Vol 6 No 1 (2026) P-ISSN 2807-9205 | E-ISSN 2808-0041
DOI: 10.54180/joeces.v6i1.884

Eksplorasi Permainan Raba-Raba Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Annafi Nurul Ilmi Azizah[1], Nayla Jasmine Al-Fara[2], Destria Choirun Nisa[3], Nurvita Fajriati[4] , Nuke Intan Berliana Febrianti[5]
fifi.azizah9@gmail.com[1], nurvitavita052@gmail.com[2], nukeintan01@gmail.com[3], nayylajasmmine@gmail.com[4] , destrianisa31@gmail.com[5]
[1]Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia
[2] Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

ABSTRAK

Perkembangan sosial emosional merupakan fondasi penting dalam pendidikan anak usia dini, namun pada kenyataannya masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi, menunggu giliran, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan permainan tradisional *raba-raba* dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di TK Pertiwi II Senting Boyolali. Subjek penelitian terdiri atas 23 anak dan dua guru sebagai informan wawancara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara pada tanggal 24 April 2026. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *raba-raba* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan aman bagi anak. Permainan ini membantu anak meningkatkan kemampuan bekerja sama, interaksi sosial, kesabaran dalam menunggu giliran, kepatuhan terhadap aturan, serta keberanian untuk tampil dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Selain itu, permainan *raba-raba* juga berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan anak dalam mengontrol emosi. Dukungan guru serta lingkungan sekolah yang kondusif berbasis bermain menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan permainan tersebut. Permainan tradisional *raba-raba* efektif dan edukatif untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Permainan Raba-Raba, Sosial Emosional, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Social-emotional development is an essential foundation in early childhood education. However, many children still experience difficulties in controlling emotions, waiting for their turn, and cooperating with peers. This study aimed to explore the use of the traditional *raba-raba* game in developing early childhood social-emotional skills. This research employed a descriptive qualitative method conducted at TK Pertiwi II Senting Boyolali. The research subjects consisted of 23 children and two teachers as interview informants. Data were collected through observations and interviews conducted on April 24, 2026. Data analysis was carried out interactively through data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured using triangulation techniques. The findings revealed that the *raba-raba* game created a joyful, interactive, and safe learning environment for children. The game helped children improve cooperation skills, social interaction, patience in waiting for their turn, obedience to rules, and confidence in expressing themselves and communicating with peers. In addition, the *raba-raba* game contributed to enhancing children's self-confidence and emotional control. Teacher support and a conducive play based school environment were identified as important factors in the successful implementation of the game. Traditional *raba-raba* game is an effective and educational for optimizing early childhood social emotional development through meaningful and enjoyable play activities.

Keywords: Traditional Game, Raba-Raba Game, Social-Emotional, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenali emosi, berinteraksi dengan lingkungan sosial, bekerja sama, mematuhi aturan, serta mengendalikan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan anak usia dini menjadi fondasi utama dalam membentuk perkembangan sosial emosional anak sehingga diperlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (S. Putri et al., 2021). Penelitian lain menjelaskan bahwa perkembangan sosial emosional meliputi kemampuan anak dalam mengenali emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan, serta menunjukkan sikap empati terhadap lingkungan sekitar (Hasanah, 2024). Kemampuan tersebut menjadi bekal penting bagi anak untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial di masa mendatang (Suryana et al., 2018).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Pertiwi II Senting Boyolali pada tanggal 24 April 2026, masih ditemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi, kurang sabar saat menunggu giliran, mudah marah ketika bermain, serta belum mampu bekerja sama secara optimal dengan teman sebaya. Sebagian anak juga terlihat kurang percaya diri ketika diminta tampil di depan kelas dan cenderung pasif dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi sosial emosional secara menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Harianja et al., 2023; Sari et al., 2026).

