PERMAINAN ULAR NAGA UNTUK PENGEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI DI DESA SUNGAI DERAS KECAMATAN TELUK PAKEDAI KABUPATEN KUBU RAYA

Kristina Eni, Muhamad Ali, Lukmanulhakim

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak

Email: enykristina72@gmail.com

Abstract

Children in Sungai Deras Village, Teluk Pakedai District in playing have not been able to show concern to their friends who are in difficulties, do not want to share, unhappy, do not want to take turns playing, and lack of care for friends. Children tend to play individually, so that no social interactions occur among them. This study aims to develop social behavior in early childhood in Sungai Deras Village, Teluk Pakedai District. The research method used is qualitative with a phenomenological approach. Data collection tools used in this research were observation sheets, interview guidelines and documentation from 8 children as sources. The results showed that empathy can be manifested by the behavior of children who want to tell stories and want to listen when someone is having problems, generosity in the form of sharing or giving wrong followers with their friends, cooperation in the form of changing roles to become Naga (Dragon) or giants and can play together and care can be manifested in the form of children's behavior to help when someone falls.

Keywords: *Permainan Ular Naga (Dragon snake game), Development of social behavior of children aged 5-6 years*

PENDAHULUAN

Pengembangan sosial sangat penting distimulasi sejak usia dini karena manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan orang lain. Maka dari itu perilaku sosial sangat diperlukan dalam melakukan interaksi agar terjalin hubungan sosial yang baik antar setiap individu maupun kelompok. Manusia sebagai makhluk sosial, artinya kita hidup di lingkungan masyarakat dan bertemu dengan orang-orang di lingkungan sekitar, setiap orang dituntut untuk bisa berinteraksi dengan orang disekitarnya dengan baik. Pada kenyatannya interaksi yang terjadi dengan orang-orang disekitar terjalin kurang baik. Hal ini dapat dilihat karena kurangnya interkasi yang terjadi antar individu atau kelompok perilaku sosial anak perlu distimulasi sejak usia peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain upaya mengembangkan sikap

dini. Hal ini penting ketika dewasa, anak hidup dan bergaul dengan orang di lingkungan baru serta dapat melakukan interaksi sosial dengan orang-orang disekitarnya. Perilaku sosial juga penting bagi masa depan anak dan untuk menuju masa dewasa. Anak sudah dapat menunjukkan interaksi sosial yang baik yang merujuk pada perilaku sosial.

Perilaku sosial merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang berhubungan dengan orang lain, Ahmad Susanto (2011: 137) perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima orang lain, belajar memainkan

sosial yang layak diterima oleh orang lain serta aspek perilaku sosial menurut

Beauty dalam Ahmad Susanto (2011: 145) empati, kemurahan hati, kerjasama, dan kepedulian. Salah satu cara yang digunakan dalam mengembangkan perilaku sosial anak melalui kegiatan permainan, hal ini di ungkapkan oleh Dian Mutiah (2012: 113) “permainan merupakan sarana mensosialisasikan diri yang berarti permainan dapat membuat anak mengenal anggota masyarakat selain itu bermain merupakan alat pendidikan karena dapat memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan” kegiatan bermain bagi anak adalah bagian dari pertumbuhan dan perkembangan. Perilaku sosial anak dalam bermain kelompok, belajar kelompok dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh anak, bagi usia TK bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, menarik dan dekat dengan lingkungannya. Bermain memberikan pengalaman yang unik, membuat anak gembira serta memberikan kepuasan bagi anak. Metode bermain dipergunakan untuk memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Oleh karena itu, kegiatan bermain dalam kehidupan sosial anak dapat dipergunakan untuk meningkatkan interaksi sosial terutama dalam perilaku, dapat memberikan berbagai macam kegiatan belajar sambil bermain.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya, permainan ular naga merupakan permainan kelompok yang dimainkan oleh 5-10 anak atau lebih dengan durasi bermain 30-60 menit. Sebelum melakukan permainan, anak melakukan suit untuk memilih siapa yang menjadi raksasa (kelompok A) dan siapa yang menjadi raksasa (kelompok B) kemudian anak-anak yang lain berbaris memanjang membentuk kereta api dan bernyanyi. Setelah bernyanyi sekitar 3-5 menit, lagu berhenti anak yang terjatuh ditanyakan mau ikut raksasa A atau raksasa B. Jika ikut raksasa A, maka ia harus berbaris dibelakang raksasa A begitupun sebaliknya. Kelompok yang

sedikit pengikutnya harus berlari mengejar supaya pengikutnya banyak. Permainan berakhir apabila lawan menyerah atau pengikutnya habis sama sekali dan pemain yang kalah diberi hukuman dengan bernyanyi.

