

ANALISIS PENERAPAN PERMAINAN ORAY-ORAYAN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-HIDAYAH BANJARANYAR

Yayu Yulaeha¹⁾, Mahfiah²⁾, Yusanti³⁾, Herlina Wahyuni⁴⁾
Kober Inayah, Ciamis¹⁾, RA Baetul Falah, Ciamis²⁾, RA Al-Hidayah, Ciamis³⁾⁴⁾
Email: yayuyulaeha857@gmail.com¹⁾

ABSTRAK

Anak yang usia 5-6 tahun memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berinteraksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan oray-orayan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al- Hidayah. Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan oray-orayan berjalan dengan baik, yang mana dapat membantu mengembangkan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hidayah. Selain itu, terdapat kendala dalam penerapan permainan oray-orayan, yakni berupa kesulitan anak dalam mengikuti aturan permainan oray-orayan. Untuk mengatasinya, peneliti menggunakan *simulation technique* yang dipadukan dengan strategi *role-playing* dan pemberian umpan balik (*feedback*) berupa tepuk tangan dan stiker emoji *love*. Kesimpulannya, permainan oray-orayan yang dipadukan dengan *simulation technique* dengan *role-playing*, dan diberikan umpan balik (*feedback*) berupa tepuk tangan dan stiker emoji *love* dapat membantu mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hidayah.

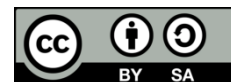
Kata Kunci: Permainan Oray-Orayan, Sosial-Emosional, PAUD

ABSTRACT

Early childhood aged 5-6 years have different abilities in interacting. This study aims to determine the implementation of oray-orayan games in developing early childhoods' social-emotional skill aged 5-6 years in RA Al-Hidayah. This study uses a qualitative research method under a phenomenological approach. The results of the study show that the implementation of oray-orayan games is going well, which can develop early childhoods' social-emotional aged 5-6 years at RA Al-Hidayah. In addition, there are obstacles in implementing oray-orayan game, in the form of early childhood's difficulties in following the rules of oray-orayan game. To overcome, the researchers used a simulation technique combined with role-playing strategies and giving feedback in the form of applause and love emoji stickers. In conclusion, oray-orayan game combined with simulation techniques, role-playing, and given feedback in the form of applause and love emoji stickers can develop early childhoods' social-emotional skill aged 5-6 years at RA Al-Hidayah.

Keywords: Oray-Orayan Games, Social-Emotional, Early Childhood

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan sebagai bekal kehidupan anak di masa mendatang adalah aspek perkembangan sosial-emosional. Perkembangan sosial-emosional merupakan salah satu kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan

emosi secara lengkap baik emosi positif, maupun negatif. Selain itu anak mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa di sekitarnya (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019, p. 103)(Febri & Suryana, 2023, p. 73). Adapun untuk anak usia 5-6 tahun, perkembangan sosial-emosional anak mencakup: (1) kesadaran diri, (2) rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan (3) perilaku prososial. Adapun indikator kesadaran diri meliputi: (a) memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, (b) memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat), (c) mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar). Selanjutnya, indikator rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain meliputi: (a) tahu akan hak nya, (b) mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan), (c) mengatur diri sendiri, (d) bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. Terakhir, indikator perilaku prososial meliputi: (a) bermain dengan teman sebaya, (b) mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, serta (c) berbagi dengan orang lain (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014).

