



Available online at JECE (Journal of Early Childhood Education)  
Website: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece>  
Permalink/DOI: [//dx.doi.org/10.15408/jece.v5i2.33992](https://dx.doi.org/10.15408/jece.v5i2.33992)  
JECE, 5 (2), Desember 2023, 109-119

## ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL MA'BATU

Neni Riskayanti<sup>1\*</sup>, Bartolomius Budi<sup>2</sup>, Oktaf Diana Bonai<sup>3</sup>  
Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja  
Corresponding e-mail: [neniriskayanti2607@gmail.com](mailto:neniriskayanti2607@gmail.com)

### *Abstract*

*The purpose of this research is to analyze the socio-emotional development of children engaged in the traditional game of ma'batu in Lembang Makkodo, Simbuang District. This study employs qualitative research methods, narrating the results of observations, interviews, and field studies conducted. The theoretical framework used is based on Parten's stages of play, adapted to early childhood education curriculum guidelines outlined in Permendikbud 146/2014 concerning children's developmental milestones. Findings from this research indicate that ma'batu, as a type of traditional game, holds values such as cooperation, communication, self-awareness, responsibility towards oneself and others, and prosocial behaviors such as patience while waiting for turns, managing disappointment when the team loses, enthusiasm, independence, and interest in the game. Consequently, these elements stimulate and develop the socio-emotional aspects of early childhood. Ma'batu games are suitable for children as young as three years old.*

**Keywords:** *Social-emotional development of early childhood children; Traditional game ma'batu; Early childhood*

### *Abstrak*

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisa perkembangan sosial emosional anak yang terdapat dalam permainan tradisional ma'batu di Lembang Makkodo, Kecamatan Simbuang. Menggunakan penelitian kualitatif dengan menarasikan hasil observasi dan wawancara serta studi lapangan yang dilakukan. Teori yang digunakan yakni yang dikemukakan oleh Parten dan disesuaikan kurikulum PAUD dalam Permendikbud 146 tahun 2014 terkait tingkat pencapaian anak. Temuan dalam penelitian ini yaitu salah satu jenis permainan yang dapat dilestarikan yakni permainan ma'batu, dimana permainan ini mengandung nilai kooperatif, komunikasi, kesadaran diri, tanggung jawab baik pada diri sendiri maupun orang lain dan perilaku prososial seperti sabar menunggu giliran bermain, hilangnya rasa sedih dan kecewa saat tim kalah, antusiasme, kemandirian dan minat pada permainan yang dilakukan, sehingga dapat menstimulasi dan mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini serta Permainan ini sudah dapat dilakukan dilakukan mulai usia tiga tahun.

**Kata kunci:** *Perkembangan sosial emosional anak; Permainan tradisional ma'batu; Usia dini*

## Introduction

Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Andriani 2012; Ariyanti 2016; Citrowati and Mayar 2019; Huliyah 2016). Pembinaan tersebut berupa rangsangan baik bersifat fisik dan mental, sehingga anak dapat mengikuti perkembangan selanjutnya dengan baik dan tepat. Perubahan-perubahan perkembangan yang positif sangat diharapkan sudah dapat diarahkan sedini mungkin sejak anak pada usia prasekolah.

Pengembangan kecerdasan emosi anak, penting untuk di bangun sejak anak di dalam kandungan dan akan mengalami perkembangan saat anak lahir sampai usia pra sekolah (Estafianto 2023; Hidayati 2014; Hm 2016; Kurniasari 2016; Nurjanah, Elan, and Rachman 2022). Perkembangan sosial emosional pada anak, akan berkaitan dengan Fisik, mental, psikologis serta aktivitas kehidupan anak yang akan berpengaruh pada pencapaian kematangan dalam hubungan sosial pada anak, dalam bertingkah laku dan memainkan peran sosial dalam aktivitasnya. Perkembangan sosial emosional anak perlu untuk diperhatikan oleh orang tua, pendidik bahkan masyarakat (Lubis 2019; Muzzamil 2021; Setyowati 2005; Wahyuni 2014) sebagai lingkungan tempat anak berada serta faktor yang mempengaruhi sosial emosi yang terjadi pada anak.