Namun permainan tersebut sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Karena seiring berkembangnya zaman anak-anak lebih menyukai permainan modern. Permasalahan yang terjadi pada anak di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya dalam kegiatan bermain belum bisa menunjukkan perhatian kepada temannya yang mengalami kesusahan, tidak mau berbagi, tidak gembira serta tidak mau bergantian ketika bermain, dan kurangnya rasa peduli kepada teman. Karena kegiatan bermain yang dilakukan anak cenderung dilakukan sendiri, sehingga tidak ada interaksi sosial yang terjadi terhadap orang-orang disekitarnya. Dari beberapa masalah diatas bahwa perilaku tersebut belum nampak. Dalam bermain anak masih acuh tak acuh pada kesulitan temannya, dari masalah di atas peneliti melakukan penelitian tentang permainan ular naga. Kegiatan bermain dilakukan secara kelompok dan merupakan permainan tradisional yang perlu dilestarikan, selain itu memiliki manfaat bagi pengembangan sosial sehingga dapat dijadikan sebagai alat pendidikan bagi anak usia dini. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian permainan ular naga untuk pengembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya. Adapun yang menjadi pertanyaan umum dalam penelitian ini adalah “Permainan Ular Naga untuk pengembangan sosial Pada Anak Usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya. Dari pertanyaan umum di atas, dapat dirumuskan pertanyaan khusus dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah pengembangan sosial pada aspek empati melalui permainan ular naga untuk anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya?, Bagaimanakah

pengembangan sosial pada aspek kemurahan hati melalui permainan ular naga untuk anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya?, Bagaimanakah pengembangan sosial pada aspek kerjasama melalui permainan ular naga untuk anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya?, Bagaimanakah pengembangan sosial pada aspek kepedulian melalui permainan ular naga untuk anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian qualitative dengan pendekatan Fenomenologi. Menurut Sugeng Pujileksono (2016: 4) “metode penelitian merupakan prosedur yang dilakukan dalam kegiatan penelitian dengan memperhatikan kaidah ilmiah dan pencapaian tujuan penelitian”. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif Bogdan dan Taylor (dalam Wiratna Sujarweni 2018: 19) menjelaskan bahwa “penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati”. Sedangkan pendekatan fenomenologi digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perilaku sosial pada kegiatan permainan ular naga. Menurut Iskandar (2009: 51) penelitian fenomenologi berorientasi untuk memahami, menggali dan menafsirkan arti dari peristiwa, fenomena dan hubungan dengan orang-orang yang biasa dalam situasi tertentu, ia juga menjelaskan pendekatan ini menggunakan pengamatan terhadap fenomena atau gejala sosial alamiah, digunakan sebagian sumber data dan pendekatan ini berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan. Ghony dan Fauzan (2012: 59) Fenomenologi memfokuskan pada pengalaman pribadi individu, subjek penelitiannya adalah

orang yang mengalami langsung kejadian atau fenomena yang terjadi, bukan individu yang hanya mengetahui suatu fenomena secara tidak langsung atau melalui media tertentu.

Oleh karena fokus model pendekatan fenomenologi adalah pengalaman yang dialami oleh individu ketika bermain ular naga dan alasan peneliti menggunakan model pendekatan fenomenologi karena memfokuskan pada pengalaman pribadi individu pada saat bermain ular naga kemudian subjek penelitiannya adalah orang yang mengalami langsung kejadian atau fenomena yang terjadi yaitu anak sendiri.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat di mana peneliti akan melakukan penelitian. Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah dan memperjelas objek yang menjadi sasaran penelitian, sehingga permasalahan tidak akan terlalu meluas. Adapun lokasi tempat yang menjadi sasaran penelitian adalah di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya.

Partisipan

Adapun yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 5-10 orang di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya.

Teknik Pengumpulan Data

Pada Penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik Wawancara

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data kualitatif dengan menggunakan instrumen yaitu pedoman wawancara. Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur (*structured Interview*). Alasan Peneliti menggunakan wawancara terstruktur (*structured Interview*) peneliti telah mengetahui informasi apa yang ingin diperoleh, oleh karena itu dalam melakukan wawancara peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan kepada anak dan wawancara

juga dilakukan oleh peneliti dengan beberapa tokoh masyarakat.