Namun fakta di lapangan, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Al-Hidayah Banjaranyar, peneliti menemukan berbagai fakta terkait perkembangan emosi anak yang belum terkendali dengan baik. Fakta-fakta tersebut di antaranya: kurangnya kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan orang tua, kurangnya anak mengolah emosi secara tepat, anak masih terlihat egois, anak masih gampang marah, anak masih mudah cemburu apabila gurunya dekat dengan anak yang lain. Selain itu, anak bermain hanya dengan teman yang itu-itu saja, anak masih ragu-ragu apabila ingin memulai bermain dengan teman baru, sehingga perkembangan sosial mereka terhambat. Berbagai kendala di atas juga dialami oleh peneliti lain, di antaranya penelitian yang telah dilakukan oleh Marhamah et al., (2024). Hasil penelitian tersebut di antaranya: kerjasama (77% guru mengalami kendala), kemurahan hati (47% guru mengalami kendala), dan empati (48% guru mengalami kendala). Kendala spesifik dalam aspek kerjasama mencakup kesulitan mengelompokkan anak dalam permainan, membiasakan anak berbagi, merespon bantuan, dan mengucapkan terima kasih. Sementara itu, kendala pada aspek kemurahan hati adalah kesulitan dalam mendorong anak memaafkan kesalahan teman dan menanamkan rasa simpati. Selain itu, guru juga mengalami kendala dalam membiasakan anak memiliki sikap respek terhadap orang lain dan berbicara dengan sopan santun pada aspek empati.

Semua kendala di atas dapat diatasi atau diminimalisir dengan menggunakan metode bermain. Dari sekian banyak permainan yang ada di Jawa Barat, salah satunya adalah permainan oray-orayan. Permainan oray-orayan adalah permainan tradisional yang cocok digunakan untuk anak di daerah Jawa Barat karena sesuai dengan budaya dan kebiasaan yang dialami sehari-hari oleh anak. Dengan demikian, permainan ini dapat memberikan nilai-nilai pendidikan dan pembelajaran yang positif. Di antara gerakan yang dilakukan dapat melatih gerak mototrik kasar, syair lagu maupun tembangannya dapat melatih kemampuan bahasa anak, dan dapat memberikan kesenangan untuk dijadikan stimulasi keterampilan sosial emosional anak. Permainan oray-orayan mengutamakan kebersamaan, kesederhanaan dalam kelompok khususnya nilai sosial emosional anak, fungsi kognitif anak, dan fungsi psikomotorik anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatimah & Komala (2021, p. 75), bahwa melalui permainan oray-orayan, keterampilan sosial-emosional anak dapat terlatih, di samping

menyenangkan. Hal ini dikarenakan bermain merupakan hal yang disukai anak dan cara yang tepat untuk mengajak anak belajar secara menyenangkan.

Penelitian ini didukung oleh tiga penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu pertama dilakukan oleh [Fatimah & Komala \(2021\)](#) dengan judul “Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Melalui Permainan Tradisional Oray-Orayan Pada Kelompok B di TK Nurul-Huda.” Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan sosial-emosional anak melalui permainan oray-orayan pada kelompok B di TK Nurul – Huda. Kemudian, penelitian terdahulu kedua dilakukan oleh [Ubaida et al., \(2024\)](#) dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Naga terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TKIT Al-Fitrah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan design pre-eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh permainan ular naga terhadap perkembangan sosial-emosional anak 5-6 tahun di TKIT Al-Fitrah. Adapun penelitian terdahulu terakhir dilakukan oleh [Wardani \(2023\)](#) dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Naga terhadap Kemampuan Sosial Emosional Kelas B di TK Negeri Pembina Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara.” Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan design eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan design pre-eksperimen. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh permainan naga terhadap perkembangan social-emosional anak usia dini kelas B TK Pembina Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu di atas, peneliti terdahulu pertama, kedua, dan ketiga memiliki persamaan dengan penelitian sekarang, yakni sama-sama mengkaji mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak. Adapun perbedaan dari penelitian kedua dan ketiga adalah pada variabel X yang mana kedua penelitian terdahulu tersebut menggunakan metode permainan ular naga bukan permainan oray-orayan. Adapun keterbaruan penelitian sekarang, selain permainan oray-orayan digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al- Hidayah, ditemukan juga solusi guru dalam mengatasi kendala selama penggunaan permainan oray-orayan dalam meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan permainan oray-orayan dalam mengembangkan kemampuan social-emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al- Hidayah? (2) Apa kendala dan solusi penerapan permainan oray-orayan dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5- 6 tahun di RA Al-Hidayah? Berdasarkan kedua rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui penerapan permainan oray-orayan dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al- Hidayah; (2) untuk mengetahui kendala dan solusi penerapan permainan oray-orayan dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5- 6 tahun di RA Al- Hidayah.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka ini peneliti membahas 3 (tiga) sub pembahasan. Ketiga sub pembahasan tersebut meliputi: (1) pengertian permainan oray-orayan; (2) perkembangan sosial-emosional; dan (3) dampak penerapan permainan oray-orayan pada perkembangan social-emosional anak usia 5- 6 tahun. Ketiga sub pembahsan tersebut diuraikan sebagai berikut.