Aktivitas bermain pada anak memiliki peranan yang cukup penting dalam mengembangkan kecakapan sosialnya (Rofiyarti and Sari 2017; Setiawan 2016; Suryani 2019; Yanzami and Widayatuti 2021), sebelum anak mulai berteman. Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya melalui sikap sosial, komunikasi dan menghargai orang lain dan perbedaan yang ada. Untuk itu penting bagi orang tua, guru dan masyarakat untuk menerapkan strategi dalam menangani permasalahan terkait perkembangan sosial emosional yang dapat dilakukan dalam permainan tradisional daerah setempat.

Pengeksplorasi dan pemaknaan dari permainan yang dilakukan anak tergantung dari kemampuan asosiasi ketika anak bermain (Khobir 2009; Mutiah 2015; Suminar 2019; Susanto 2011), sebab kemampuan asosiasi bisa mengaitkan ide-ide dengan pikiran dan jika dilakukan dengan penuh konsentrasi akan mampu meningkatkan fungsi mental dan mewujudkan kematangan sosial yang diinginkan dalam permainan. Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Anak Usia Dini. Permainan tidak harus berbentuk alat-alat modern, akan tetapi permainan dapat berupa hal-hal yang bersifat tradisional. Selama itu menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai pembelajaran, maka dapat dikatakan sebagai permainan.

Suku Toraja adalah salah satu suku bangsa asal yang berdiam di Sulawesi Selatan. Orang-orang Toraja mempunyai pola perkampungan yang bervariasi oleh

karena keadaan lingkungan alamnya yang berbukit-bukit (Tobing 2020). Pola perhubungan antara rumah yang satu dengan rumah lainnya dihubungkan dengan sebuah jalan setapak, dimana perkampungan orang Toraja pada umumnya dapat ditandai adanya sebuah rumah adat (Tongkonan), lumbung (alang), kuburan keluarga (Leang), kandang babi dan kerbau serta kebun bambu. Orang-orang Toraja mempunyai suatu bahasa yang disebut bahasa Toraja, penuturan bahasa ini dipergunakan hampir semua daerah pemukiman orang Toraja yang ada di Sulawesi Selatan bagian Utara. Bahasa ini mempunyai tingkatan dalam penggunaannya, antara lain bahasa tinggi (to mina) yang hanya dipergunakan terbatas pada kalangan bangsawan saja. Golongan bahasa biasa yang dipergunakan sehari-hari dan inilah yang mengalami perkembangan karena diajarkan disekolah-sekolah.

Hasil pengamatan awal pada anak yang berada pada daerah peneliti tinggal, ditemukan bahwa walaupun anak berada di pedesaan, akan tetapi permainan tradisional tidak pernah lagi dimainkan. Hal lain yang peneliti lihat bahwa anak kurang berinteraksi dan membangun hubungan sosial emosional dengan temannya, sehingga menyebabkan anak menjadi individualis dan egosentris, dikarenakan zaman yang semakin modern dengan munculnya berbagai permainan sebagai design konten digital saat ini. Sebagian besar masyarakat Indonesia diduga sudah mulai meninggalkan permainan tradisional (AL Anshory and Sulistijorini 2019; Anggraini and Pujiastuti 2020)

Sekolah yang menggunakan pendekatan melalui permainan tradisional merupakan sesuatu yang sangat langka. Padahal permainan tradisional adalah salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Jika hal ini ditinggalkan oleh generasi penerus bangsa, maka lama kelamaan akan musnah. Oleh karena itu, Indonesia dalam hal ini semua pihak (guru, orang tua, masyarakat atau pun pemerintah sebagai pengambil kebijakan) harus mempertahankan kekayaan budaya tersebut. Salah satu cara yang bisa dilakukan dalam melestarikan permainan tradisional adalah dengan memunculkan kembali permainan tersebut dalam pembelajaran anak usia dini.

Orang tua dan pendidik dapat menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran khususnya pada anak-anak yang terhambat dalam perkembangan sosial emosionalnya. Melalui permainan tradisional membuat anak lebih dapat mengembangkan sosial emosional, kognitif anak dalam hal kreativitas dan imajinasinya. Stimulasi perkembangan sosial emosional pada anak dapat dilakukan pada aktivitas bermain sehingga dalam bermain, khususnya dalam permainan tradisional, diharapkan anak dapat membangun kerjasama dan hubungan sosial yang baik serta pembentukan tingkah laku serta karakter anak dalam hubungannya dengan teman sebaya dan orang lain.

Penelitian dengan judul "Permainan Tradisional Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini" menitikberatkan pada salah satu permainan yang bisa dimanfaatkan dalam melatih kemampuan motorik kasar pada anak adalah

akdende-dende. Ak berarti melakukan dan dende-dende berarti lompat-lompat. Jadi akdende-dende adalah melakukan sesuatu gerakan lompat-lompat dengan menggunakan satu kaki dan kaki yang lain diangkat sambil membawa batu yang pipih. Permainan ini tidak hanya melatih keseimbangan anak, tetapi juga dapat menstimulasi kemampuan sosial anak. Selain itu, melalui permainan tersebut anak juga akan mendapatkan kesenangan dan hiburan. Hal ini akan berpengaruh pada kondisi psikis anak yang jauh dari stres akademik seperti yang banyak dialami oleh anak-anak di zaman sekarang. Banyaknya manfaat bermain bagi anak usia dini menuntut orang tua dan guru harus kreatif dalam merancang program stimulasi. Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana stimulasi perkembangan pada anak usia dini (Mahmud 2021). Kebaharuan dari penelitian ini dan penelitian di atas, yakni pada jenis permainan yang digunakan berbeda dan tingkat pencapaian perkembangan yang diukur pun berbeda.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan di atas, maka hal ini menjadi landasan bagi penulis untuk melakukan penelitian untuk menganalisis perkembangan sosial emosional anak melalui permainan tradisional ma'batu. Dalam hal ini peneliti hendak menganalisis perkembangan sosial emosional anak sesuai dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 terkait Kesadaran diri, tanggungjawab diri dan orang lain serta perilaku prososial, sehingga sekolah bisa mengembangkan sosial emosional pada anak usia dini melalui permainan tradisional yang juga dapat dilakukan anak di lingkungan sekitar dalam aktivitas bermainnya.

## Method

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai dari suatu variabel, dalam hal ini variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain, sehingga melalui metode penelitian secara deskriptif dapat diketahui secara jelas mengenai gambaran atau deskripsi tentang variabel penelitian (Sujarweni 2014). Penelitian deskriptif dilakukan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah terhadap unit yang diteliti serta memberikan gambaran mengenai tingkat efisiensi sebagai variabel input dan output dari objek kajian yang diteliti.

Menurut Lofland dan Lofland dalam Moleong sumber data utama dalam penelitian deskriptif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti membagi data dalam penelitian ini ke dalam 2 (dua) jenis yaitu: a) Data primer merupakan data yang berkaitan dengan fokus penelitian dan merupakan hasil pengumpulan peneliti sendiri selama berada di lokasi penelitian. b) Data sekunder merupakan bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dan digunakan sebagai informasi pendukung dalam analisis data primer (Moleong 2007).

*Road map* yang dilakukan peneliti mulai dari mendeteksi perkembangan sosial emosional dan kemandirian pada anak. Deteksi dini ini berhubungan dengan kemampuan bersosialisasi dan pengendalian emosi serta kemampuan anak melakukan sesuatu secara mandiri. Kemudian, melihat hambatan yang mungkin terjadi misalnya ketika anak: 1) kurang konsentrasi/pemusatan perhatian; 2) sulit berinteraksi dengan orang lain; 3) mudah menangis/cengeng; 4) sering marah jika keinginannya tidak dituruti. Proses mengumpulkan dan mengkaji berbagai informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama penelitian dilakukan. Tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh anak, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak.

## Results and Discussion

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Banyak ahli menyebut masa tersebut sebagai *Golden Age*, yakni masa-masa keemasan yang dimiliki seorang anak, atau masa dimana anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Pada usia ini 90% dari fisik otak anak sudah terbentuk. Pendapat lain menyebutkan bahwa sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika berumur 4 tahun, 80% terjadi ketika berumur 8 tahun dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Hal tersebut merupakan hasil penelitian Osborn, White dan Bloom, terkait perkembangan intelektual manusia. Ini berarti anak usia dini benar-benar harus memperhatikan pendidikan yang diberikan kepada mereka.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Trianto 2016). Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (National Association for The Education of Young Children), yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (Aisyah et al. 2014) Satuan atau program PAUD adalah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

STPPA merupakan acuan untuk mengembangkan standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta

pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Pentahapan usia dalam STPPA terdiri dari: a. Tahap usia lahir - 2 tahun, terdiri atas kelompok usia: Lahir - 3 bulan, 3- 6 bulan, 6 - 9 bulan, 9 -12 bulan, 12 - 18 bulan, 18 - 24 bulan; - 5 - b. Tahap usia 2 - 4 tahun, terdiri atas kelompok usia: 2 - 3 tahun dan 3 - 4 tahun; dan c. Tahap usia 4 - 6 tahun, terdiri atas kelompok usia: 4 - 5 tahun dan 5 - 6 tahun.

Pandangan Piaget dalam membantu anak untuk mengetahui sesuatu ada tiga cara yaitu: (1) Melalui interaksi, mempelajari sesuatu dari manusia lain, (2) melalui pengetahuan fisik, hal ini diperoleh dalam pengalaman anak dari lingkungannya, (3) mengetahui berarti "Logico-Matematis". Kategori ini meliputi pengertian tentang angka, serasi, klarifikasi waktu, ruang dan konversi. Tipe pengetahuan ini menunjukkan adanya proses mental yang dikaitkan dengan hadirnya benda secara fisik. Pandangan Piaget di dasarkan pada prinsip dan pendekatan konsep belajar sambil bermain, kedekatan dengan lingkungan, alam sebagai sarana pembelajaran, anak belajar melalui sensorimotor, konsep kecakapan hidup, anak sebagai pembelajar aktif, pendidik wajib dekat anak dengan penuh kasih sayang.

Menurut Froebel, pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar. Pendidikan Taman Kanak-kanak perlu mengikuti perkembangan anak, dimana guru bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkannya, sehingga anak menjadi kreatif dan mengembangkannya, dan akhirnya hasil kreativitasnya disumbangkan kepada masyarakat. Froebel yakin betapa pentingnya prinsip belajar melalui bermain (Tedjasaputra 2001). Hal nyata yang kita lihat dari pandangan ini, bahwa dalam penyusunan kurikulum yang digunakan sampai saat ini, berorientasi pada kegiatan yang direncanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan anak serta prinsip perkembangan anak, sehingga dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri Anak. Kurikulum yang dirancang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak yakni nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, seni, sosial emosional serta bahasa yang dilakukan dengan bermain secara bebas (fleksibel), dan suasana merdeka melalui pengamatan dan peragaan.

Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Anak Usia Dini. Bahkan segala hal yang menarik bagi anak dapat digunakan sebagai permainan. Permainan tidak harus berbentuk alat-alat modern, akan tetapi permainan dapat berupa hal-hal yang bersifat tradisional. Selama itu menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai pembelajaran, maka dapat dikatakan sebagai permainan. Bermain selama masa kanak-kanak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa. Anak kecil meniru permainan anak yang lebih besar, yang telah menirunya dari generasi anak sebelumnya. Pengaruh tradisi tampak dalam pola musiman permainan anak (Goulet and Baltes 2013). Menurut Vygotsky bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak (Rogers and Sawyers 1988). Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak. Hampir semua benda dapat dijadikan sebagai alat

permainan. Pada saat bermain anak belajar suatu objek, secara sadar atau tidak sadar ia belajar dari sifat-sifat objek tersebut. Menurut Piaget, ada beberapa tipe permainan dengan objek diantaranya adalah: permainan praktis, permainan simbolik, dan permainan dengan menggunakan peraturan-peraturan. Tipe bermain praktis pelakunya mengeksplorasi objek yang digunakan, dalam permainan simbolik anak menggunakan simbol-simbol tertentu misalnya angka, permainan dengan peraturan sering dilakukan oleh anak yang terkadang peraturan itu dibuat sendiri sebelum permainan itu dilaksanakan dengan tujuan-tujuan tertentu. Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia 5 dan 6 tahun.

### **Perkembangan Sosial Emosional**

Perkembangan sosial anak diartikan sebagai pencapaian kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai stimulus dan lingkungannya. Hubungan sosial dapat berupa penyesuaian diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama sebagai bagian proses belajar anak. Proses pembentukan *social-self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya dan bangsa.

Emosi berasal dari kata *emotus*, *emovere*, atau *mencerca* (to stir up) yg berarti sesuatu yang mendorong terhadap sesuatu (Gunarti, Suryani, and Muis 2008). Menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Tahun-tahun awal kehidupan seorang anak ditandai dengan peristiwa yg bersifat fisik, misalnya kehausan dan kelaparan serta peristiwa yg bersifat interpersonal, seperti ditinggalkan di rumah dgn pengasuh atau *babysitter*, yang dapat menyebabkan timbulnya emosi negatif. Kemampuan dalam mengelola emosi negatif ini sangat penting bagi pencapaian tugas-tugas perkembangan dan berkaitan dengan kemampuan kognitif dan kompetensi sosial. Perilaku awal emosi dapat digunakan untuk memprediksi perkembangan kemampuan afektif.

Lingkup perkembangan sosial-emosional meliputi kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain; b. rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; dan c. perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

### **Permainan Tradisional**

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan dalam berbagai bentuk saat melakukan aktivitas, anak bermain ketika berjalan, melompat, bernyanyi, menyusun balok, gambar, dan lain sebagainya. Dalam pendidikan anak usia dini, penekanan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pada bermain sambil belajar. Belajar untuk bereksplorasi merupakan salah

satu kecakapan yang bisa diperoleh, yang dapat diajarkan ketika anak usia dini dan akan mampu mengarahkan anak menjadi individu cerdas dan berpikir kreatif pada masa depannya. Menurut Seafeld dan Barbour aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada masa anak-anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan (Seefeldt and Barbour 1998).

Ada beberapa bentuk bermain diantaranya adalah bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosiodramatis. Bermain social diukur dari partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya. Menurut Parten, ada berbagai jenis partisipasi anak dalam kegiatan bermain yaitu; (1) bersifat soliter (bermain seorang diri), (2) bermain sebagai penonton, (3) bermain paralel (bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan peralatan yang sama tetapi anak bermain sendiri-sendiri), (4) bermain asosiatif (beberapa anak bermain bersama tetapi tidak ada suatu pengaturan), (5) bermain kooperatif (masing-masing anak memiliki peran tertentu guna memenuhi tujuan bermain) (Tedjasaputra 2001). Permainan pada anak merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan dengan menggunakan seluruh jiwa dan perasaan, pemikiran dan eksplorasi anak dalam lingkungannya yang memberikan keseimbangan berbagai aspek fungsi kepribadiannya.

Permainan dilihat dari bentuk dan keterampilannya permainan terbagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang memiliki muatan pendidikan dan nilai-nilai yang kreatif dan handal dalam membentuk jiwa anak, sedangkan permainan modern merupakan permainan yang mencakup aneka mainan yang ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih dan bersifat marsinal.

Permainan tradisional yang dilihat dari manfaatnya memiliki kegunaan yang sangat baik dalam membentuk jiwa sekaligus mendidik anak. Ada berbagai jenis permainan tradisional yang dikenal di Indonesia yang pada dasarnya setiap daerah atau propinsi memiliki permainan tradisional. Permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.

Permainan tradisional dan permainan modern tentunya memiliki perbedaan yang sangat besar. Permainan tradisional memiliki ciri-ciri tertentu, diantaranya (1) menggunakan alat atau fasilitas sederhana yang dapat dimanfaatkan di sekitar lingkungan anak; (2) cara bermain pun cenderung bersifat lokal-komunal; dan (3) permainan tradisional lebih mengedepankan nilai-nilai luhur dan standar moral yang positif di kehidupan sosial dan budaya dalam menentukan tujuan bermain tersebut.

Karakteristik dari permainan tradisional ini bertolak belakang dengan permainan modern. Adapun ciri-ciri permainan modern adalah (1) menggunakan alat dari hasil teknologi massal; (2) hasil bermain cenderung mengarah pada individualistik; dan (3) manfaat yang hendak dicapai dari sebagian permainan tersebut cenderung sebagai alat pemuas daya tarik atau keingintahuan si pemain dan berujung pada perilaku konsumtif.

### **Permainan Tradisional Ma'batu**

Padahal, berbicara permainan tradisional di setiap daerah sangat banyak jenis permainannya. Ada beberapa daerah dengan permainan yang sama, akan tetapi penamaan dari permainan tersebut berbeda. Kecintaan kita pada budaya yang ada, dapat dihadirkan dalam pendidikan, khususnya pada pendidikan Anak Usia Dini. Salah satu bentuk yang dapat kita implementasikan dalam dunia pendidikan yakni dengan melestarikan permainan tradisional yang merupakan warisan budaya, sehingga secara turun temurun tidak memudar bahkan menghilang. Salah satu jenis permainan tradisional di Tana Toraja yakni ma'batu, yang sampai saat ini masih dilestarikan dan dimainkan oleh penduduk Lembang Makkodo, Kecamatan Simbuang. Permainan ma'batu, masih dimainkan hingga saat ini, walaupun dengan kemajuan era modern, dimana permainan tradisional sudah mulai digantikan oleh permainan yang terdapat dari berbagai aplikasi media digital. Terlihat bahwa kemajuan era modern, tidak terlalu berdampak pada penduduk setempat dikarenakan beberapa alasan. Salah satunya, akses jaringan yang tidak mendukung bahkan daerah setempat sangat susah untuk jaringan telpon, daerah belum menggunakan listrik aliran PLN sehingga mengurangi aktivitas menonton dan bermain handpone milik orang tua bagi anak. Untuk penerangan masih menggunakan bantuan PLTA melalui turbin yang diaktifkan pada pukul 4 sore hingga pukul 7 pagi, hal inilah yang menjadi salah satu faktor sehingga penduduk setempat banyak melakukan interaksi sosial sebagai kegiatan yang dapat dilakukan sehari-hari. Pada lokasi tersebut, terlihat anak senang berkumpul dan pergi mencari teman ketika pulang sekolah bahkan ketika hari libur tiba, mereka bermain sampai merasa puas, tanpa harus terikat pada waktu ke sekolah. Akses rumah yang berdekatan juga menjadi keuntungan bagi anak dalam memudahkan mencari teman untuk bermain.

Salah satu permainan tradisional yang masih dilestarikan di Lembang Makkodo, Kecamatan Simbuang adalah permainan Ma'batu. Ma' dalam bahasa Toraja artinya melakukan dan batu artinya batu, jadi ma'batu yakni permainan yang dilakukan dengan menggunakan batu. Inti permainan ini adalah menjaga batu yang masing-masing ada pada tim, agar tidak di injak oleh tim lawan dengan cara kejar-kejaran. Permainan ini tidak membatasi jumlah pemain dan terdiri dari 2 tim/group. Aturan dalam permainan ini yakni menentukan jumlah pemain yang sama untuk setiap tim/group, kemudian menyiapkan 2 batu untuk digunakan masing-masing tim.

Cara bermain untuk permainan Ma'batu, setiap tim akan menentukan area

permainan, kemudian menentukan pemain yang bermain lebih dulu dengan melakukan suit (batu, gunting kertas), bagi tim yang menang suit maka akan jadi pemain pertama yang akan bergerak ke area tim lawan, untuk memancing anggota tim lawan agar mengejar teman, sehingga teman yang lain punya kesempatan dalam untuk menginjak batu yang dijaga tim lawan, tetapi jika yang dikejar tertangkap maka akan menjadi tawanan pada tim lawan, dengan berdiri di samping tim lawan.

Saat menjadi tawanan di tim lawan mereka akan merentangkan tangan secara sambung menyambung sebanyak jumlah tawanan yang berhasil di tangkap, anggota tim yang menjadi tawanan dapat bebas, jika anggota timnya datang untuk menyelamatkan mereka yang tertawan dengan cara memegang atau menyentuh tangan yang diregangkan tadi, kemudian yang menjadi tawanan dapat berlari kembali ke timnya dan dapat melanjutkan permainan. Tim yang lengah, dalam hal ini yang batunya berhasil di injak tim lawan maka dianggap kalah dan permainan selesai. Permainan ini mengandung nilai kooperatif, komunikasi, niat serta rasa yakin yang dilakukan anak dalam bermain. Manfaat dari permainan ini sebagai sarana stimulasi dan pengembangan aspek Sosial Emosional anak, selain itu fisik motorik anak ikut terstimulasi.