2. Teknik Observasi

Observasi digunakan, bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Alasan peneliti memilih teknik observasi karena ingin melihat langsung kegiatan anak bermain ular naga. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis observasi berpartisipasi (*participant observation*) dengan bentuk partisipasi moderat (*moderate participation*) jadi dalam hal ini peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati ikut terlibat dalam kegiatan tersebut namun dalam mengumpulkan data ikut observasi partisipatif dalam beberapa kegiatan tetapi tidak semuanya. Observasi dilakukan kepada anak pada saat bermain di halaman rumah dengan observasi berpartisipasi maka data yang diperoleh lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

3. Studi Dokumen

Menurut Sugiyono (2018: 329) dan Wiratna Sujarweni (2014: 33) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan merupakan metode pengumpulan data kualitatif sejumlah besar fakta, data yang tersimpan dalam dokumentasi berbentuk surat, catatan harian arsip foto, hasil rapat, cederamata, jurnal kegiatan dan sebagainya. Studi dokumentasi pada penelitian ini adalah foto pada saat anak bermain ular naga dan kegiatan wawancara dengan tokoh masyarakat.

Instrumen Pengumpulan Data

Data yang di dapat perlu untuk dibahas dan di analisis untuk itu peneliti menggunakan alat pengumpulan data yang sesuai dengan teknik pengumpulan digunakan oleh peneliti, maka alat pengumpulan sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber yaitu anak yang mengikuti kegiatan bermain ular naga

yang berjumlah 8 orang, dan pedoman wawancara untuk beberapa tokoh masyarakat didesa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi indikator penilaian, atau apa yang ingin diteliti oleh si peneliti dalam suatu penelitian. Lembar observasi digunakan untuk melakukan pengamatan secara langsung mengenai permainan ular naga pada anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya.

3. Dokumentasi

Wiratna Sujarweni (2014: 33) dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa foto pada saat anak bermain ular naga dan dokumentasi peneliti pada saat melakukan wawancara dengan tokoh masyarakat.

Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan yang dilakukan peneliti dalam menganalisa data-data yang sudah terkumpul dalam suatu penelitian. Melalui kegiatan analisis data, peneliti dapat menyeleksi data-data yang diperlukan dan data-data yang tidak diperlukan dalam penelitian. Selanjutnya peneliti mengelompokkan data-data yang sejenis agar lebih mudah dalam proses penarikan kesimpulan. Dalam penarikan kesimpulan peneliti perlu berhati-hati agar hasil sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan.

Dalam melakukan analisis data di lapangan, peneliti melakukan beberapa kegiatan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan membuat kesimpulan. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono 2017: 133) bahwa melalui permainan dapat menganalisis aktivitas saat menganalisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Kegiatan utama yang dilakukan pada setiap pengumpulan pada, penelitian ini. Dengan mendapatkan data yang tepat maka peneliti akan mendapat jawaban dari rumusan masalah yang sudah ditetapkan. Data yang dikoleksi dalam penelitian ini berkaitan dengan kegiatan permainan ular naga dan dampaknya pada anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya. Pengumpulan data diperoleh dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi serta catatan lapangan.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Pada penelitian ini reduksi data yang dilakukan peneliti adalah melihat apakah data-data sudah terkumpul lengkap dan sempurna. Melihat jawaban-jawaban dari pertanyaan wawancara sudah dapat dipahami dan dibaca. Memastikan semua dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian sudah terkumpul dengan lengkap serta memastikan semua subjek penelitian sudah diamati dan dimintai datanya. Data yang direduksi dalam penelitian ini berkaitan dengan kegiatan permainan ular naga pada anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menyajikan data. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Penyajian data sebagai kumpulan informasi yang akan disusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat tentang bermain ular naga dan dampaknya bagi pengembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya.

4. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah mengambil kesimpulan atau verifikasi. Tahap penarikan kesimpulan yaitu penarikan kesimpulan dari data-data yang telah dianalisis. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini tentunya berdasarkan dari hasil analisis data yang berasal dari observasi, dokumentasi, dan wawancara serta catatan lapangan. Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ada ditemukan bukti yang mendukung pada tahap berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulannya merupakan kesimpulan kredibilitas. Peneliti dalam hal ini menyimpulkan data-data yang sudah didapatkan, kesimpulan ini masih bersifat sementara karena peneliti masih bisa mencari data-data lagi ke lapangan untuk mendapatkan data yang valid. Kesimpulan yang dibuat berisi tentang permainan ular naga pada anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya.

