

## Pemanfaatan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosialisasi Anak Usia Dini

Acik Ira Nanik<sup>1</sup>, Erik Aditia Ismaya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: 202503083@std.umk.ac.id, erik.aditia@umk.ac.id

### Article History:

Received: 04 Juli 2026

Revised: 20 Juli 2026

Accepted: 26 Juli 2026

### Keywords:

Permainan Tradisional, Cublak-cublak Suweng, Kemampuan Sosialisasi, Anak Usia Dini

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan permainan tradisional Cublak-cublak Suweng dalam menstimulasi kemampuan sosialisasi anak usia dini di TK Negeri Pembina Kecamatan Wirosari. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari 23 anak Kelompok B, 2 guru, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Cublak-cublak Suweng dilaksanakan melalui tahap pengenalan, penjelasan aturan, demonstrasi, dan praktik bermain secara berkelompok dengan pendampingan guru. Kemampuan sosialisasi yang muncul meliputi: berinteraksi dengan teman sebaya, berkomunikasi, bekerja sama, menghargai teman, mengikuti aturan, menunggu giliran, membantu teman, dan menyesuaikan diri dengan kelompok. Terjadi peningkatan kemampuan sosialisasi anak setelah mengikuti permainan, ditandai dengan meningkatnya jumlah anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Faktor pendukung meliputi antusiasme anak dan dukungan guru, sedangkan faktor penghambat meliputi perbedaan karakter anak dan konsentrasi yang mudah teralihkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional Cublak-cublak Suweng efektif digunakan sebagai media stimulasi kemampuan sosialisasi anak usia dini.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan fundamental dalam menyediakan rangsangan bagi seluruh spektrum perkembangan anak, termasuk kapasitas sosial. Kemampuan bersosialisasi dimaknai sebagai kecakapan individu dalam menjalin relasi dengan orang lain yang diwujudkan melalui interaksi, komunikasi, kolaborasi, berbagi, penghargaan terhadap sesama, dan kepatuhan terhadap konvensi sosial. Keterampilan ini mutlak dipupuk sejak

masa prasekolah karena menjadi fondasi bagi keberhasilan anak dalam menyesuaikan diri di lingkungan pendidikan dan masyarakat luas (Lismayani, 2023). Individu dengan kemampuan sosial yang mumpuni pada umumnya lebih lincah menjalin koneksi positif, mampu menyelesaikan perselisihan secara konstruktif, dan konsisten menunjukkan perilaku kooperatif dalam berbagai situasi sosial.

Derasnya arus digitalisasi telah mengubah secara fundamental pola bermain generasi prasekolah. Anak-anak kontemporer cenderung menghabiskan porsi waktu yang signifikan di hadapan gawai dan bergulat dengan permainan maya, sehingga kesempatan untuk interaksi fisik dan tatap muka dengan sesama semakin tergerus. Kondisi ini secara langsung membatasi ruang bagi anak untuk mengasah keterampilan komunikasi, kolaborasi, pembagian peran, dan pemecahan problematika melalui pengalaman sosial yang autentik (Masykura Setiadi et al., 2024). Akibatnya, lembaga PAUD dituntut untuk menghadirkan pengalaman belajar yang mampu mengoptimalkan keterampilan sosial anak di tengah derasnya arus disruptif teknologi.

Hasil peninjauan permulaan yang dijalankan pada bulan Mei 2026 terhadap 23 peserta didik Kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Wirosari mengungkapkan bahwa taraf kemampuan bersosialisasi anak masih memerlukan intervensi serius. Tercatat 9 anak masih belum menunjukkan kemajuan pada aspek kolaborasi, 10 anak belum terampil menahan diri ketika menantikan giliran, dan 7 anak mengalami hambatan signifikan dalam berkomunikasi dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Mayoritas peserta didik masih bertengger pada fase mulai berkembang di berbagai dimensi kemampuan sosial, dan tidak satu pun dari mereka yang mencapai predikat berkembang sangat baik secara menyeluruh. Situasi ini mengindikasikan bahwa dibutuhkan aktivitas stimulatif yang sejalan dengan alam perkembangan anak usia dini.