Pengertian Permainan Oray-Orayan

Sub pembahasan pertama membahas pengertian permainan oray-orayan menurut para ahli. Menurut [Fatimah & Komala \(2021, pp. 71–72\)](#), permainan oray-orayan merupakan permainan tradisional masyarakat Sunda yang menggambarkan seekor ular yang sedang mencari mangsa. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan cara berbaris memanjang dengan memegang pundak atau pinggang teman yang ada di depannya. Barisan ini menggambarkan seekor ular yang bergerak mencari mangsa sembari menyanyikan lagu oray-orayan. Selanjutnya, [Purnama et al., \(2022, p. 178\)](#) berpendapat bahwa permainan oray-orayan adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat, dimainkan dengan cara membentuk barisan panjang menyerupai ular. Pemain terdepan bermain sebagai kepala ular dan pemain paling belakang bermain sebagai ekor ular. Permainan ini diiringi dengan menyanyikan lagu berbahasa Sunda yang dinyanyikan secara berulang-ulang selama permainan berlangsung. Adapun [Nurmalinda \(2021, p. 72\)](#) memberikan pengertian bahwa permainan oray-orayan adalah bentuk permainan kolaboratif yang memadukan unsur gerak, lagu, dan strategi, dimana pemain membentuk formasi menyerupai ular dengan satu pemain sebagai kepala dan yang lainnya sebagai badan dan ekor ular.

Berdasarkan ketiga pendapat ahli di atas, dapat dielaborasi bahwa permainan *oray-orayan* merupakan permainan kultural yang memadukan elemen gerak, musik, dan sosiokultural sebagai representasi simbolik dari seekor ular yang berburu, menekankan aspek kolektif melalui formasi barisan memanjang dan integrasi lagu berbahasa Sunda yang menjadi pemandu gerak. Secara spesifik permainan oray-orayan merupakan warisan budaya dari Jawa Barat dan menyoroti peran struktural dalam kelompok, yaitu penetapan pemain terdepan sebagai kepala dan pemain paling belakang sebagai ekor. Dengan demikian, permainan oray-orayan membutuhkan unsur kolaboratif yang membutuhkan strategi spesifik di samping unsur lagu dan gerak, dan formasi barisan imitasi ular sebagai ciri khas, dan fungsi kohesif yang melibatkan partisipasi aktif, sinkronisasi verbal berupa lagu oray-orayan. Dengan permainan ini, anak dilatih untuk bermain secara fisik, kerja sama tim, dan apresiasi terhadap tradisi lokal ([Fatimah & Komala, 2021; Nurmalinda, 2021; Purnama et al., 2022](#)).

Dalam konteks penelitian sekarang, pembelajaran menggunakan permainan oray-orayan dilakukan dengan kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian, permainan oray-orayan mampu membantu guru dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun, khususnya yang berada di RA Al-Hidayah Banjarnayar Ciamis. Adapun langkah-langkah permainan oray-orayan di antaranya: (1) anak pegang pundak teman; (2) berjalan masuk terowongan sembari menyanyikan lagu oray-orayan; (3) Ketika nyayian habis maka terowongan jatuh ke salah satu tubuh oray; (4) satu anak yang kejatuhan terowongan keluar barisan; (5) anak lainnya melanjutkan permainan. Selanjutnya, dalam konteks pengembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun, permainan oray-orayan erat hubungannya dengan interaksi antara anak dengan teman sebaya dan guru sebagai orang dewasa di sekitarnya yang memberikan dampak memunculkan rasa percaya diri, bersikap mandiri, dan mengelola emosi secara wajar, disiplin, dan bertanggung jawab anak ([Yusup et al., 2023](#)).