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Penelitian sering ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Peneliti melakukan uji keabsahan data melalui triangulasi. Kegiatan penelitian triangulasi sangat penting dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat. Dalam penelitian sering kali dijumpai ketidakabsahan data yang diperoleh antara sumber yang satu dengan yang lain. Kegiatan triangulasi dalam penelitian dilakukan dengan menggabungkan hasil data dengan wawancara, pengamatan, dan analisis dokumentasi. Dengan menggabungkan ketiga hal tersebut dapat disimpulkan agar nanti bisa mendapat hasil penelitian yang lebih baik dan data-datanya dapat dipercaya. Triangulasi yang digunakan

dalam penelitian ini seperti yang dipaparkan Sugiyono (2017: 191) yaitu:

1. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
2. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
3. Triangulasi waktu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

Peneliti menggunakan triangulasi teknik. Alasan peneliti menggunakan triangulasi teknik karena pengumpulan data yang dilakukan berbeda dalam mendapatkan data, dari sumber yang sama seperti melakukan wawancara kepada anak yang bermain ular naga dan melakukan observasi pada anak usia 5-6 tahun serta mendokumentasikannya berupa foto pada saat anak bermain ular naga.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut merupakan hasil pengembangan yang didapat dari aspek Empati, Aspek Kemurahan Hati, Aspek Kerjasama dan Aspek Kepedulian dalam Permainan Ular Naga

Tabel 1
Pengembangan Aspek Dalam Permainan Ular Naga

No	Aspek	Keterangan
1	Aspek empati	Dari hasil wawancara tersebut pada saat bermain ular naga perilaku empati yang dapat ditunjukkan, bercerita tentang

		masalah yang dialami pada saat bermain ular naga.
2	Aspek kemurahan hati	Permainan ular naga dapat menunjukkan reaksi kemurahan hati yaitu berbagi.
3	Aspek kerjasama	Permainan ular naga dapat menunjukkan perilaku kerjasama salah satunya adalah dapat berperan menjadi naga atau raksasa.
4	Aspek kepedulian	Dari 8 orang anak hanya 6 orang yang memiliki perilaku peduli, sedangkan 2 anak yaitu anak ke 5 dan 6. Dari keenam anak tersebut ketika ada teman yang terjatuh pada saat bermain anak mau menolongnya, sedangkan dua orang anak ketika ada teman yang terjatuh tidak mau membantu melainkan hanya melihat.

Pembahasan

Berikut ini adalah hasil pembahasan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap anak mengenai perilaku empati, kemurahan hati, kerjasama dan kepedulian pada saat bermain ular naga anak usia 5-6 tahun di desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya.

1. Aspek Empati

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan perilaku sosial pada aspek empati, bahwa berinteraksi dengan teman-

temannya empati dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain ular naga dengan perilaku yang ditunjukkan anak ketika bermain ular naga dapat bercerita karena tidak pandai bernyanyi, tidak bisa bermain kemudian teman yang lain mengajarnya, melalui ini juga anak dapat bergaul dengan teman sebaya dengan bermain bersama dan bisa hal ini mendorong anak untuk membangun sebuah hubungan dengan orang lain. Hasil penelitian ini berkaitan dengan teori Rita Eka Izzaty (2005: 71) “bentuk dari perkembangan sosial anak dapat dilihat dari bagaimana anak bergaul dengan teman sebaya. Melalui permainan anak dapat melakukan interaksi, bercerita ataupun mendengarkan orang lain. Teori yang disampaikan oleh Penny Upton (2012: 133) dengan bermain anak dapat meningkatkan afiliasi dengan teman-teman sebaya sehingga anak dapat berinteraksi, berkomunikasi dan mendorong terbentuknya pertemanan hal ini sejalan dengan teori Syamsu Yusup dalam Nugraha dan Rachawati 2004 yang dikutip oleh Riana Mashar (2011: 63) salah satu karakteristik empati adalah perilaku mau mendengarkan orang lain. Melalui cerita yang didengar anak dapat membantu anak lain dalam menyelesaikan masalah. Sejalan dengan teori Hurlock yang dikutip oleh Ahmad Susanto bahwa empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain. Melalui kegiatan bermain bersama anak dapat menumbuhkan rasa empatinya dengan perilaku-perilaku yang nampak salah satunya adalah memberikan barang miliknya kepada teman contoh kue, mainan dan lain-lainnya hal ini sejalan dengan teori Asep Dika Hanggara (2019: 31) empati dapat dinyatakan dalam bentuk verbal dan dalam bentuk tingkah laku. Sejalan dengan beberapa teori di atas dengan bermain kelompok anak dapat menunjukkan empati. Empati merupakan salah satu perilaku sosial yang perlu untuk ditanamkan sejak dini sebagai bekal masa depan anak untuk dapat diterima di lingkungan sosialnya, dan Rita Eka Izzaty (2005: 71) menyatakan bentuk dari perkembangan sosial anak dapat