Salah satu alternatif yang dinilai memiliki potensi besar adalah optimalisasi permainan tradisional sebagai wahana belajar. Permainan turun-temurun ini sarat akan filosofi kebersamaan, kolaborasi, semangat sportif, tanggung jawab, dan kepatuhan pada aturan. Di samping memberi hiburan, permainan tradisional dapat dikontekstualisasikan sebagai media pembelajaran yang menggembirakan dan relevan bagi anak. Beragam studi mengonfirmasi bahwa permainan tradisional mampu memupuk kecerdasan sosial-emosional, memperkaya komunikasi interpersonal, dan mengeratkan ikatan persahabatan (Widyaning Tyas & Widyasari, 2023). Penelitian Aulia (2023) menemukan bahwa permainan tradisional berperan vital dalam meningkatkan perkembangan sosial-emosional melalui kegiatan interaktif yang melibatkan kontak langsung. Temuan ini diperkuat oleh Lismayani (2023) yang membuktikan adanya pengaruh positif permainan tradisional terhadap aspek sosial-emosional. Hasil penelitian Hsb et al. (2024) mengindikasikan bahwa permainan tradisional dayakan memberi dampak signifikan pada perkembangan sosial-emosional. Sementara itu, Sudaryanti et al. (2024) menjelaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya mengasah motorik tetapi juga sosial-emosional karena menyajikan pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif. Miskiyah et al. (2025) turut menyimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan sarana efektif untuk mengembangkan kapasitas sosial dan emosional anak usia 5–6 tahun.

Di antara sekian banyak permainan nusantara, *Cublak-cublak Suweng* memiliki keunikan yang sangat relevan dengan pengembangan sosial. Permainan ini berlangsung secara kolektif dan menuntut setiap partisipan untuk menjalin interaksi dinamis dengan rekan-rekannya. Selama permainan berlangsung, anak-anak belajar mematuhi kesepakatan, mengomunikasikan maksud, berkolaborasi, menghargai giliran, mengelola luapan emosi, serta menafsirkan ekspresi dan tingkah laku teman. Kekayaan aktivitas ini menjadikannya media yang sangat potensial untuk merangsang keterampilan sosialisasi sekaligus memperkenalkan nilai kearifan lokal yang patut diwariskan sejak dini (Atusholichah et al., 2022).

---

Sejumlah peneliti sebelumnya telah menyoroiti permainan ini dari berbagai sudut pandang. Hasanah (2023) melaporkan bahwa penerapan *Cublak-cublak Suweng* secara bertahap mampu mengerek kemampuan sosial-emosional anak melalui kegiatan bermain kolektif. Suprapti (2022) mengonfirmasi adanya pengaruh positif yang signifikan dari permainan ini terhadap aspek sosial-emosional anak usia 5–6 tahun. Habibah & Sari (2024) juga menguatkan bahwa permainan ini efektif untuk mengembangkan perilaku sosial-emosional melalui interaksi dan kerja sama yang berlangsung alami sepanjang permainan. Hasni et al. (2024) turut menunjukkan bahwa permainan *Cublak-cublak Suweng* berkontribusi terhadap perkembangan komunikasi sosial, kerja sama, empati, dan hubungan sosial anak dengan teman sebayanya.

Meskipun demikian, sebagian besar riset yang telah ada masih terpusat pada konstruk sosial-emosional secara makro. Penelitian yang secara spesifik menelaah penggunaan *Cublak-cublak Suweng* untuk menstruulasi kecakapan sosialisasi dengan indikator rinci—seperti interaksi, komunikasi, kolaborasi, penghargaan, kepatuhan, kesabaran, kepedulian, dan adaptasi—masih tergolong terbatas. Lebih jauh, pendekatan yang dominan digunakan adalah kuantitatif dan eksperimental sehingga gambaran mengenai proses stimulasi yang berlangsung secara alamiah kerap luput dari perhatian (Kemendikbudristek, 2022). Kesenjangan inilah yang berupaya dijembatani oleh studi ini.

