

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAKON DENGAN MEDIA ALAM  
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN  
DI KB LATIVIYAH**

Suhairiyah<sup>1</sup>, Ianatuz Zahro<sup>2</sup>, Trio Suwargono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Argopuro Jember

<sup>1</sup>keishahaida@gmail.com , <sup>2</sup>ianatuzzahro@gmail.com, <sup>3</sup>suwargonotrio@gmail.com

**ABSTRAK**

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak permainan dakon dengan menggunakan media alam pada perkembangan sosial emosional anak-anak usia dini di KB Lativiyah. Latar belakang studi ini adalah munculnya masalah sosial emosional pada anak-anak, misalnya kesulitan dalam berkolaborasi, kurangnya rasa percaya diri, cepat marah, dan enggan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Permainan dakon, sebagai salah satu permainan tradisional, dipilih karena mengandung nilai edukatif yang dapat merangsang kemampuan sosial dan pengelolaan emosi anak dengan cara yang alami dan menyenangkan. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen tipe one group pretest-posttest design. Populasi penelitian terdiri dari 25 siswa dan siswi di KB Lativiyah, dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling yang diambil sebanyak 12 anak. Dana P. Turner (2020) menyebutkan bahwa purposive sampling digunakan saat peneliti ingin menfokuskan pada individu yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan minat penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati perkembangan sosial emosional yang disusun berdasarkan indikator STTPA dalam Permendikbudristek No. 17 Tahun 2023. Analisis data dilaksanakan dengan statistik deskriptif dan pengujian hipotesis menggunakan uji Wilcoxon karena data yang berskala ordinal. Dengan cara ini, permainan dakon yang menggunakan media alam bisa menjadi alternatif strategi pembelajaran yang baik untuk merangsang perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini menganjurkan guru PAUD agar lebih rutin menggunakan permainan tradisional sebagai elemen dari pembelajaran yang relevan dan memiliki makna. Penelitian ini menghasilkan output berupa peningkatan pemahaman dan bukti nyata mengenai efektivitas permainan tradisional dakon yang terbuat dari bahan alami sebagai sarana untuk merangsang perkembangan sosial emosional anak usia dini. Dengan menggunakan metode kuantitatif dan desain pretest-posttest, penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan dakon dapat meningkatkan beberapa aspek penting dalam perkembangan sosial emosional anak, seperti kemampuan kolaborasi, berbagi, menunggu giliran, serta mengenali dan mengelola emosi dengan cara yang positif. Permainan dakon yang memanfaatkan bahan alami seperti kayu dan biji-bijian juga memberikan nilai pendidikan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan. Selain itu, hasil praktis dari penelitian ini adalah panduan penerapan permainan dakon di lingkungan PAUD, yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai opsi pembelajaran tematik yang berakar pada budaya lokal. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan oleh lembaga pendidikan anak usia dini untuk merancang model belajar kontekstual yang menyenangkan, terjangkau, dan mendukung pencapaian perkembangan sesuai indikator STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