dilihat dari bagaimana anak bergaul dengan teman sebaya.

2. Aspek kemurahan hati

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan sosial pada aspek kemurahan hati, bahwa perkembangan sosial anak erat kaitannya dengan dengan perilaku yang dilakukan oleh anak dan dapat ditunjukkan saat bermain bersama dengan perilaku mau berbagi pengikut dengan lawan main dan mau berbagi gambar pada saat bermain. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori Beaty dalam Ahamd Susanto (2011: 145) “perkembangan sosial anak berkaitan dengan perilaku sosial dan bermain sosialnya”. Dalam bermain anak dapat menunjukkan perilaku mau berbagi seperti berbagi makanan, mainan dan berbagi salah satu pengikut dengan lawan main hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori Hurlock dalam Ahamad Susanto (2011: 138) “membagi barang miliknya terutama mainan anak dan lain-lainnya pada momen-momen tertentu”. Kemudian dalam bermain kelompok anak dapat meluapkan emosinya, perilaku yang muncul yaitu ada anak yang menangis karena tidak mau berbagi salah satu pengikutnya dengan lawan main, anak marah kemudian menangis. Marah merupakan reaksi emosi negatif hal ini disampaikan oleh Lazarus dalam (Riana Mashar 2011: 31) bahwa salah satu dari reaksi emosi negatif adalah kemarahan. Menangis merupakan bagian dari emosi, selain mengembangkan sosial dalam bermain kelompok anak dapat meluapkan emosinya. Hasil penelitian tersebut Sejalan dengan itu Teori Psikoanalisis yang dikembangkan oleh *Freud* dan *Erik Erikso* menyatakan bermain merupakan cara anak melepaskan emosinya. Teori yang di sampaikan Martuti (2008:25) “dengan bermain anak dapat mencapai perkembangannya salah satunya adalah mencapai perkembangan emosi dan sosialnya”.

3. Aspek kerjasama

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan sosial pada aspek kerjasama, bahwa perilaku kerjasama dapat ditunjukkan ketika anak bermain

bersama-sama dengan temannya. Dapat dilihat ketika bermain anak mau berganti peran menjadi naga dan raksasa, dapat bernyanyi bersama, dapat mengikuti kegiatan bermain dari awal hingga akhir. Hasil penelitian ini juga ditemukan oleh Mulya Syafrina (2014: 58) menyatakan bahwa:

Peningkatan perkembangan sosial anak usia dini melalui permainan ular naga di PAUD Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman dapat disimpulkan bahwa, 1) permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak dalam bekerjasama terlihat dari nilai rata-rata pada masing-masing pernyataan yaitu berinteraksi dengan sesama teman, berinteraksi dengan guru, meminta/memberikan ide saat bermain meningkat setiap pertemuannya. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Ahmad Susanto (2012:139) anak dapat bermain dengan teman lain. Perilaku tersebut terwujud dalam kegiatan bermain bersama-sama kemudian anak bisa mengikuti kegiatan bermain dari awal hingga akhir, mau berganti peran menjadi naga atau raksasa. Bermain ular naga juga membuat anak riang bernyanyi ketika bermain membuat gembira dan melalui kegiatan bermain bersama anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman sebaya. Gembira dan tertawa merupakan bagian dari reaksi emosi positif teori ini diungkapkan oleh Lazarus dalam (Riana Mashar 2011: 31) reaksi emosi dibagi menjadi dua yaitu reaksi emosi negatif dan positif reaksi emosi negatif yaitu, marah, kecemasan, rasa malu atau rasa bersalah, kesedihan cemburu dan jijik sedangkan reaksi emosi positif terdiri dari kebahagiaan, rasa senang, bangga, cinta, pengharapan, dan perasaan terharu atau belas kasihan. Hasil penelitian di atas sejalan dengan teori *Dowretsky* dalam Novi Mulyani (2016: 84) dan Suyadi (2010: 284) bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu bermain adalah aktivitas yang sangat