Kebaruan yang ditawarkan meliputi tiga dimensi utama. Pertama, dari segi substansi, penelitian ini memfokuskan perhatian pada kemampuan sosialisasi sebagai ranah yang lebih spesifik dan terukur dibandingkan konstruk sosial-emosional yang umum. Kedua, dari sisi metodologi, studi kasus kualitatif dipilih untuk menangkap kedalaman proses interaksi yang terjadi selama permainan. Ketiga, dari aspek praktis, penelitian ini menghasilkan model implementasi permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* yang dapat diadopsi oleh pendidik PAUD dalam merancang pembelajaran berbasis budaya lokal. Bertolak dari kerangka tersebut, penelitian ini dirumuskan dengan tujuan: (1) memaparkan tata laksana permainan *Cublak-cublak Suweng* dalam konteks pembelajaran anak usia dini; (2) mengidentifikasi beragam wujud kemampuan sosialisasi yang muncul selama permainan; (3) menganalisis mekanisme stimulasi keterampilan sosial yang terjadi; (4) mengeksplorasi pengalaman dan sudut pandang guru tentang pemanfaatan permainan ini; serta (5) memetakan faktor pendorong dan penghambat dalam implementasinya.

## **LANDASAN TEORI**

### **Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng**

Permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* merupakan salah satu permainan rakyat asal Jawa Tengah yang diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian tak terpisahkan dari budaya masyarakat Jawa. Mekanisme permainan ini melibatkan benda kecil yang dipindahkan dari satu telapak tangan ke telapak tangan lainnya seraya dinyanyikan lagu daerah *Cublak-cublak Suweng*. Salah satu pemain diberi peran sebagai penebak, sementara pemain lain berusaha menyembunyikan benda tersebut hingga nyanyian usai. Kesederhanaan aturan dan peralatan yang digunakan menjadikannya mudah diadaptasi untuk anak usia dini dan mampu menciptakan atmosfer bermain yang menyenangkan serta sarat interaksi sosial (Atusholichah et al., 2022).

Hasanah (2023) menegaskan bahwa *Cublak-cublak Suweng* dapat difungsikan sebagai media pembelajaran yang mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak usia dini. Dalam prosesnya, anak-anak belajar mematuhi peraturan yang disepakati, berkolaborasi, dan menghargai peran serta kehadiran teman. Hal ini diperkuat oleh Suprapti (2022) yang menunjukkan adanya dampak positif permainan ini terhadap sosial-emosional anak usia 5–6 tahun. Permainan ini memberi peluang bagi anak untuk berinteraksi secara aktif,

---

mengembangkan kerja sama, memupuk kemampuan komunikasi, dan belajar menghargai sesama selama proses bermain berlangsung.

Aturan main *Cublak-cublak Suweng* tergolong sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak usia dini. Permainan dimulai dengan penentuan satu anak sebagai pencari yang menundukkan kepala di tengah-tengah lingkaran pemain. Peserta lain mengedarkan benda kecil secara bergantian dari satu tangan ke tangan lain sambil melantunkan syair lagu *Cublak-cublak Suweng*. Setelah lagu berakhir, pencari diberi kesempatan untuk menerka siapa pemegang benda terakhir. Apabila tebakan tepat, pemegang benda berganti peran menjadi pencari; apabila keliru, pencari tetap menjalankan tugasnya pada putaran berikutnya (Habibah & Sari, 2024).

Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan ini sangat beragam. Atusholichah et al. (2022) menyoroti muatan nilai sosial dan edukatif yang berkontribusi pada perkembangan emosi anak. Hasni et al. (2024) menambahkan bahwa keterlibatan aktif dalam permainan tradisional membuka peluang bagi anak untuk mengasah kecakapan bersosialisasi, berkomunikasi, dan meregulasi emosi. Nilai-nilai tersebut mencakup solidaritas, kolaborasi, komunikasi, kebersamaan, integritas, kedisiplinan, tanggung jawab, dan pelestarian budaya. Melalui partisipasi aktif dalam permainan, anak memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan berkembangnya kemampuan sosial, emosional, dan moral secara terintegrasi.

#### **Kemampuan Sosialisasi Anak Usia Dini**

Keterampilan sosialisasi didefinisikan sebagai kapasitas anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya secara positif. Kemampuan ini tumbuh melalui proses sosialisasi yang berlangsung sejak dini, ketika anak mulai mengenal dan menjalin hubungan dengan orang-orang di sekitarnya. Melalui proses tersebut, anak menginternalisasi nilai, norma, aturan, dan perilaku yang berlaku di masyarakat. Proses sosialisasi membantu anak memahami cara menjalin hubungan yang baik dengan orang lain serta bertindak sesuai dengan harapan sosial yang berlaku dalam lingkungannya (Aulia, 2023).