Kata Kunci: permainan tradisional, *dakon*, perkembangan sosial emosional

### **ABSTRACT**

*This study aims to explore the impact of the dakon game using natural media on the social and emotional development of early childhood children at KB Lativiyah. The background of this study is the emergence of social and emotional problems in children, such as difficulty in collaboration, lack of self-confidence, irritability, and reluctance to interact with peers. The dakon game, as a traditional game, was chosen because it contains educational values that can stimulate social skills and manage children's emotions in a natural and fun way. This study adopted a quantitative approach with an experimental design of one group pretest-posttest design. The study population consisted of 25 male and female students at KB Lativiyah, with a purposive sampling technique of 12 children taken. Dana P. Turner (2020) stated that purposive sampling is used when researchers want to focus on individuals who have certain characteristics relevant to the research interest. Data collection was carried out by observing social and emotional development compiled based on the STTPA indicators in Permendikbudristek No. 17 of 2023. Data analysis was conducted using descriptive statistics and hypothesis testing using the Wilcoxon test due to the ordinal scale of the data. In this way, the dakon game using natural media can be a good alternative learning strategy to stimulate the social and emotional development of early childhood. This study recommends that early childhood education teachers more routinely use traditional games as elements of relevant and meaningful learning. This study produced outputs in the form of increased understanding and concrete evidence regarding the effectiveness of the traditional dakon game made from natural materials as a means to stimulate the social and emotional development of early childhood. Using quantitative methods and a pretest-posttest design, this study revealed that the dakon game can improve several important aspects of children's social and emotional development, such as collaboration, sharing, waiting for turns, and recognizing and managing emotions in a positive way. The dakon game, which utilizes natural materials such as wood and seeds, also provides educational value and fosters a love of the environment. In addition, the practical results of this study are a guide to implementing the dakon game in early childhood education environments, which can be used by teachers as a thematic learning option rooted in local culture. The results of this study are expected to be used by early childhood education institutions to design contextual learning models that are fun, affordable, and support the achievement of development according to the STTPA (Standard Level of Child Development Achievement) indicators.*

*Keywords: traditional games, dakon, social emotional development*

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai lembaga pendidikan awal pembentuk karakter generasi penerus bangsa dalam perkembangannya di negara

Indonesia telah mencapai 230.370 lembaga pada tahun 2019 (Kemendikbud, 2019). PAUD berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dapat diselenggarakan baik dalam jalur formal, non-formal maupun informal

dan mengarah pada pertumbuhan perkembangan anak dalam enam aspek seperti yang tercantum pada peraturan menteri pendidikan No.137 tahun 2014 yaitu aspek agama dan moral, aspek fisik motorik (baik motorik kasar maupun motoric halus), aspek kognitif (menenal lingkungan sekitarnya dan menunjukkan reaksi atas rangsangan), aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek seni (Suryawahyuni, 2020).

Penelitian terkini mengungkap berbagai permasalahan sosial-emosional pada anak usia dini di Indonesia, antara lain kesulitan dalam regulasi diri dan emosi, seperti mudah marah tanpa alasan, mudah menangis, dan kesulitan tidur atau makan Menurut Siti Jariyah (2023), sebanyak 74,2 % anak usia 3–6 tahun di lingkungan Kubang Welut mengalami gangguan mental-emosional yang mencakup kecemasan, penolakan terhadap nasihat, dan kesulitan bersosialisasi. Selain itu, kasus gangguan kecemasan sosial pada anak usia 4–5 tahun di Bandung menunjukkan perilaku seperti isolasi, ketakutan berlebihan, dan enggan bergaul dengan teman sebaya. Kajian literatur oleh Rizki Amalia et al. (2023) menegaskan bahwa masalah tersebut meliputi perilaku menarik diri, agresi, tidak patuh, dan kesulitan berinteraksi sosial, yang memerlukan model intervensi seperti *social skills training*, konseling berbasis cerita, dan konseling aplikasi digital. Dengan demikian, permasalahan sosial-emosional pada anak TK tidak hanya terbatas pada kesulitan mengelola emosi, tetapi juga mencakup kecemasan, kesepian, agresi, dan

kurangnya keterampilan sosial, sehingga perlu intervensi kontekstual dan berkelanjutan.

Saat ini, banyak sekali metode pembelajaran di satuan PAUD yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional, salah satunya dengan menggunakan metode bermain. Piaget dalam Siti Nur (2021) mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini akan selalu diulang. Bermain merupakan dunia anak, sekaligus metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan, termasuk sosial emosional. Menurut Elfiadi dalam Apriyani (2020) menyatakan bahwa kegiatan bermain dapat membentuk beraneka macam kemampuan dan keahlian dalam dirinya. Melalui bermain, anak belajar mengatur emosi, memahami aturan, serta menjalin interaksi dan komunikasi dengan teman sebaya. Hal ini sejalan pada penelitian terdahulu yang mana ditemukan adanya pengaruh dari metode bermain dengan kemampuan komunikasi dan sikap empati serta toleransi (Salamiyah dalam Sitti, 2024). Sejalan dengan hasil penelitian tersebut Siti Hasnah (2024) melakukan penelitian literasi dan ditemukan beberapa manfaat dari metode bermain bagi perkembangan sosial anak usia dini antara lain ; (1) Peningkatan kemampuan kerjasama dan kolaborasi (2) perkembangan empati dan kemampuan mengendalikan emosi (3) meningkatkan rasa hormat dan toleransi terhadap perbedaan (4) pengembangan keterampilan