menyenangkan ditandai dengan gelak tawa oleh anak yang melakukannya. Sejalan dengan itu Rofi La Ontong (2013: 51) dengan bermain ular naga membuat anak riang dalam belajar, belajar bernyanyi, dan menanamkan kebersamaan diantara mereka. Sejalan dengan itu Dian Mutiah (2012: 113) menyatakan permainan merupakan sarana mensosialisasikan diri yang berarti permainan dapat membuat anak mengenal anggota masyarakat selain itu bermain merupakan alat pendidikan, karena dapat memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan fungsi bermain bagi adalah sebagai tumbuh kembangnya sedangkan menurut Yudha Kurniawan (2007: 1) permainan dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu permainan secara mandiri atau individu dan permainan kelompok permainan secara mandiri umumnya tidak membutuhkan ruang luas tidak tergantung pada orang lain. Sementara permainan kelompok lebih dinamis dan lebih interaktif, karena banyak jiwa yang turut serta dalam permainan sehingga seseorang yang bermain harus banyak beradaptasi terhadap banyak interaksi.

4. Aspek Kepedulian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, bahwa bermain kelompok dapat mengembangkan perilaku sosial kemurahan hati dapat dilihat ketika ada anak yang terjatuh, anak lain mau membantu untuk bangun kembali dengan mengulurkan tangannya. Perilaku merupakan bagian dari proses perkembangan hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Indri Hapsari (2016: 66) “perkembangan adalah bagian dari perilaku”. Teori Mirroh Fikriyanti (2013: 106) ”permainan kelompok membutuhkan sejumlah teman bermain, lingkungan pergaulan anak lebih tua secara bertahap lebih luas”. Pada saat bermain anak dapat menunjukkan perilaku peduli yaitu dapat membantu atau menolong teman ketika teman terjatuh kemudian anak membantu untuk bangun kembali dan meminta maaf. Hasil penelitian tersebut berkaitan dengan teori Ahmad susanto (2011: 138) perilaku

sosial dilakukan dengan tujuan baik seperti berbagi menyumbang atau menderma dan menolong atau membantu.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa permainan ular naga dapat mengembangkan sosial dalam wujud Empati, diwujudkan dalam bentuk perilaku anak mau bercerita dan mau mendengarkan ketika ada yang mengalami masalah saat bermain, kemurahan Hati, diwujudkan dalam bentuk perilaku anak mau berbagi atau memberikan salah pengikut dengan lawan mainnya, kerjasama, diwujudkan dalam bentuk perilaku anak mau berganti peran menjadi naga atau raksasa serta dapat bermain Bersama, dan kepedulian, diwujudkan dalam bentuk perilaku anak mau menolong ketika ada yang terjatuh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin memberikan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan tentang permainan ular naga dalam mengembangkan perilaku sosial untuk anak usia dini. Adapun saran-saran sebagai berikut:

Bagi Anak: Melalui permainan ular naga dapat mengembangkan sosial anak dalam bentuk perilaku empati, kemurahan hati, kerjasama dan kepedulian. Bagi Peneliti: Permainan ular naga dapat dijadikan sebagai alat permainan edukatif untuk mengembangkan perilaku sosial dalam dunia pendidikan anak usia dini, dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih fokus menggali tentang permainan ular naga. Bagi Orang Tua atau Masyarakat: Permainan ular naga merupakan permainan tradisional yang perlu untuk dilestarikan kembali sehingga dapat secara turun temurun dimainkan oleh generasi berikutnya yang dapat membantu menambah pengetahuan orangtua dan masyarakat dalam mengembangkan perilaku sosial anak melalui permainan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ghony, & Fauzan. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hanggara, D.A. (2019). *Kepemimpinan Empati Menurut Al-Qur'an*. Sukabumi: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Hapsari, I.I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Izzaty, R.E. (2005). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada (GP press).
- Martuti, A. (2008b). *Mengelola Paud Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Mashar, R. (2011a). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Mulyani, N. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Ontong, R.L. (2013) *Kitab Game Khusus Paud Dari Permainan Tradisional Hingga Modern*. Yogyakarta: Flash Book.
- Pujileksono. S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif,*

- Interaktif, dan konstruktif.*
Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2014). *Metode Penelitian.*
Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Upton, P. (2012). *Psikologi
Perkembangan.*
Erlangga.
Jakarta: