehingga perubahan kemampuan sosial emosional siswa hanya terlibat dalam waktu singkat dan pengaruh jangka panjang belum dapat dipastikan. Kedua, pre-test dan post-test yang digunakan masih sederhana dan belum melalui proses uji validitas. Alat ukur ini hanya memberikan gambaran awal saja dan belum sepenuhnya menggambarkan kemampuan sosial emosional siswa secara mendalam. Ketiga, penilaian selama permainan banyak bergantung pada pengamatan tim pelaksana, sehingga hasilnya bisa bersifat subjektif. Dengan jumlah tim pelaksana 4 orang, dan siswa yang berjumlah 21 anak juga membuat beberapa perilaku mungkin tidak teramati dengan baik. Keempat, kegiatan hanya diterapkan pada satu kelas dengan jumlah peserta yang terbatas, sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasikan ke sekolah lain atau kelompok siswa yang berbeda.

KESIMPULAN

Penerapan permainan tradisional Ular Naga dan Kucing-kucingan yang dipadukan dengan psikoedukasi terbukti memberikan dampak positif sebagai gambaran awal terhadap pengembangan kemampuan sosial-emosional siswa kelas 6 SDN Sumbersari III Malang. Peningkatan terlihat pada aspek kerja sama, komunikasi, empati, sportivitas, pengendalian emosi, dan kepercayaan diri, yang tercermin dari perubahan perilaku siswa selama kegiatan serta peningkatan skor post-test dibandingkan pre-test. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan relevan untuk mendukung pengembangan sosial-emosional siswa sekolah dasar.

Namun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, antara lain durasi pelaksanaan yang singkat, penggunaan instrumen pengukuran yang belum tervalidasi, penilaian yang bergantung pada observasi subjektif dengan jumlah observer terbatas, serta jumlah peserta yang relatif kecil. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan pengabdian selanjutnya dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang, menggunakan instrumen yang tervalidasi, serta melibatkan sampel dan observer yang lebih memadai. Permainan tradisional juga direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran maupun program pengembangan siswa di sekolah atau lingkungan komunitas sebagai salah satu bentuk metode dalam pengembangan kemampuan sosial emosional anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas 6 SDN Summersari III Malang yang telah memberikan izin, dukungan, serta membantu kelancaran kegiatan sejak tahap persiapan hingga pelaksanaan. Terima kasih juga kepada para siswa kelas 6 SDN Summersari III Malang yang telah berpartisipasi dengan antusias, terbuka, dan penuh semangat selama kegiatan berlangsung. Keterlibatan aktif siswa menjadi bagian penting dalam keberhasilan program ini. Selain itu, penulis mengapresiasi seluruh pihak yang turut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata dan menjadi pengalaman yang bermakna bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, N. (n.d.). PERMAINAN TRADISIONAL, ALTERNATIF MEDIA PENGEMBANGAN KOMPETENSI SOSIAL-EMOSI ANAK USIA DINI.
- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2020). CASEL's SEL framework: What are the core competence areas and where are they promoted? <https://casel.org/>
- Devi Catur Winata, Dewi Maya Sari, Endang Pratiwi, Fili Azandi, Safrida Napitupulu, & Mawardinur. (2023). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TEROMPA TERHADAP GERAK DASAR MOTORIK KASAR DAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA KELAS V UPT SD NEGERI 067260 MARELAN. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 11(2), 232–240. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v11i2.1459>
- Haryadi, R., Tuasikal, A. R. S., & Siantoro, G. (2023). PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN SOSIO-EMOSIONAL. *Journal of S.P.O.R.T.*
- Kurniati, E. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Prenadamedia Group.
- Kusumawati, E., & Ambarsari, R. Y. (2021). Implementasi permainan tradisional untuk mengontrol sosial emosional selama proses pembelajaran daring pada anak usia dini.



- BERNAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 524–529.
<https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.923>
- Maelani, S. (2023). IDENTIFIKASI PERBEDAAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PERMAINAN TRADISIONAL DAN PERMAINAN MODERN. <http://repository.nusaputra.ac.id/id/eprint/1233>
- Nadia, D. O., Suhailil, N., & Irdamurni. (2023). PERAN INTERAKSI SOSIAL DALAM PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Nugroho, I. H., Sukmana, A. A., Lestaringrum, A., Septiano, N. I., & Rizqi, A. B. (2021). Efektifitas Pengembangan Model Permainan Bola Keranjang Aspek Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2127–2137. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1974>
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379–393. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1640>
- Rahayuningsih, T. (2024). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Jono dalam Berinteraksi dengan Teman Sebaya. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 19–26. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i3.3>
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL PADA PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL. In JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 6).
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47–53.
- Sitorus, J. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga Dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial Kelas 1SD Negeri 101912 Pagar Merbau. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 130–136. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3259>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyunnisa Aisy Agustini, & Anniez Rachmawati Musslifah. (2024). Implementasi Permainan Kolaboratif Untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Di Luar Ruangan Pada Anak Sdn 1 Kartasura. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 2(1), 186–193. <https://doi.org/10.59024/jnb.v2i1.316>
- Yulia Sari, M., & Awang Irawan, F. (n.d.). Peran Permainan Tradisional Sirtok Dalam Meningkatkan Nilai Sosial Emosional Anak Tingkat Dasar. <https://doi.org/10.37058/sport>