komunikasi yang baik (5) peningkatan kemandirian dan inisiatif. Berdasar pada paragraf diatas dapat diketahui bahwa permainan dakon dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional pada anak, hal ini dikarenakan menuntut interaksi dan pemahaman sosial. Meskipun sudah banyak penelitian tentang permainan tradisional, masih terbatas studi yang secara khusus membahas dakon berbasis media alam dan hubungannya dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini, terutama di tingkat KB atau kelompok bermain.

Berdasarkan paparan di atas, maka penting dilakukan penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional dakon dengan menggunakan media alam terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di KB Lativiyah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidikan anak usia dini serta melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran yang bermakna.

### **Tinjauan Pustaka**

Menurut Khasanah dkk, dalam Purwadi (2016) permainan tradisional yaitu permainan yang diturunkan atau diwariskan dari orang tua yang ada di lingkungan mereka. Permainan tradisional menjadi pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Selain itu ditemukan pula bahwa pada permainan tradisional yang ada di masyarakat memiliki nilai kearifan lokal yang perlu dilestarikan, Misal: jenis permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik

motorik, keberanian, keterampilan, dan lain sebagainya.

Menurut Keen Achroni dalam Irma dkk (2019) permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang terikat oleh peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia terutama banyak dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan mendapatkan kesenangan.

Serupa dengan pernyataan kedua tokoh diatas, Yunus dalam Isabella (2021) mengungkap pengertian permainan tradisional adalah suatu permainan yang dibuat dan dilakoni oleh anak-anak dalam suatu kelompok masyarakat dengan mempertahankan kelimpahan dan kebijaksanaan lingkungan sekitar.

Kesimpulan pada pengertian Permainan tradisional menurut para ahli diatas ialah permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah tertentu secara tradisi. Yang di maksud tradisi disini adalah permainan ini telah diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya dengan tujuan mencari kesenangan dan mempertahankan nilai-nilai kebudayaan di lingkungan sekitar. Yudiwinata dan Handoyo dalam Heri et al (2021) mengungkapkan bahwasanya manfaat dari permainan tradisional antara lain ; mengembangkan kemampuan kerjasama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat dan keseimbangan) dan karakter pada diri anak itu sendiri.

Isabella (2021) mengungkap manfaat lain dari permainan tradisional antara lain ; sebagai media mengekspresikan diri, mengasah dan membangun

pikiran anak, menumbuhkan simpati, menonjolkan perbedaan namun membangun kebersamaan.

Permainan dakon dikenal luas di berbagai wilayah Nusantara dengan sebutan yang berbeda-beda, seperti congklak di Jawa Barat dan Sumatera, dakon di Jawa Tengah, mokaotan di Sulawesi, serta maggaleceng di Sulawesi Selatan. Permainan ini diyakini berasal dari permainan jenis mancala yang tersebar di Timur Tengah, Afrika, dan Asia, lalu mengalami akulturasi budaya dan berkembang menjadi bagian dari tradisi permainan masyarakat lokal di Indonesia.