Pada anak usia dini, keterampilan sosialisasi terwujud dalam kemampuan menjalin pertemanan, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, saling berbagi, dan menunjukkan respek terhadap orang lain. Kemampuan ini tidak hadir secara otomatis, melainkan terbentuk melalui akumulasi pengalaman interaksi yang diperoleh di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Semakin luas kesempatan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, semakin besar pula peluang keterampilan sosialnya berkembang (Hasni et al., 2024). Dalam konteks PAUD, keterampilan sosialisasi menjadi salah satu aspek perkembangan yang krusial karena berkaitan dengan kemampuan anak membangun relasi sosial yang sehat dan harmonis.

Keterampilan sosialisasi perlu dipupuk sejak usia prasekolah karena menjadi dasar bagi anak dalam membangun hubungan sosial pada tahap perkembangan berikutnya. Dengan kemampuan sosialisasi yang baik, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, memahami aturan yang berlaku, dan menjalin hubungan positif dengan teman maupun orang dewasa. Keterampilan ini juga berkontribusi terhadap perkembangan aspek lain dalam diri anak. Saat berinteraksi dengan teman sebaya, anak belajar menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, memahami perasaan orang lain, mengendalikan emosi, dan menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam kegiatan bersama. Melalui pengalaman tersebut, perkembangan sosial anak berjalan seiring dengan perkembangan bahasa, emosional, dan moral (Miskiyah et al., 2025).

Indikator keterampilan sosialisasi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase Fondasi Elemen Jati Diri yang fokus pada kemampuan membangun hubungan sosial positif, berpartisipasi dalam kegiatan bersama, mematuhi aturan, serta menunjukkan sikap peduli dan hormat (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah,

---

2025). Delapan indikator yang diamati meliputi: (1) interaksi dengan teman sebaya; (2) komunikasi dengan teman dan orang lain; (3) kerja sama dalam kelompok; (4) penghargaan terhadap teman; (5) kepatuhan pada aturan permainan; (6) kesabaran menunggu giliran; (7) sikap membantu dan peduli; serta (8) penyesuaian diri dalam kelompok.

### **Keterkaitan Permainan Cublak-cublak Suweng dengan Kemampuan Sosialisasi**

Terdapat hubungan yang erat antara indikator permainan *Cublak-cublak Suweng* dan indikator keterampilan sosialisasi anak usia dini. Setiap aktivitas yang berlangsung selama permainan memberi peluang bagi anak untuk berlatih interaksi, komunikasi, kolaborasi, kepatuhan, dan adaptasi kelompok. Melalui pengalaman bermain secara langsung, anak memperoleh stimulasi sosial yang mendukung perkembangan keterampilan sosialisasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Elemen Jati Diri. Hasni et al. (2024) menegaskan bahwa permainan *Cublak-cublak Suweng* berkontribusi pada pengembangan komunikasi sosial, kerja sama, empati, dan hubungan pertemanan.

Interaksi yang terjadi selama permainan membantu anak membangun relasi sosial dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya. Anak-anak belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan, dan memahami informasi selama permainan. Karena bersifat kolektif, anak-anak terbiasa berkolaborasi menjaga kelancaran permainan. Sikap sportif menumbuhkan penghargaan, penerimaan hasil, dan penghormatan terhadap perbedaan kemampuan. Ketaatan pada aturan menjadi latihan menyesuaikan diri dengan norma sosial, sementara giliran bermain mengajarkan kesabaran dan penghormatan terhadap hak orang lain. Empati mendorong anak memahami perasaan teman dan menunjukkan kepedulian dalam interaksi sosial.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*). Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara mendalam fenomena pemanfaatan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* dalam menstimulasi kemampuan sosialisasi anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Wirosari. Studi kasus memungkinkan peneliti mengkaji suatu kasus tertentu secara rinci, komprehensif, dan kontekstual sehingga kondisi, proses, dan faktor-faktor yang memengaruhinya dapat terdeskripsikan secara utuh (Creswell, 2018).

Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kecamatan Wirosari, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah, pada periode April hingga Juni 2026. Lokasi ini dipilih karena lembaga tersebut secara rutin mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki karakteristik peserta didik yang relevan dengan fokus penelitian. Subjek penelitian terdiri atas 23 anak Kelompok B, dua orang guru kelas, dan seorang kepala sekolah. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria: memiliki keterlibatan langsung dalam pelaksanaan permainan tradisional dan memiliki pengetahuan serta pengalaman yang memadai terkait fokus penelitian (Sugiyono, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama (R. Izham & Muarifuddin, 2024). Pertama, observasi partisipatif untuk mengamati secara langsung aktivitas anak dan interaksi sosial selama permainan. Observasi dilaksanakan dengan pendekatan *participant observation*, yaitu peneliti terlibat dalam situasi yang diamati namun tetap menjaga jarak agar tidak mengganggu proses alami. Kedua, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan kepala sekolah untuk menggali informasi tentang penerapan permainan, strategi, dan perkembangan kemampuan sosial anak. Panduan wawancara disusun secara fleksibel agar memungkinkan pendalaman informasi. Ketiga, dokumentasi berupa foto, video, catatan kegiatan, dan perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai data pendukung dan bahan verifikasi.

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri (*human instrument*),



yang berperan sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, dan pelapor. Untuk mendukung kelancaran pengumpulan data, disusun instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan lembar dokumentasi. Seluruh instrumen telah divalidasi melalui *expert judgment* oleh ahli di bidang PAUD dan metodologi penelitian. Aspek validasi mencakup kesesuaian indikator dengan tujuan dan teori, kejelasan bahasa, kesesuaian butir instrumen dengan teknik pengumpulan data, serta kelengkapan aspek yang diamati dan diwawancarai.

Untuk menjamin kredibilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber (membandingkan informasi dari guru, kepala sekolah, dan observasi anak), triangulasi teknik (membandingkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi), triangulasi waktu (pengambilan data pada hari dan jam berbeda), serta *member check* (konfirmasi hasil wawancara kepada informan) (Sugiyono, 2022).

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang mencakup tiga komponen: reduksi data (pemilihan dan pemfokusan data), penyajian data (deskripsi naratif), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles et al., 2014). Proses analisis berlangsung secara siklis dan terus-menerus sejak awal pengumpulan data hingga selesai.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Pelaksanaan Permainan Cublak-cublak Suweng**

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, permainan *Cublak-cublak Suweng* dijadwalkan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk merangsang kemampuan sosialisasi anak Kelompok B. Sesi dimulai dengan pemutaran video tentang permainan tersebut menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP). Anak-anak menyimak tayangan dengan penuh perhatian dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, tercermin dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengenai lagu, aturan, dan mekanisme permainan. Usai pemutaran video, pendidik memimpin diskusi singkat untuk memperkuat pemahaman anak terhadap alur permainan.

Hasil pengamatan mencatat bahwa guru menjelaskan tujuan, tata tertib, dan tahapan-tahapan permainan dengan bahasa yang lugas dan mudah dicerna. Pendidik juga memperagakan cara bermain agar anak-anak lebih memahami peran dan tugas masing-masing. Selama kegiatan, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberi arahan, motivasi, dan bimbingan khusus bagi anak-anak yang membutuhkan pendampingan tambahan. Peran ini terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang tertib, nyaman, dan kondusif.

Pelaksanaan permainan dilakukan dengan posisi duduk melingkar. Seorang anak ditunjuk sebagai penebak, sementara yang lain mengoper benda kecil (*suweng*) secara bergantian di bawah telapak tangan seraya melantunkan syair lagu *Cublak-cublak Suweng*. Ketika lagu berakhir, penebak diberi kesempatan untuk menebak keberadaan benda. Jika tebakan tepat, pemegang benda berganti peran menjadi penebak; jika keliru, penebak tetap menjalankan tugasnya pada putaran berikutnya. Seluruh rangkaian permainan berlangsung dalam suasana riang dan penuh tawa. Anak-anak aktif mengikuti setiap fase, bernyanyi bersama, dan menunggu giliran dengan semangat. Interaksi sosial tampak melalui percakapan, canda, dan respons spontan antarsesama. Beberapa peserta yang sebelumnya terlihat pasif mulai berani bergabung dan menunjukkan partisipasi aktif. Tak ada satupun anak yang meninggalkan lingkaran; bahkan mayoritas meminta permainan diulang lagi.