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *oray-orayan* merupakan warisan budaya Sunda yang berfungsi sebagai aktivitas kolektif, menggabungkan gerak, lagu berbahasa Sunda, dan strategi dalam formasi ular guna melatih kerja sama tim. Dalam konteks penelitian sekarang, permainan ini diterapkan secara kreatif sebagai media pembelajaran di RA

Al-Hidayah Banjaranyar Ciamis, dengan prosedur yang melibatkan pembentukan barisan dan simulasi terowongan untuk eliminasi pemain. Implementasi *oray-orayan* dinilai sangat relevan dengan teori pengembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun.

Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional anak usia dini ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, memiliki rasa persahabatan yang melibatkan emosi, pikiran, dan perilakunya. Aspek perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek yang harus dimiliki oleh setiap anak usia dini. Perkembangan sosial emosional anak yaitu kemampuan-kemampuan untuk berinteraksi serta memberikan respon terhadap sesuatu dan bertindak laku mengikuti norma masyarakat [Syahyoeseva & Nurhafizah \(2023, p. 7662\)](#). Perkembangan sosial anak ditunjukkan melalui cara anak berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik [Suyami et al., \(2020, p. 602\)](#). Perkembangan sosial emosional anak mengacu pada kompetensi sosial dimana anak berempati, komunikasi dan bekerjasama serta proses interpersonal seperti bagaimana anak dalam pengenalan emosi, mengatasi emosi, dan perilaku untuk mencocokkan tuntutan konteks [Ulfah & Apriliana \(2021, p. 125\)](#). Sedangkan menurut [Zulfah & Wardhani, \(2023, p. 269\)](#) bahwa perkembangan sosial emosional adalah merupakan proses berkembangnya kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat yang telah diungkapkan di atas, dapat dielaborasi bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah kemampuan-kemampuan untuk berinteraksi serta memberikan respon terhadap sesuatu dan bertindak laku mengikuti norma masyarakat. Perkembangan sosial emosional anak ditunjukkan melalui cara anak berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik. Perkembangan sosial emosional anak mengacu pada kompetensi sosial dimana anak berempati, komunikasi dan bekerjasama serta proses interpersonal seperti bagaimana anak dalam pengenalan emosi, mengatasi emosi dan berperilaku sesuai dengan norma sosial. Adapun perkembangan sosial emosional ini merupakan domain spesifik yang mendasari berbagai aspek perkembangan manusia lainnya. Dengan demikian, perkembangan anak usia dini adalah aspek krusial yang melibatkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan, membangun hubungan dan mengelola emosi ([Suyami et al., 2020](#); [Syahyoeseva & Nurhafizah, 2023](#); [Ulfah & Apriliana, 2021](#); [Zulfah & Wardhani, 2023](#)).

Dalam konteks penelitian sekarang, pembelajaran dalam rangka mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun meliputi kemampuan: (1) bekerjasama dan koordinasi, anak-anak harus bergerak secara serempak agar barisan tetap terjaga; (2) Kepemimpinan dan kepatuhan, anak yang berada diposisi paling depan berperan sebagai pemimpin; (3) komunikasi, saat bermain anak-anak berkomunikasi secara verbal dan nonverbal untuk memastikan gerakan tetap sinkron; (4) empati dan toleransi, anak-anak belajar saling memahami seperti saat ada anak yang kesulitan mengikuti gerakan; (5) pengendalian emosi, anak belajar menghadapi frustrasi, ketika barisan terputus; (6) persaingan sehat, dalam variasi permainan yang melibatkan adu kecepatan, anak-anak belajar menghadapi kemenangan dan kekalahan secara sportif ([Syahyoeseva & Nurhafizah, 2023](#)).

Mengacu pada hal di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah kemampuan-kemampuan anak untuk berinteraksi sosial serta memberikan

respon terhadap sesuatu dan berperilaku sesuai dengan norma sosial. Dalam konteks penelitian anak usia 5-6 tahun, pengembangan sosial emosional meliputi: (1) bekerja sama dan koordinasi (2) kepemimpinan dan kepatuhan (3) komunikasi (4) empati dan toleransi (5) pengendalian emosi (6) persaingan sehat. Dengan demikian, apabila kelima aktivitas tersebut telah mampu dilakukan oleh anak, berarti kemampuan social emosional anak sudah berkembang dengan optimal sesuai dengan perkembangan usianya.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Adapun menurut [Herniawati et al., \(2025, p. 199\)](#) pendekatan fenomenologi adalah pendekatan penelitian yang memahami peristiwa-peristiwa kehidupan manusia, perilaku masyarakat atau individu dengan menganalisis pengalaman-pengalaman yang dialami kemudian dievaluasi secara menyeluruh tentang individu atau subjek yang diteliti ([Creswell, 2014](#)).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian berlangsung selama 6 hari (9, 10, 11, 16, 17, 18 Januari 2025). Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Hidayah Cikaso, Desa Cikaso, RT. 13, RW. 03 Kecamatan Banjaranyar Kabupaten Ciamis.

Target /Subjek penelitian

Target Penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 20 orang siswa yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Semua siswa tersebut berasal dari RA Al-Hidayah, dipilih menjadi populasi dan sampel dalam penelitian ini.

Prosedur

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan observer (*participant observer*) yang mengamati kegiatan anak dan merancang tindakan kelas dalam proses permainan serta pembelajaran yang berhubungan dengan penerapan permainan oray-orayan. Dalam hal perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, seluruh kegiatan anak tersebut dicatat dalam catatan lapangan (*field note*) dalam rangka mendokumentasikan dan mengukur sejauh mana capaian perkembangan aspek social emosional pada anak.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun data dalam penelitian ini berbentuk kualitatif. Selanjutnya instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu berupa catatan lapangan (*field note*) yang mana di dalamnya berisi seluruh kegiatan pengamatan terhadap proses belajar mengajar dengan menggunakan media permainan oray-orayan. Selanjutnya peneliti mengamati respon anak selama mengikuti pembelajaran melalui permainan oray-orayan, yang mana dilakukan dengan tahapan berikut: (1) guru memperkenalkan permainan oray-orayan; (2) guru memperkenalkan kakawihan oray-orayan; (3) guru memperkenalkan bentuk dan bagian tubuh oray; (4) guru memulai menjelaskan langkah-langkah permainan oray-orayan; (5) guru mengajak anak melakukan simulasi permainan oray-orayan; (6) anak diberikan kesempatan untuk mencoba

bermain oray-orayan bersama teman sebaya. Adapun contoh instrumen berupa catatan lapangan (*field note*) adalah sebagai berikut.

Tabel 1: Instrumen Catatan Lapangan

Tanggal	Waktu	Hasil Observasi Lapangan
---------	-------	--------------------------

Sumber: (Susanti et al., 2025)

Teknik Analisis Data

Selanjutnya, data yang diperoleh dan dicatat dalam *field note*, kemudian dianalisis secara kualitatif dengan teknik Triangulasi dengan tahapan sebagai berikut: (1) Pengumpulan Data, yaitu proses pengumpulan data melalui catatan lapangan (*field note*); (2) Reduksi Data, yaitu memilih dan merangkum hal-hal yang pokok yang mana difokuskan pada tema yang penting serta membuang hal-hal yang tidak diperlukan; (3) Display Data, yaitu menyajikan data – data yang telah direduksi kedalam laporan secara sistematis; dan (4) Penarikan Kesimpulan, yaitu menyimpulkan data-data yang telah ditulis dalam display data sebelumnya (Miles et al., 2014).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakuakn di RA Al-Hidayah dengan anak usia 5-6 tahun yang termasuk dalam kelompok B, yang beralamat di Dusun Cikaso Rt 13 Rw 03 Desa Cikaso Kecamatan Banjaranyar Kabupaten Ciamis dengan jumlah anak sebanyak 20 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 6 hari dengan melakukan proses belajar yang berkaitan dengan perkembangan sosial emosional anak dengan menggunakan permainan oray-orayan.