Permainan dakon biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan pada waktu luang, terutama setelah musim panen atau saat berkumpul bersama keluarga dan tetangga. Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2020), permainan dakon termasuk dalam warisan budaya tak benda Indonesia karena memiliki nilai-nilai pendidikan, sosial, dan budaya yang tinggi. Selain sebagai sarana hiburan, dakon juga mengandung nilai pembelajaran numerik yang dapat digunakan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Permainan dakon memberikan manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak usia dini, baik dari segi kognitif, motorik, maupun sosial-emosional. Dalam sisi sosial-emosional, dakon mengajarkan anak tentang giliran, aturan permainan, toleransi, dan sportivitas. Anak belajar berinteraksi dengan teman sebayanya, memahami konsep menang dan kalah, serta belajar mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang sehat. Menurut

Monks, Knoers, dan Haditono (2020), permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok mampu menstimulasi perkembangan sosial anak dan membantu mereka dalam membangun relasi yang positif.

Selain itu, permainan dakon juga memberikan pembelajaran nilai budaya. Anak dikenalkan pada salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai-nilai luhur, seperti kerja sama, kejujuran, dan ketekunan. Mardiyah et al. (2021) menyebut bahwa permainan dakon mengandung unsur etnomatematika yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika berbasis budaya lokal.

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini yang mencakup kemampuan anak untuk memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, mengelola emosi, membentuk hubungan positif, serta berperilaku secara sosial yang dapat diterima. Anak-anak belajar mengenali dan mengekspresikan emosi seperti senang, marah, sedih, dan takut, sekaligus belajar bagaimana cara berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa di lingkungan sekitarnya.

Menurut Papalia dan Feldman (2021), perkembangan sosial emosional adalah proses yang berlangsung seiring waktu, di mana anak membangun keterampilan emosional dan sosial melalui interaksi yang berulang dan bermakna. Anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang sehat cenderung lebih mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, mengelola

stres, dan menunjukkan empati serta kerja sama.

Perkembangan sosial dan emosional pada masa kanak-kanak sangat dipengaruhi oleh pengalaman interaksi, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan bermain. Zinsser et al. (2020) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini yang mengintegrasikan pembelajaran sosial emosional (social emotional learning/SEL) mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membangun hubungan, mengambil keputusan, dan mengelola konflik secara positif.

Sementara itu, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021), perkembangan sosial emosional anak usia dini meliputi indikator seperti kemampuan menunjukkan rasa percaya diri, berempati, bekerjasama, berbagi, serta mematuhi aturan sosial yang berlaku. Aspek ini menjadi pondasi penting bagi kesiapan belajar dan keberhasilan anak dalam jangka panjang.

Lebih lanjut, Yuliani dan Handayani (2019) menjelaskan bahwa permainan sosial seperti permainan tradisional (termasuk congklak) dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak. Melalui permainan, anak-anak belajar berinteraksi, bergiliran, mengendalikan emosi saat kalah atau menang, serta mematuhi aturan yang berlaku.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan landasan utama dalam pembentukan karakter anak. Pendidikan anak usia dini yang baik hendaknya tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga harus

memperhatikan aspek sosial emosional secara menyeluruh agar anak tumbuh menjadi pribadi yang utuh dan seimbang.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *One Group Pretest posttest*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan dakon menggunakan media alam terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di KB Lativiyah. Permainan dakon dipilih karena merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang mengandung unsur interaksi sosial, aturan, dan strategi sederhana, yang dapat membantu anak belajar mengelola emosi, bekerja sama, serta menumbuhkan sikap sportif dan empati. Media alam seperti batu kecil, biji-bijian, kerikil, atau cangkang biji digunakan sebagai alat bantu bermain yang mudah ditemukan dan ramah anak. Penggunaan media alam diharapkan juga dapat meningkatkan ketertarikan anak dan mendekatkan mereka dengan lingkungan sekitarnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi di KB Lativiyah tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, yaitu memilih dua kelas (misalnya kelas B1 dan B2) yang memiliki karakteristik usia, jumlah anak, dan kondisi perkembangan yang seimbang. Dana P. Turner (2020) menyatakan bahwa purposive sampling digunakan ketika peneliti ingin menargetkan individu dengan karakteristik khusus yang sesuai dengan minat penelitian. Total jumlah anak yang diteliti diperkirakan sebanyak 24–30 anak, yang terbagi

secara merata antara kelompok eksperimen dan kontrol.