Wawancara dengan guru mengungkap bahwa *Cublak-cublak Suweng* dipahami sebagai permainan kolektif menebak kepemilikan benda, yang sarat manfaat bagi perkembangan sosial. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan satu hingga dua kali dalam sebulan, terutama saat sesi

---

bermain kelompok, dengan tujuan utama melatih kemampuan bersosialisasi. Kepala Sekolah memberikan dukungan penuh, menyatakan bahwa permainan tradisional tetap relevan karena selain mengenalkan budaya, juga menjadi wahana belajar bergaul. Pemilihan *Cublak-cublak Suweng* didasarkan pada kemudahan pelaksanaan dan manfaat yang dapat dirasakan peserta didik. Permainan ini tidak membutuhkan banyak alat dan dapat melibatkan seluruh anak dalam satu aktivitas bersama.

### **Kemampuan Sosialisasi Anak**

Data penilaian sebelum intervensi menunjukkan bahwa kemampuan sosialisasi anak masih tersebar dalam kategori yang rendah. Dari 23 anak, mayoritas berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Pada aspek interaksi, tercatat 8 BB, 10 MB, dan 5 BSH. Aspek menunggu giliran menjadi titik terendah dengan 10 BB dan 9 MB. Kondisi ini mengonfirmasi bahwa stimulasi sosial masih sangat diperlukan.

Pasca permainan, terjadi peningkatan yang cukup dramatis. Jumlah anak pada kategori BB nyaris hilang, sementara BSH dan BSB melonjak signifikan. Pada interaksi, tercapai 12 BSH dan 8 BSB. Komunikasi mencatat 13 BSH dan 8 BSB. Kerja sama menunjukkan 11 BSH dan 8 BSB. Kepatuhan pada aturan meraih 10 BSH dan 11 BSB, mengindikasikan internalisasi tata tertib yang baik. Kemampuan adaptasi kelompok mencatat 12 BSH dan 9 BSB.

**Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Sosialisasi Anak Sebelum dan Sesudah Permainan**

| No | Indikator Kemampuan Sosialisasi           | Sebelum (BB/MB/BSH/BSB) | Sesudah (BB/MB/BSH/BSB) |
|----|-------------------------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1  | Berinteraksi dengan teman sebaya          | 8/10/5/0                | 0/3/12/8                |
| 2  | Berkomunikasi dengan teman dan orang lain | 7/11/5/0                | 0/2/13/8                |
| 3  | Bekerja sama dalam kelompok               | 9/9/5/0                 | 0/4/11/8                |
| 4  | Menghargai teman                          | 6/12/5/0                | 0/3/12/8                |
| 5  | Mengikuti aturan permainan                | 7/10/6/0                | 0/2/10/11               |
| 6  | Menunggu giliran                          | 10/9/4/0                | 1/4/12/6                |
| 7  | Membantu dan peduli terhadap teman        | 8/10/5/0                | 0/4/12/7                |
| 8  | Menyesuaikan diri dengan kelompok         | 7/11/5/0                | 0/2/12/9                |

*Keterangan: BB = Belum Berkembang, MB = Mulai Berkembang, BSH = Berkembang Sesuai Harapan, BSB = Berkembang Sangat Baik*

### **Faktor Pendukung dan Penghambat**

Berdasarkan wawancara, faktor pendukung utama adalah antusiasme anak yang sangat tinggi dan dukungan penuh dari guru serta sekolah. Kesederhanaan aturan dan fleksibilitas peralatan turut memudahkan implementasi. Adapun faktor penghambat meliputi perbedaan karakter anak (sebagian cepat beradaptasi, sebagian lambat), daya konsentrasi yang mudah terpecah, dan adanya anak-anak yang masih pemalu sehingga perlu pendampingan intensif.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian mengonfirmasi bahwa permainan *Cublak-cublak Suweng* merupakan instrumen yang efektif untuk mengasah kecakapan sosial anak. Tahapan yang terstruktur—pengenalan audiovisual, diskusi aturan, demonstrasi, dan praktik langsung—terbukti membangun pemahaman yang kokoh sebelum anak memasuki arena bermain. Hal ini selaras dengan Hasanah (2023) yang menyebut permainan ini sebagai media belajar yang menghadirkan pengalaman

otentik dan kegembiraan bagi anak.