Berdasarkan keseluruhan proses belajar mengajar peneliti mengamati capaian pembelajaran anak dalam aspek sosial emosional melalui permainan oray-orayan. Selanjutnya, peneliti mendokumentasikan dan menginventarisir hasil observasi dalam catatan lapangan (*field note*). Hasil observasi tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2: Hasil observasi penggunaan permainan oray-orayan dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak

Tanggal	Waktu	Hasil Observasi Lapangan
9 Januari 2025	08.00-10.00	Pada hari pertama peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran permainan oray-orayan. Anak-anak terlihat kurang antusias karena mereka belum memahami konsep pembelajaran permainan oray-orayan. Adapun dari 20 siswa ada 9 siswa yang belum mampu mengikuti permainan.
10 Januari 2025	08.00-10.00	Pada hari kedua, guru memperkenalkan permainan tradisional oray-orayan dan menjelaskan cara bermainnya. Salah metode yang digunakan adalah mengajarkan anak-anak untuk berbaris Panjang

11 Januari 2025	08.00-10.00	<p>sambil memegang pundak atau pinggang teman di depan mereka, sambil bernyanyi kakawihan oray-orayan. Anak-anak mulai antusias mengikuti permainan tersebut. Setekah itu mereka diminta untuk mengulang permainan oray-orayan sebanyak 3 putaran. Dari 20 siswa yang bermain, 15 siswa dapat mengikuti permainan oray-orayan dengan baik, sementara 5 siswa lainnya masih kurang antusias dan belum mampu mengendalikan emosi mereka, sehingga tidak dapat bermain sesuai aturan. Pada hari ketiga, guru memeriksa pemahaman anak-anak mengenai pembelajaran melalui permainan oray-orayan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek sosial emosional mereka. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan oray-orayan. Pada hari ini, anak-anak berlatih bermain oray-orayan. Guru mengamati bahwa anak-anak mulai terbiasa dan mahir dalam mengikuti langkah-langkah permainan oray-orayan serta bernyanyi kakawihan oray-orayan. Dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya ada 2 siswa yang masih belum mampu mengendalikan emosi dengan baik, sehingga mereka kesulitan bermain mengikuti permainan sesuai dengan aturan.</p>
16 Januari 2025	08.00-10.00	<p>Pada hari ke empat, guru menjelaskan kembali dan memberikan pemahaman terkait aspek sosial emosional dalam permainan oray-orayan, yang telah dicontohkan pada hari sebelumnya. Kemudian, anak-anak diajak bermain kembali permainan oray-orayan. Dari ke-20 siswa yang bermain, hanya 2 siswa yang masih belum mampu mengikuti aturan permainan.</p>
17 Januari 2025	08.00-10.00	<p>Pada hari kelima, guru mengulang pemahaman anak-anak tentang permainan oray-orayan untuk mengevaluasi sejauh mana perkembangan kemampuan sosial emosional mereka. Dari ke-20 siswa, tercatat 2 siswa yang masih belum mampu mengikuti permainan seperti teman sebayanya. Untuk mengatasi kendala ini, peneliti dan guru mencari solusi dengan menerapkan teknik simulasi (<i>simulation technique</i>) dan dipadukan dengan strategi bermain peran (<i>role-playing</i>) bersama guru.</p>
18 Januari 2025	08.00-10.00	<p>Pada hari terakhir, guru mengajak ke-20 siswa untuk bermain oray-orayan bersama teman-teman</p>

sebayanya. Untuk ke-2 anak yang masih belum mampu mengikuti aturan permainan, peneliti dan guru kembali menerapkan teknik simulasi (*simulation technique*) dipadukan dengan strategi bermain peran (*role-playing*) serta memberikan umpan balik (*feedback*) berupa tepuk tangan dan stiker emoji love kepada anak-anak yang berhasil mengikuti permainan oray-orayan. Setelah melakukan simulasi, ke-2 siswa tersebut akhirnya dapat mengikuti peraturan permainan oray-orayan dengan baik.