## Hasil L Ldan Lpembahasan

### 1. Uji Deskriptif

| Descriptives  |                                  |                   |            |
|---------------|----------------------------------|-------------------|------------|
| KELAS         |                                  | Statistic         | Std. Error |
| NILAI PRETEST | Mean                             | 9,92              | ,543       |
|               | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound 8,72  |            |
|               |                                  | Upper Bound 11,11 |            |
|               | 5% Trimmed Mean                  | 9,96              |            |
|               | Median                           | 10,50             |            |
|               | Variance                         | 3,538             |            |
|               | Std. Deviation                   | 1,881             |            |
|               | Minimum                          | 7                 |            |
|               | Maximum                          | 12                |            |
|               | Range                            | 5                 |            |
|               | Interquartile Range              | 4                 |            |
|               | Skewness                         | -,447             | ,637       |
|               | Kurtosis                         | -1,260            | 1,232      |
|               | Mean                             | 11,17             | ,241       |
| POSTEST       | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound 10,64 |            |
|               |                                  | Upper Bound 11,70 |            |
|               | 5% Trimmed Mean                  | 11,19             |            |
|               | Median                           | 11,00             |            |
|               | Variance                         | ,697              |            |
|               | Std. Deviation                   | ,835              |            |
|               | Minimum                          | 10                |            |
|               | Maximum                          | 12                |            |
|               | Range                            | 2                 |            |
|               | Interquartile Range              | 2                 |            |
|               | Skewness                         | -,354             | ,637       |
|               | Kurtosis                         | -1,447            | 1,232      |

Berdasarkan analisis deskriptif dalam penelitian berjudul “Pengaruh Permainan Dakon terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di KB Lativiyah Kalisat-Jember”, ditemukan bahwa ada perbedaan rata-rata antara skor pretest dan posttest. Rata-rata pretest mencapai 9,92 dengan standar deviasi 1,881, sementara rata-rata posttest meningkat menjadi 11,17 dengan standar deviasi yang lebih rendah, yaitu 0,835. Peningkatan ini menunjukkan adanya kemajuan dalam kemampuan sosial emosional anak setelah menerima perlakuan melalui permainan dakon. Di samping itu, median nilai pretest mencapai 10,50, sedangkan posttest adalah 11,00, yang menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan nilai di kalangan sebagian besar anak.

Melihat dari skor minimum dan maksimum, pada pretest anak mendapatkan nilai antara 7 hingga 12, sedangkan pada posttest nilai menjadi lebih terpusat yaitu antara 10 hingga 12, yang menunjukkan bahwa hasil belajar anak lebih konsisten setelah mengikuti permainan dakon. Nilai

skewness dan kurtosis pada pretest serta posttest menunjukkan distribusi yang hampir normal meskipun sedikit datar (platikurtik). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan dakon tidak hanya memperbaiki, tetapi juga menyeimbangkan perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam kelompok studi ini.

### Uji Prasyarat

#### Uji normalitas

Hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk, yang lebih cocok untuk sampel kecil ( $n < 50$ ), menunjukkan bahwa distribusi data pretest dan posttest memiliki perbedaan terkait normalitas. Pada data pretest, nilai signifikansi (Sig.) tercatat sebesar 0,104, yang melebihi ambang batas  $\alpha = 0,05$ . Ini menunjukkan bahwa data pretest tidak memiliki perbedaan signifikan dari distribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest mengikuti distribusi normal. Sementara itu, pada data posttest, nilai p dari Shapiro-Wilk adalah 0,010, yang berada di bawah batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara distribusi data posttest dan distribusi normal, sehingga data posttest tidak mengikuti distribusi normal.