Peran guru sebagai pemandu dan fasilitator sangat menentukan keberhasilan kegiatan. Pendidik tidak hanya mengawasi, tetapi juga memberikan bantuan yang memungkinkan anak mencapai kemampuan yang belum dikuasai. Dalam kerangka Vygotsky, peran ini disebut *scaffolding*—dukungan dari pihak yang lebih kompeten agar anak mampu melampaui zona perkembangan aktualnya (Bodrova & Leong, 2024). Bimbingan yang diberikan menjadikan anak lebih percaya diri dalam mengikuti aturan dan menjalankan peran. Pelaksanaan *Cublak-cublak Suweng* menunjukkan bahwa bermain dapat menjadi sarana belajar yang efektif karena memadukan unsur budaya, interaksi sosial, dan pengalaman langsung.

Data kuantitatif menunjukkan lonjakan yang nyaris di semua indikator. Aspek menunggu giliran yang awalnya menjadi kelemahan (10 BB) mampu ditekan menjadi hanya 1 BB. Hal ini membuktikan bahwa permainan kolektif yang melibatkan rotasi peran melatih kesabaran secara alami. Kemampuan berkomunikasi juga meningkat drastis, yang diperoleh melalui syair lagu dan obrolan santai sepanjang permainan. Kerja sama terpupuk karena setiap anak harus menjaga kelancaran permainan demi kepentingan bersama. Sikap menghargai teman tumbuh melalui pengalaman memberi kesempatan dan tidak mengejek ketika ada yang salah.

Wawancara dengan guru dan kepala sekolah memperlihatkan bahwa *Cublak-cublak Suweng* dipilih karena mudah diterapkan, tidak memerlukan peralatan khusus, dan mampu melibatkan seluruh anak. Selain sebagai sarana pelestarian budaya, permainan ini menciptakan interaksi sosial yang lebih intens dibanding kegiatan individual. Temuan ini memperkuat pendapat Hasni et al. (2024) bahwa *Cublak-cublak Suweng* memiliki nilai edukatif yang mendukung perkembangan sosial melalui aktivitas kelompok.

Perkembangan kemampuan sosialisasi anak pasca permainan menunjukkan bahwa kegiatan bermain kelompok memberi ruang luas untuk melatih keterampilan sosial dalam situasi alami. Anak memperoleh kesempatan berinteraksi melalui percakapan, kerja sama, giliran, dan pemecahan masalah sederhana. Pengalaman ini membantu anak memahami cara berhubungan dengan orang lain, mengendalikan perilaku, dan menempatkan diri sebagai bagian dari kelompok. Proses belajar terjadi melalui pengalaman nyata, bukan instruksi semata.

Peningkatan kemampuan sosialisasi pada seluruh indikator menunjukkan bahwa permainan *Cublak-cublak Suweng* menciptakan lingkungan belajar yang mendukung hubungan sosial positif. Anak tidak hanya belajar aturan, tetapi memahami pentingnya menghargai teman, bekerja bersama, dan berkomunikasi dengan baik. Suasana bermain yang gembira membuat anak lebih nyaman berekspresi dan berinteraksi. Temuan ini sejalan dengan Sudaryanti et al. (2024) bahwa kemampuan sosialisasi berkembang melalui aktivitas yang memberi kesempatan interaksi langsung.

Hubungan antara pemanfaatan permainan dengan perkembangan kemampuan sosialisasi terlihat dari kesesuaian karakteristik permainan dengan indikator yang diamati. Anak terlibat dalam aktivitas yang menuntut interaksi, komunikasi, kerja sama, kepatuhan, kesabaran, dan kepedulian. Kondisi ini memberi kesempatan mempraktikkan keterampilan sosial secara langsung.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa setelah permainan, anak menjadi lebih berani berinteraksi, lebih aktif berbicara, dan lebih mudah bekerja sama. Guru mengamati perubahan pada anak yang sebelumnya pendiam menjadi lebih percaya diri. Kepala sekolah juga menilai permainan ini memberi kontribusi besar karena menghadirkan pengalaman interaksi sosial langsung yang menyenangkan dan bermakna.

Temuan ini mendukung Hasanah (2023) bahwa *Cublak-cublak Suweng* meningkatkan kemampuan sosial-emosional melalui bermain kelompok. Sejalan dengan Hasni et al. (2024),

---



permainan ini berkontribusi pada komunikasi sosial, kerja sama, empati, dan hubungan pertemanan. Dengan demikian, permainan tradisional bukan sekadar hiburan, melainkan media pembelajaran efektif untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi anak usia dini. Semakin sering anak terlibat dalam permainan ini, semakin banyak kesempatan belajar berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, menghargai orang lain, dan menyesuaikan diri dengan kelompok.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* dilaksanakan melalui tahap pengenalan permainan, penjelasan aturan, demonstrasi, dan praktik bermain secara berkelompok dengan pendampingan guru. Selama kegiatan berlangsung, anak terlibat aktif dalam berbagai interaksi sosial melalui aktivitas bermain bersama teman sebaya. Kemampuan sosialisasi yang tampak selama permainan meliputi kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, menghargai teman, mengikuti aturan, menunggu giliran, membantu teman, serta menyesuaikan diri dengan kelompok. Proses stimulasi terjadi melalui pengalaman bermain bersama yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dan berinteraksi secara langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan sosialisasi anak mengalami perkembangan setelah mengikuti permainan *Cublak-cublak Suweng*. Sebagian besar anak yang sebelumnya berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) meningkat menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Keberhasilan kegiatan didukung oleh antusiasme anak, dukungan guru dan sekolah, serta aturan permainan yang sederhana, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam beradaptasi dan berpartisipasi dalam kelompok.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada: (1) guru agar menggunakan permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng* secara lebih rutin dalam kegiatan pembelajaran; (2) sekolah agar tetap mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran guna mendukung perkembangan kemampuan sosialisasi anak usia dini; (3) orang tua agar memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan rumah maupun masyarakat; dan (4) peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan kajian mengenai pemanfaatan permainan tradisional terhadap aspek perkembangan anak lainnya.

## DAFTAR REFERENSI

- Atusholichah, A. B., Suci Wulandari, R., & Novitasari, L. (2022). Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Mentari*, \*2\*(2), 57-67.
- Aulia, D. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, \*7\*(4), 4565-4574.
- Bodrova, E., & Leong, D. (2024). *Tools of the Mind*. Pearson.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)*. Sage Publications Ltd.
- Habibah, I., & Sari, A. D. I. (2024). Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Data Statika dan Perkembangan Sosial Anak. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, \*1\*(2), 65-75.
- Hasanah, N. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al Islam Kancilan. *Ivet*, 1-10.
- Hasni, N., Ni'matuzahroh, & Karmiyati, D. (2024). Cublak-cublak Suweng Game: Can it Improve the Socio-emotional Development of Alpha Generation Children? *Psikoborneo*:

- Jurnal Ilmiah Psikologi*, \*12\*(2), 173.
- Hsb, N. F., Aulia, J. D., Kholida, N., & Nst, F. S. (2024). Perilaku Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, \*1\*(5), 160-165.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 tahun 2024.
- Lismayani, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, \*9\*(20), 882-888.
- Masykura Setiadi, F., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini. *Muaddib: Islamic Education Journal*, \*7\*(1), 1-11.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Miskiyah, Nurhidaya, A. R., & Ashar. (2025). Permainan Tradisional untuk Perkembangan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood Education Journal*, \*3\*, 393-402.
- R. Izhama, & Muarifuiddin. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam Pembentukan Sosial Emosional Anak Di Paud Alam Jungle School. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, \*1\*(4), 11.
- Sudaryanti, Prayitno, Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, \*13\*(1), 114-125.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suprpti, E. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek, Cublak-Cublak Suweng terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Kabupaten Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widyaning Tyas, R., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, \*4\*(1), 508-516.
-