Kegiatan bermain merupakan metode pembelajaran yang paling sesuai bagi anak usia dini karena melalui bermain anak dapat belajar secara alami tanpa tekanan. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung, mengembangkan kemampuan sosial, serta belajar memahami aturan dan lingkungan sekitarnya. Salah satu bentuk permainan yang efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak adalah permainan tradisional. Selain mudah diterapkan, permainan tradisional juga mengandung nilai kerja sama, komunikasi, disiplin, toleransi, dan interaksi sosial yang tinggi. Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah permainan *raba-raba*. Permainan ini melibatkan aktivitas menebak benda atau teman melalui sentuhan sehingga anak belajar berinteraksi, bekerja sama, mengendalikan emosi, serta meningkatkan rasa percaya diri ketika bermain bersama teman-temannya (Aulia & Sudaryanti, 2023). Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat memberikan pengaruh positif terhadap perilaku prososial anak karena melalui permainan anak belajar bekerja sama, berinteraksi, serta memahami aturan sosial dalam kelompok bermain (Nafisa & Samad, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2019) menunjukkan bahwa permainan *raba-raba* mampu meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini melalui aktivitas bermain kelompok yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa penerapan permainan

tradisional *raba-raba* dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A di TK Negeri Beurabo Kabupaten Pidie (Hayati & Yunisari, 2022). Anak menjadi lebih sabar, mampu berbagi, dan dapat berinteraksi dengan baik selama proses bermain berlangsung. Selain itu, penelitian Harianja et al (2023;) menunjukkan bahwa aktivitas bermain kelompok mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak usia dini secara signifikan. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa permainan tradisional yang melibatkan interaksi sosial dapat membantu anak mengembangkan empati dan keterampilan sosialnya (Cendana & Suryana, 2022).

Meskipun penelitian mengenai permainan tradisional dan perkembangan sosial emosional anak usia dini telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengaruh permainan terhadap hasil perkembangan sosial emosional anak secara umum. Penelitian yang secara khusus mengeksplorasi proses implementasi permainan *raba-raba* dalam pembelajaran berbasis bermain di lingkungan PAUD masih terbatas. Selain itu, setiap lembaga PAUD memiliki kondisi lingkungan belajar, karakteristik anak, dan strategi pembelajaran yang berbeda sehingga diperlukan kajian yang lebih kontekstual mengenai penerapan permainan *raba-raba* dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini. Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini memiliki keterbaruan pada eksplorasi implementasi permainan *raba-raba* sebagai metode pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Pertiwi II Senting Boyolali.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi permainan *raba-raba* dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Pertiwi II Senting Boyolali. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan permainan *raba-raba* dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional yang edukatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek sosial emosional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian lapangan *(field study).* Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena yang terjadi secara alamiah melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian (Modesta et al., 2024). Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan secara mendalam mengenai proses pelaksanaan permainan *raba-raba* dalam pengembangan sosial emosional anak usia dini di TK Pertiwi II Senting Boyolali.

Subjek penelitian terdiri atas 23 anak usia dini dan dua guru di TK Pertiwi II Senting Boyolali. Anak-anak menjadi subjek observasi dalam pelaksanaan permainan *raba-raba*, sedangkan dua guru berperan sebagai informan dalam kegiatan wawancara untuk memperoleh informasi mengenai penerapan permainan, perkembangan sosial emosional anak, serta hambatan yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 24 April 2026 di TK Pertiwi II Senting Boyolali.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas anak selama mengikuti permainan *raba-raba*, meliputi kemampuan bekerja sama, interaksi sosial, kepatuhan terhadap aturan, kesabaran menunggu giliran, keberanian tampil, serta kemampuan mengontrol emosi. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada dua guru untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai implementasi permainan *raba-raba* dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan alat dan bahan sederhana yang mendukung pelaksanaan permainan *raba-raba*. Alat yang digunakan meliputi kain penutup mata dan beberapa benda yang aman serta mudah dikenali anak melalui sentuhan. Bahan permainan terdiri atas benda-benda konkret yang biasa ditemukan di lingkungan sekitar anak, seperti alat tulis, mainan, dan benda dengan tekstur yang berbeda. Penggunaan alat dan bahan tersebut disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini agar kegiatan bermain berlangsung aman, menarik, dan menyenangkan.