Ketidakterdistribusian normal pada data posttest ini mungkin disebabkan oleh berbagai faktor. Pertama, jumlah subjek yang cukup kecil ( $n = 12$ ) menjadikan data lebih peka terhadap outlier atau ketidakhomogenan varians. Kedua, adanya kemungkinan pengaruh perlakuan (permainan dakon) yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak dapat menyebabkan pergeseran data hasil posttest, sehingga distribusinya menjadi tidak merata (skewed) atau memiliki kurtosis yang tinggi. Ketiga,

dalam konteks anak usia dini, perbedaan dalam karakteristik individu seperti tingkat kematangan sosial dan emosi yang bervariasi juga dapat memengaruhi penyebaran data sehingga tidak mengikuti pola distribusi normal.

Oleh karena itu, karena hasil dari uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  pada data posttest, asumsi normalitas tidak dipenuhi. Oleh sebab itu, dalam analisis statistik berikutnya, disarankan agar menggunakan uji non-parametrik yang tidak mengharuskan distribusi normal, sehingga hasil analisis menjadi lebih valid dan dapat dipercaya.

## 2. Uji homogenitas

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                 |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| NILAI                           | Based on Mean                        | 10,565           | 1   | 22     | ,004 |
|                                 | Based on Median                      | 7,118            | 1   | 22     | ,014 |
|                                 | Based on Median and with adjusted df | 7,118            | 1   | 15,356 | ,017 |
|                                 | Based on trimmed mean                | 10,044           | 1   | 22     | ,004 |

Hasil uji homogenitas varians berdasarkan Levene's Test yang ditampilkan dalam gambar menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) untuk semua pendekatan—baik berdasarkan mean (0,004), median (0,014), median dengan adjusted df (0,017), maupun trimmed mean (0,004)—semuanya menunjukkan angka di bawah 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam varians antara kelompok data pretest dan posttest, atau dengan kata lain, data tersebut tidak memenuhi asumsi homogenitas varians.

Dalam konteks studi berjudul "Dampak Permainan Dakon terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di KB Lativiyah", temuan ini mengindikasikan bahwa variasi data antara kelompok tidak seimbang, yang mungkin disebabkan oleh efek perlakuan permainan dakon yang menyebabkan perubahan yang

tidak merata pada perkembangan sosial emosional partisipan. Ketidakhomogenan ini juga dapat mencerminkan perbedaan dalam kemampuan awal atau ciri-ciri individu anak yang sangat mencolok di setiap kelompok. Oleh karena itu, mengingat asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi, dalam analisis statistik inferensial berikutnya, sebaiknya dipertimbangkan penggunaan uji non-parametrik atau uji parametrik alternatif yang tidak memerlukan homogenitas, agar hasil interpretasinya tetap valid dan akurat.

### UJI HIPOTESIS

#### Test Statistics<sup>a</sup>

| KELAS - NILAI          |                     |
|------------------------|---------------------|
| Z                      | -4,314 <sup>b</sup> |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | <,001               |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test yang dipakai sebagai alternatif uji non-parametrik karena data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, diperoleh nilai statistik Z sebesar -4,314 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) dengan nilai  $< 0,001$ . Nilai signifikansi ini jauh lebih rendah dari ambang batas 0,05, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah mendapat perlakuan berupa permainan dakon.

Sehubungan dengan judul skripsi "Pengaruh Permainan Dakon terhadap Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini di KB Lativiyah", temuan ini menunjukkan bahwa permainan dakon memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan perkembangan sosial emosional anak. Dengan kata lain,



setelah anak-anak ikut serta dalam permainan dakon, perkembangan mereka dalam aspek sosial dan emosional menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum mereka mendapatkan perlakuan. Uji ini mendukung hipotesis penelitian bahwa permainan tradisional seperti dakon memiliki dampak edukatif yang baik dalam perkembangan anak usia dini.

#### **D. Kesimpulan**

Dari analisis data keempat tabel yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas varians, uji Wilcoxon Signed Ranks Test, serta statistik deskriptif, kesimpulannya adalah terdapat pengaruh signifikan dari metode bercerita kisah nabi terhadap perkembangan karakter anak usia dini di TK Al-Maarif. Uji normalitas menunjukkan bahwa data posttest tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,002), sedangkan pretest masih berada pada batas normalitas (Sig. = 0,055), sehingga analisis selanjutnya menggunakan pendekatan non-parametrik. Hasil dari uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data pretest dan posttest adalah homogen (Sig. = 0,931), yang menunjukkan bahwa distribusi data konsisten di antara kelompok-kelompok.