Sumber: (Data diperoleh tanggal 18-20 Januari 2025)

Berdasarkan hasil pengamatan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan oray-orayan memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan sosial emosional anak. Data yang diperoleh pada hari ketiga, pada tanggal 11 Januari 2025, menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap permainan oray-orayan sudah cukup baik. Namun, dari 20 anak yang bermain, masih ada 2 anak yang belum mampu mengikuti permainan dengan baik bersama teman sebayanya. Hal ini terlihat dari hasil observasi pada tanggal 11 dan 16 Januari 2025. Untuk mengatasi kendala ini, peneliti dan guru mencari solusi dengan menerapkan teknik simulasi (*simulation technique*) dipadukan dengan strategi bermain peran (*role-playing*) dan pemberian umpan balik (*feedback*) berupa tepuk tangan serta stiker emoji love. Hasilnya, pada tanggal 17 Januari 2025, ke-2 anak tersebut mulai menunjukkan kemampuan dalam mengelola emosi mereka sehingga dapat mengikuti peraturan permainan oray-orayan. Untuk memastikan bahwa ke-2 anak benar-benar mampu bermain bersama teman sebayanya, diakhir penelitian pada tanggal 18 Januari 2025, dilakukan simulasi agar semua anak mampu bermain dalam permainan oray-orayan. Setelah 3 kali bermain, akhirnya semua anak berhasil mengikuti permainan sesuai dengan aturan permainan yang ditetapkan.

Pembahasan

Setelah membahas hasil penelitian diatas, peneliti selanjutnya memberikan jawaban terhadap dua rumusan masalah yang telah diajukan di bagian pendahuluan. Rumusan masalah pertama adalah: “Bagaimana penerapan permainan oray-orayan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al- Hidayah?” Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi pada hari ke tiga, yaitu tanggal 11 Januari 2025, ditemukan bahwa perkembangan sosial emosional anak sudah cukup baik, hal ini terlihat dari ke-20 anak yang mengikuti permainan, dimana hanya 2 anak yang belum dapat mengendalikan emosi dengan baik, sehingga ke-2 anak tersebut kesulitan mengikuti permainan sesuai dengan aturan. Dari data ini, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan permainan oray-orayan berlangsung dengan baik dan dapat membantu mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hidayah.

Adapun rumusan masalah yang kedua: “Apa kendala dan solusi penerapan permainan oray-orayan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 5- 6 tahun di RA Al- Hidayah?” Berdasarkan data hasil observasi di hari ke enam, tanggal 11 dan 16 Januari

2025, ditemukan bahwa 2 anak mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan oray-orayan. Dari data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kendala dalam penerapan permainan ini adalah kesulitan anak-anak dalam mengikuti permainan oray-orayan bersama teman sebayanya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor: (1) anak belum terbiasa bersabar dalam melakukan gerakan berajalan seperti ular sesuai dengan irama kakawihan; (2) anak belum terbiasa mengikuti aturan permainan; (3) anak belum bisa mengendalikan emosi saat barisan terputus. Untuk mengatasi kendala ini, berdasarkan hasil observasi tanggal 17 dan 18 Januari 2025, peneliti dan guru menerapkan teknik simulasi (*simulation technique*), strategi bermain peran (*role-playing*) dan umpan balik (*feedback*) pemberian stiker emoji love sebagai solusi dalam mengatasi kendala yang anak hadapi.

Berdasarkan jawaban dari kedua rumusan di atas, data tersebut juga menjadi hasil penelitian saat ini. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [Fatimah & Komala \(2021\)](#); [Ubaida et al., \(2024\)](#); [Wardani \(2023\)](#) yang semuanya menunjukkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan oray-orayan dan ular naga. Namun perbedaan antara hasil penelitian ini dengan ketiga sebelumnya terletak pada solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala yang dihadapi anak, yaitu: (1) penggunaan teknik simulasi (*simulation technique*), (2) strategi bermain peran (*role-playing*), (3) pemberian umpan balik (*feedback*). Perbedaan ini menjadi keterbaruan (*novelty*) dan keaslian (*originality*) dari penelitian sekarang. Selain itu, penelitian ini didukung oleh penelitian lain yang sejenis seperti yang telah dilakukan oleh [Herniawati et al., \(2025\)](#); [Hidayat & Nurlatifah \(2023\)](#).