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data hasil observasi dan wawancara yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan peneliti dalam memahami hasil penelitian. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan validitas data melalui perbandingan hasil observasi dan wawancara dari berbagai sumber (Fikri et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan permainan raba-raba dalam pembelajaran anak usia dini

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, kegiatan permainan *raba-raba* dilaksanakan dalam suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan interaktif. Guru menyiapkan beberapa benda sederhana yang aman digunakan anak, kemudian anak dibagi ke dalam kelompok kecil agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan bermain. Anak diminta menutup mata menggunakan kain penutup mata, kemudian menebak benda atau teman melalui sentuhan.

Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat antusias mengikuti permainan. Anak-anak saling memberikan dukungan kepada teman yang sedang bermain dan berusaha mengikuti aturan permainan yang telah dijelaskan oleh guru. Kegiatan bermain kelompok tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih komunikatif dan menyenangkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mengikuti aturan permainan dengan baik. Anak mulai belajar menunggu giliran, mendengarkan instruksi guru, dan menghargai teman yang sedang bermain. Beberapa anak yang awalnya tampak malu mulai menunjukkan keberanian setelah mendapatkan dukungan dari guru dan teman-temannya.



Gambar 1. Anak mampu mengikuti aturan permainan dengan baik (Dokumentasi, 24 April 2026)

Tabel 1. Perkembangan Sosial Emosional Anak melalui Permainan *Raba-Raba*

Aspek yang Diamati	Temuan Observasi
Kerja sama	Anak mampu bermain bersama dan saling membantu dalam kelompok
Interaksi sosial	Anak aktif berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman
Kesabaran	Anak mulai mampu menunggu giliran bermain
Kepatuhan terhadap aturan	Anak mengikuti instruksi dan aturan permainan
Kepercayaan diri	Anak mulai berani tampil dan mencoba permainan
Pengendalian emosi	Anak mampu menerima kesalahan dan tetap mengikuti permainan

Berdasarkan Tabel, terlihat bahwa permainan raba-raba memberikan kontribusi positif terhadap berbagai aspek perkembangan sosial emosional anak. Aspek yang paling menonjol adalah kemampuan interaksi sosial dan kerja sama, yang ditunjukkan melalui keterlibatan aktif anak dalam berkomunikasi, membantu teman, dan berpartisipasi dalam kelompok bermain. Selain itu, kemampuan menunggu giliran dan mematuhi aturan menunjukkan adanya perkembangan regulasi diri (*self regulation*) yang penting bagi kesiapan sosial anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan raba-raba tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran sosial yang memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk berlatih berinteraksi, mengendalikan emosi, dan membangun hubungan positif dengan teman sebaya.

Hasil tersebut dapat dijelaskan melalui teori perkembangan sosial Vygotsky yang menekankan bahwa kemampuan sosial anak berkembang melalui interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya. Dalam konteks permainan raba-raba, anak memperoleh kesempatan untuk belajar melalui proses kolaborasi, komunikasi, dan dukungan sosial selama kegiatan berlangsung. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Hayati & Yunisari (2022) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional raba-raba mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, terutama dalam aspek kerja sama, kesabaran, dan interaksi sosial. Selain itu, penelitian Harianja et al (2023) menjelaskan bahwa aktivitas bermain kelompok memberikan pengalaman sosial yang bermakna sehingga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan hubungan interpersonal anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan psikososial Erikson yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap *initiative versus guilt*, yaitu tahap ketika

anak membutuhkan kesempatan untuk menunjukkan keberanian, inisiatif, dan rasa percaya diri melalui aktivitas sosial (S. Putri et al., 2021) . Permainan *raba-raba* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi kemampuan dirinya secara bebas tanpa tekanan sehingga anak merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri.

Selain itu, teori Piaget juga menjelaskan bahwa anak usia dini belajar melalui pengalaman nyata dan aktivitas bermain langsung. Dalam permainan *raba-raba*, anak memperoleh pengalaman sensorik dan sosial secara bersamaan melalui interaksi dengan teman-temannya (Savitri & Anggraeni, 2025). Kegiatan tersebut membantu anak memahami lingkungan sekitarnya melalui pengalaman konkret sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Aziz et al (2024) yang menjelaskan bahwa bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui interaksi sosial yang menyenangkan. Penelitian Harianja et al (2023) juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain kelompok mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak usia dini secara signifikan. Selain itu, permainan tradisional yang melibatkan interaksi sosial dapat membantu anak mengembangkan empati dan keterampilan sosialnya (Cendana & Suryana, 2022).