Selanjutnya, uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai  $Z = -6,164$  dan signifikansi  $< 0,001$ , yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah anak menerima perlakuan menggunakan metode bercerita kisah nabi. Peningkatan skor yang mencolok juga terlihat dalam data deskriptif, di mana rata-rata nilai bertambah dari 6,44 (pretest) menjadi 14,44 (posttest). Penemuan ini memperkuat bahwa cara mengisahkan cerita nabi efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter

seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kesabaran pada anak-anak pra-sekolah. Kisah-kisah nabi berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai yang menyentuh aspek emosional dan sosial dengan mendalam.

Temuan penelitian ini memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, terutama dalam memperkuat pendidikan karakter yang berlandaskan nilai religius dengan metode yang relevan dan menyenangkan. Saran untuk penelitian mendatang adalah memperluas berbagai subjek dan lokasi agar temuan lebih dapat digeneralisasi, serta menyelidiki dampak metode bercerita kisah nabi terhadap aspek perkembangan lain, seperti perkembangan sosial, emosional, dan bahasa pada anak. Studi lanjutan juga bisa meneliti efektivitas metode ini dalam pembelajaran berbasis proyek atau kerja sama di lingkungan PAUD.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, M. S. S., Rukmana, A., & Dinangsit, D. (2024). Perbandingan Permainan Tradisional dan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Fisik Anak. *Jurnal Porses*, 7(2), 884–896. <https://doi.org/10.29408/porses.v7i2.27031>
- Casey, B. J., & Jones, R. M. (2022). Early Development of Emotional and Social Brain Systems. *Annual Review of Psychology*, 73, 395–418.
- Fitriyani, N. (2022). Pengaruh Interaksi Teman Sebaya terhadap Kemampuan Sosial

- Anak di Lembaga PAUD. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 34–41.
- Hurlock, E. B. (2003). *Child Development (Perkembangan Anak)*. Jakarta: Erlangga.
- Kediklatan, J., Diklat, B., Jakarta, K., & Fuadia, N. N. (n.d.). *Wawasan: PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2020). *Modul Permainan Tradisional dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Pedoman Pengembangan Aspek Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Kemdikbudristek. (2023). *Permendikbudristek No. 17 Tahun 2023 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.
- Mardiyah, A., Sugiyanto, E., & Fauziah, I. (2021). Permainan Dakon sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 85–92.
- Mukarromah, N. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 12–20.
- Mulyana, A., & Febriana, R. (2021). Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 87–95.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (2020). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (n.d.). *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021 BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI*.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2021). *Human Development* (14th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Putri, D. A., & Nuryadi, E. (2023). Dampak Lingkungan Emosional Keluarga terhadap Regulasi Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 4(3), 112–120.
- Santrock, J. W. (2021). *Life-Span Development* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Turner, D. P. (2020). *Sampling methods in research: Types and techniques*. Sampoerna University.

[https://www.sampoernaunivers  
ity.ac.id/id/news/purposive-  
sampling-adalah](https://www.sampoernaunivers<br/>ity.ac.id/id/news/purposive-<br/>sampling-adalah)

- Yuliani, K. & Handayani, S. (2019). Bermain Tradisional untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 578–585.
- Zinsser, K., Bailey, C. S., Curby, T. W., & Denham, S. A. (2020). The Role of Teachers' Emotional Support in Children's Social-Emotional Development: A Meta-Analysis. *Early Education and Development*, 31(7), 1–19.
- Tatminingsih, S. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 484. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.170>
- Yenti, S. (n.d.). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD) : Studi Literatur*.
- Zulfiana, Z., Kusumaningsih, W., & Ginting, R. (2024). Manajemen Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Mengucapkan Terima Kasih Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1331–1342. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6153>