### **Perkembangan Sosial Emosional Anak melalui Permainan Ma'batu**

Penelitian ini melibatkan 16 anak dari rentang usia 3 tahun-8 tahun. Adapun tingkat pencapaian perkembangan khususnya dalam perkembangan sosial emosional anak berbeda-beda. Pada anak 3 tahun terlihat bagaimana anak melakukan permainan dengan rasa senang walaupun belum dapat mengikuti aturan permainan. Hal yang peneliti temukan dimana anak sudah sampai pada tahap memahami peran di setiap tim (apakah anak berada pada tim yang bermain lebih dulu), selain itu anak memperlihatkan reaksi percaya pada teman dalam membebaskan teman lainnya yang jadi "tawanan" dan si anak tersebut menjaga kepercayaan yang diberikan anak lainnya untuk menjaga batu pada tim si anak. Hal lain yang terlihat pada anak yakni anak dapat melakukan permainan dan dapat mengatakan perasaannya melalui verbal saat permainan berlangsung dan mampu bereaksi terhadap hal-hal yang mengganggunya termasuk ketika temannya akan bermain curang.

### **Kesadaran Diri**

Terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain. Pada penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa Anak Usia Dini yang berusia 3-6 tahun dapat melakukan permainan Ma' batu, beberapa dapat mengikuti aturan permainan dan beberapa belum mengikuti aturan, dan hanya sekedar bermain yang membuat anak merasa bahagia. Anak memiliki niat dan keyakinan dalam bermain bahkan anak dapat melakukan permainan yang bersifat kooperatif dalam mencapai kemenangan. Terlihat juga bahwa ketika anak yang tertangkap oleh lawan, dengan sendirinya punya inisiatif berdiri di samping tim lawan dan berharap teman akan datang membebaskan

mereka. Selain itu, terlihat juga bahwa anak mampu menyesuaikan diri dan mengendalikan diri dengan mengakui kekalahan ketika permainan berakhir setelah tim lawan menginjak batu yang dijaga.

### **Tanggung jawab untuk diri dan orang lain,**

Mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama. Melalui permainan Ma'batu, anak mengetahui haknya, dapat dilihat ketika awal permainan anak, dari penentuan pemain diawal, anak mampu menerima pemain yang akan bermain terlebih dahulu. Menaati aturan dapat dilihat dari anak yang disentuh atau tertangkap dalam pengejaran akan dengan sendirinya berdiri di tempat lawan jadi tawanan dan begitu juga ketika lawan menginjak batu yang dijaga maka anak mengetahui aturan untuk mengakhiri permainan. Anak pun dapat mengatur diri sendiri secara bergantian berlarian mengejar tim lawan. Tanggung jawabpun terlihat pada anak yang jadi lawan dan kawan. Melatik kemandirian dalam tanggungjawabnya sebagai anggota tim.

### **Perilaku Prososial**

Mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. Perilaku yang diamati saat permainan dilakukan adalah anak mampu bermain secara kooperatif dengan teman sebaya bahkan yang berbeda usia. Respon dan pemahaman perasaan ketika bermain pun menjadi bagian penting bagi anak. Mampu mengargai hak pemain lainnya dan toleran dengan memberi kesempatan teman bermain secara bergantian. Sopan dalam bermain, yang berarti tidak ada anak yang merasa marah ketika tim lawan menang, dapat menerima kekalahan dan sama-sama merasa bahagia ketika memainkan permainan ma'batu. menunjukkan rasa kasih sayang pada teman, sabar dalam menunggu giliran bermain, antusias dalam bermain, mampu menahan tangis dan kecewa saat kalah.

### **Conclusions**

Melalui permainan ma'batu, perkembangan sosial emosional anak nampak, baik dalam kesadaran diri, tanggungjawab terhadap diri sendiri dan orang lain serta perilaku prososial. Peneliti berharap agar permainan ini selalu dilestarikan bahkan beberapa lembaga PAUD dapat menerapkan permainan ini, karena permainan ini sangat baik dalam menstimulasi perkembangan anak, area yang digunakan tidak harus luas dan dapat memanfaatkan pekarangan bahkan teras kelas, dan bahan yang digunakan sangat mudah didapatkan karena hanya menggunakan batu, yang dapat kita temukan di lingkungan sekitar kita. Aturan permainannya pun sangat mudah dipahami dan dipraktekkan anak.