Permainan *Raba-Raba* Meningkatkan Rasa Percaya Diri dan Keberanian Anak

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, permainan *raba-raba* memberikan dampak positif terhadap rasa percaya diri anak. Anak yang sebelumnya kurang aktif mulai berani tampil di depan teman-temannya setelah mengikuti permainan secara berulang.

Guru kelas menyampaikan *"Anak-anak yang biasanya malu sekarang mulai berani maju sendiri. Mereka terlihat senang ketika berhasil menebak benda dan teman-temannya memberi tepuk tangan."* Wawancara Guru 1, 24 April 2026)

Guru juga menjelaskan bahwa pemberian pujian sederhana seperti tepuk tangan dan motivasi verbal mampu meningkatkan semangat anak untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermain. "Kalau anak diberi semangat dan pujian, mereka jadi lebih percaya diri. Anak yang awalnya takut mencoba akhirnya mau ikut bermain bersama teman-temannya." (Wawancara Guru 2, 24 April 2026)

Tabel 2. Perubahan Perilaku Anak Setelah Mengikuti Permainan *Raba-Raba*

Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Anak malu tampil di depan kelas	Anak mulai berani tampil
Anak pasif dalam kelompok	Anak aktif berinteraksi
Anak takut melakukan kesalahan	Anak lebih percaya diri mencoba
Anak kurang berkomunikasi	Anak mulai berani berbicara

Temuan tersebut sesuai dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan dukungan lingkungan sekitar. Dukungan guru dan teman sebaya menjadi faktor penting dalam membantu anak meningkatkan rasa percaya diri (Hayati & Yunisari, 2022). Penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri anak usia dini melalui

pengalaman langsung (Wardani & Suryana, 2025). Penelitian Zebua & Andriani (2025) menunjukkan bahwa permainan kelompok membantu anak menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Selain itu, rasa percaya diri anak dapat tumbuh ketika anak diberikan kesempatan untuk tampil dan memperoleh apresiasi positif dari lingkungan sekitarnya (Masna et al., 2021).



Gambar 2. Anak percaya diri dan berani mengikuti permainan (Dokumentasi, 24 April 2026)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak berkembang melalui pengalaman sosial yang menyenangkan dan dilakukan secara berulang. Permainan *raba-raba* menjadi media pembelajaran yang efektif karena anak merasa nyaman, diterima, dan mendapatkan dukungan sosial selama kegiatan berlangsung.

Permainan *Raba-Raba* Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama dan Interaksi Sosial Anak

Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan *raba-raba* membantu anak membangun interaksi sosial yang positif dengan teman sebaya. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat saling membantu, memberikan arahan, dan mendukung teman yang sedang bermain. Guru menjelaskan bahwa anak mulai memahami pentingnya menunggu giliran dan menghargai teman-temannya selama permainan berlangsung. "Awalnya ada anak yang berebut ingin bermain duluan, tetapi setelah beberapa kali bermain mereka mulai belajar antre dan menghargai giliran teman." (Wawancara Guru 1, 24 April 2026). Selain itu, anak juga mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok saat membantu teman memahami aturan permainan.

Tabel 3. Dampak Permainan *Raba-Raba* terhadap Interaksi Sosial Anak

Indikator Sosial	Hasil Temuan
Kemampuan bekerja sama	Anak mampu bermain bersama dalam kelompok
Kemampuan berkomunikasi	Anak aktif berbicara dan memberi respons
Sikap menghargai teman	Anak mulai memahami giliran bermain
Empati sosial	Anak memberi dukungan kepada teman

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya, terutama lingkungan sekolah dan teman sebaya (Hayati & Yunisari, 2022). Bermain bersama memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berbagi, bekerja sama, dan memahami sudut pandang orang lain. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Bakri & Nasucha (2021). yang menunjukkan bahwa permainan kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak

usia dini. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa pembelajaran melalui permainan membantu anak memahami pentingnya kerja sama dan toleransi (Zebua & Andriani, 2025). Selain itu, bermain bersama teman dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan empati anak usia dini (Safitri & Mukhlishina, 2022).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan *raba-raba* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial yang membantu anak memahami aturan, membangun hubungan sosial, dan meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Permainan *Raba-Raba* Membantu Anak Mengontrol Emosi dan Melatih Kesabaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *raba-raba* membantu anak belajar mengontrol emosi, terutama ketika menunggu giliran bermain atau ketika mengalami kesalahan saat menebak benda. Guru menyampaikan: "Di awal permainan ada beberapa anak yang tidak sabar dan ingin bermain lebih dulu, tetapi setelah diberi arahan mereka mulai bisa menunggu giliran." (Wawancara Guru 2, 24 April 2026)

Selain itu, guru juga memberikan dukungan emosional kepada anak yang merasa kecewa ketika jawaban yang diberikan kurang tepat. "Kalau anak salah menjawab, kami memberi semangat supaya anak tidak sedih dan tetap mau bermain lagi." (Wawancara Guru 1, 24 April 2026)

Tabel 4. Pengembangan Kontrol Emosi Anak melalui Permainan *Raba-Raba*

Kondisi Anak	Perubahan yang Terjadi
Anak mudah marah	Anak lebih tenang saat bermain
Anak sulit menunggu giliran	Anak mulai sabar menunggu
Anak kecewa saat salah	Anak mampu menerima kesalahan
Anak kurang memahami aturan	Anak mulai mematuhi aturan

Perkembangan sosial emosional berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mengelola emosi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya (S. Putri et al., 2021). Anak yang mampu mengontrol emosi akan lebih mudah beradaptasi dan membangun hubungan sosial yang positif di lingkungan sekolah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wardani dan Suryana (2025) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu membantu anak meningkatkan kemampuan mengontrol emosi. Penelitian Utomo et al (2025). juga menjelaskan bahwa permainan kelompok dapat mengurangi perilaku agresif dan meningkatkan kesabaran anak. Selain itu, bermain sosial membantu anak belajar mengelola emosi secara lebih positif (Hidayati, 2025).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan *raba-raba* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam membantu anak memahami aturan sosial, melatih kesabaran, serta mengembangkan kemampuan mengontrol emosi melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *raba-raba* dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini di TK Pertiwi II Senting Boyolali. Melalui kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan, anak

memperoleh kesempatan untuk belajar bekerja sama, berinteraksi sosial, mematuhi aturan, menunggu giliran, serta mengontrol emosi dalam lingkungan belajar yang aman dan kondusif. Permainan *raba-raba* juga membantu meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian anak untuk tampil serta berkomunikasi dengan teman sebaya.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu memberikan stimulasi sosial emosional secara alami sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dukungan guru selama kegiatan bermain turut berperan penting dalam membangun suasana belajar yang positif dan mendorong partisipasi aktif anak. Dengan demikian, permainan *raba-raba* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran edukatif yang dapat mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ariska, K. (2024). Efektivitas pembelajaran jarak jauh (PJJ) di TK Bina Bhakti Lampung pada pasca pandemi Covid-19. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood), 6*(2), 20–29. https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7650

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

Aziz, M., Ibrahim, H., Rambe, K. B., & Adelia, R. W. (2024). Analisis kurikulum pendidikan Islam implementasi kurikulum muatan lokal aksara Arab Melayu MIS Terpadu Muhammad Fahri. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, *5*(1), 40–46. https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.900

Bakri, A. R., & Nasucha, J. A. (2021). Pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education, 2*(1), 58–79. https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.21

Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2), 771–778. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1515

Dewi, L. W. Y., & Kusnita, K. L. (2023). Edukasi pemilahan sampah sejak dini di SDN 1 Wongaya Gede. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat, 4*(1), 166–170. https://doi.org/10.35311/jmpm.v4i1.189

Fatimah, S., Sukrin, S., & Kusumawati, Y. (2025). Strategi guru PAUD dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk memenuhi keberagaman gaya belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *5*(2), 644–659.

Fikri, M. H., Murhayati, S., & Darmawan, R. (2025). Kebebasan data dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 13057–13065.

Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4871–4880. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159

Hasanah, I. (2024). Pendidikan karakter pada anak usia dini: Fondasi penting dalam pembentukan pribadi. *ABATATSA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(2), 42–54.

Hayati, F., & Yunisari, D. (2022). Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan tradisional raba-raba pada anak kelompok A TK Negeri Beurabo Kecamatan Padang Tiji Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *3*(2), 1–10.

Hidayati, A. N. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf pada kelompok A melalui metode bermain dengan media bowling huruf di TK ABA 42 Semarang. *Jurnal Literasi Digital*, *5*(2). https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.760

Maghfiroh, L., Sidiq, A. M., & Umairi, M. Al. (2024). Peran ustadzah thaharah dalam pembelajaran toilet training untuk menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A di RA Perwanida Ketintang. *BOCIL: Journal of Early Childhood Education*, *2*(2), 53–62. https://doi.org/10.28926/bocil.v2i2.1546

Masna, M. I., Fatmawati, F., & Rahman, H. (2021). Implementasi pembelajaran tematik dalam membentuk karakter peserta didik. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–15. https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v1i2.534

Modesta, M., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis kebutuhan media kotak kata dalam mengatasi kesulitan membaca siswa kelas I SD. *Innovative: Journal of Social Science Research*, *4*(3), 14384–14390.

Mushab Al Umairi, R. A. L. (2023). Pengembangan interaksi sosial terhadap pendidikan anak usia dini dalam perspektif Islam di abad 21. *ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 274–280. https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1534

Nafisa, H., & Samad, M. (2025). Pengaruh permainan galah hadang terhadap perilaku prososial anak. *Al Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *6*(2), 158–172.

Putri, C. A., Siregar, F. A., & Lubis, A. R. (2023). Liberosis: Jurnal psikologi dan bimbingan konseling. *Liberosis: Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, *1*(1), 1–19. https://doi.org/10.3287/liberosis.v8i2.8591

Putri, S., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2021). Perkembangan fisik motorik anak usia dini melalui kegiatan kolase. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, *5*(2), 130–141. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1351

Ramadina, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan aktivitas dan motorik halus anak kelompok A dalam membuat garis sesuai pola melalui model coklat di TK ABA 1 Pagatan. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *2*(1), 20–28. https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4696

Safitri, A., & Mukhlishina, I. (2022). Penggunaan media kartu gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam pembelajaran tematik di kelas 2 SDN 01 Landungsari. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, *2*(2), 131–136. https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1614

Sari, D. P., Ansyah, E., & Lestari, D. (2026). Pengaruh permainan tradisional raba-raba dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Muslifa Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *24*(1), 1–14.

Savitri, D., & Anggraeni,A. (2025). Pengaruh permainan tradisional raba-raba terhadap perkembangan emosional dan sosial anak usia toddler di PAUD Karangmoncol. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, *9*(2), 221–227.

Sidiq, A. M. M. A. U. (2022). Social development of early children in online learning in the time of the Covid-19 pandemic. *IJECES: Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, *11*(2). https://doi.org/10.15294/ijeces.v11i2.57676

Suryana, A. N., Hamdan, A., & Karwati, L. (2018). Evaluasi program pendidikan anak usia dini (PAUD) di PKBM Danis Jaya Kota Tasikmalaya. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, *3*(1), 6–10.

Suryani, N. A. (2019). Kemampuan sosial emosional anak melalui permainan raba-raba pada PAUD kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *4*(2), 141–150. https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150

Utomo, D. S., Christiana, N. G., Rahmadani, K. T., Sari, D. W., Sharfina, Q. A., Charmel, L., & Daud, M. (2025). Upaya peningkatan pemahaman mengenai pentingnya pemilahan sampah pada murid sekolah dasar. *ANDIL Mulawarman Journal of Community Engagement*, *2*(2), 52–58. https://doi.org/10.30872/andil.v2i2.1982

Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1790–1798. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1897

Wardani, E. K., & Suryana, D. (2025). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1790–1798. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1897

Zebua, P., & Andriani, N. (2025). Penerapan metode permainan dalam memfasilitasi gaya belajar kinestetik siswa TK A. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 563–572.