**References**

- Aisyah, Siti, Mukti Amini, Titi Chandrawati, and Dian Novita. 2014. 'Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini'.
- AL ANSHORY, DAFI, and DAN SULISTIJORINI. 2019. 'ETNOBOTANI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK MASYARAKAT JAWA DI JAWA TENGAH.' *Media Konservasi* 24(3).
- Andriani, Tuti. 2012. 'Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini'. *Sosial Budaya* 9(1):121-36.
- Anggraini, Gita, and Heni Pujiastuti. 2020. 'Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Di Sekolah Dasar'. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan* 6(1):87-101.
- Ariyanti, Tatik. 2016. 'Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development'. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1).
- Citrowati, Endang, and Farida Mayar. 2019. 'Strategi Pengembangan Bakat Seni Anak Usia Dini'. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3(3):1207-11.
- Estafianto, Hary Dwi. 2023. 'Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini'. *Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1).
- Goulet, Larry Raymond, and Paul B. Baltes. 2013. *Life-Span Developmental Psychology: Research and Theory*. Academic Press.
- Gunarti, Winda, Lilis Suryani, and Azizah Muis. 2008. 'Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini'. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Hidayati, Nur Istiqomah. 2014. 'Pola Asuh Otoriter Orang Tua, Kecerdasan Emosi, Dan Kemandirian Anak SD'. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 3(01).
- Hm, Ely Manizar. 2016. 'Mengelola Kecerdasan Emosi'. *Tadrib* 2(2):198-213.
- Huliyah, Muhiyatul. 2016. 'Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini'. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(01):60-71.
- Khobir, Abdul. 2009. 'Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif'. in Vol. 7.
- Kurniasari, Alit. 2016. 'Gaya Pengasuhan Dan Kecerdasan Emosi Anak'. *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial Dan Usaha Kesejahteraan Sosial* 2(2).
- Lubis, Mira Yanti. 2019. 'Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain'. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2(1):47-58.
- Mahmud, Bonita. 2021. 'Permainan Tradisional Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini'. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)* 1(1):58-69.
- Moleong, Lexy J. 2007. 'Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi'.

- Mutiah, Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Muzzamil, Ferdy. 2021. 'Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak'. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(02).
- Nurjanah, Wanda, M. Pd Elan, and Budi Rachman. 2022. 'Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi'. *Journal of Modern Early Childhood Education* 2(01):15-19.
- Rofiyarti, Fitri, and Anisa Yunita Sari. 2017. 'TIK Untuk Aud: Penggunaan Platform "Kahoot!" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak'. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3(3b).
- Rogers, Cosby S., and Janet K. Sawyers. 1988. *Play in the Lives of Children*. National Association for the Education of Young Children.
- Seefeldt, Carol, and Nita Barbour. 1998. 'Early Childhood Education: An Introduction'. (No Title).
- Setiawan, M. Hery Yuli. 2016. 'Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini'. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 1(1).
- Setyowati, Yuli. 2005. 'Pola Komunikasi Keluarga Dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi Anak Pada Keluarga Jawa)'. *Jurnal Ilmu Komunikasi* 2(1).
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. 'Metodelogi Penelitian'. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss.
- Suminar, Dewi Retno. 2019. *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press.
- Suryani, Novi Ade. 2019. 'Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A'. *Jurnal Ilmiah Potensia* 4(2):141-50.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Grasindo.
- Tobing, Melati Mediana. 2020. 'Pemaknaan Simbol Ruang Tongkongan: Studi Proksemik Pada Wisatawan Di Toraja Utara'.
- Trianto, M. Pd. 2016. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Wahyuni, Sri. 2014. 'Efektivitas Program Resolusi Konflik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Sosial Siswa Yang Terlibat Perilaku Bullying'. *Jurnal Psikologi* 10(1):53-58.
- Yanzami, Utari Melinda, and Widyatuti Widyatuti. 2021. 'Bullying Berhubungan Dengan Risiko Bunuh Diri Pada Remaja'. *Jurnal Keperawatan* 13(1):253-64.