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan oray-orayan berlangsung dengan baik dan dapat membantu mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hidayah. Namun, ada beberapa kendala yang dialami anak saat bermain oray-orayan yaitu kesulitan mengikuti aturan permainan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor: (1) anak belum terbiasa bersabar dalam melakukan gerakan berajalan seperti ular sesuai dengan irama kakawihan; (2) anak belum terbiasa mengikuti aturan permainan; (3) anak belum bisa mengendalikan emosi saat barisan terputus. Untuk mengatasi kendala ini, peneliti dan guru menerapkan teknik simulasi (*simulation technique*) dipadukan dengan strategi bermain peran (*role-playing*) dan pemberian umpan balik (*feedback*) berupa tepuk tangan dan stiker emoji love. Hasilnya, penerapan teknik simulasi (*simulation technique*), strategi bermain peran (*role-playing*), dan pemberian umpan balik (*feedback*) dapat menjadi solusi dalam mengatasi kendala yang anak hadapi.

Saran

Selanjutnya, peneliti merekomendasikan kepada pihak sekolah agar permainan tradisional diterapkan secara berkelanjutan dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Selain itu, peneliti juga menyarankan guru untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran permainan tradisional agar lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional mereka. Peneliti juga

mendorong orang tua untuk terlibat dalam permainan atau aktivitas serupa di rumah, sehingga anak-anak tidak hanya terpaku pada gadget. Kemudian, disarankan pula untuk peneliti selanjutnya agar mengeksplorasi penggunaan permainan tradisional lainnya dalam pembelajaran di PAUD.

REFERENSI

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London, United Kingdom: SAGE Publication, Inc.
- Fatimah, S., & Komala, K. (2021). Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan tradisional oray-orayan pada kelompok B di TK Nurul- Huda. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 69–77. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i1.p%25p>
- Febri, M. M., & Suryana, D. (2023). Efektivitas permainan ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Bahari Padang. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 4(1), 71–79. <https://doi.org/10.37216/aura.v4i1.900>
- Herniawati, A., Rahmawati, R., Hidayat, Y., & Tya, S. (2025). Dampak penggunaan youtube dalam menanamkan nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Intisabi*, 2(2), 194–206. <https://doi.org/10.61580/itsb.v2i2.82>
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis komparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014 dengan permendikbudristek no. 5 tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Indanah, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221. <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>
- Marhamah, Y., Anisah, A. S., & Akmal, R. (2024). The effectiveness of the traditional game oray orayan in increasing the associative social interaction of elementary school students. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(2), 26–38. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v7i2.34706>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook. In *Sustainability (Switzerland)*. the United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Nurmalinda, E. (2021). The meaning of tri tangtu value in sundanese traditional game oray-orayan. *Jomantara: Indonesian Journal of Contemporary Culture*, 1(1), 14–26. <https://doi.org/10.23969/jijac.v1i1.3451>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014.
- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital storytelling trends in early childhood education in Indonesia: A systematic literature review. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 17–31. <https://doi.org/10.21009/JPUD.161.02>
- Susanti, S., Pusvitasari, D. A., & Hidayat, Y. (2025). Analisis implementasi permainan origami dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah. *Jurnal Intisabi*, 2(2), 207–223. <https://doi.org/10.61580/itsb.v2i2.86>
- Suyami, Sulistyowati, A. D., Khayati, F. N., & Rahayu, R. F. (2020). Educational Game Snakes and Ladders Toward Children Social Development Pre-School Aged in Kindergarten. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 436, 602–606. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.126>
- Syahyoeseva, S., & Nurhafizah, N. (2023). Perbedaan perkembangan sosial-emosional anak

- ditinjau dari status sosial ekonomi orang tua di TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7661–7668. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4913>
- Ubaida, I., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2024). Pengaruh permainan ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di TKIT Al-Fitrah. *Jurnal Buah Hati*, 11(2), 80–92. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v11i2.2872>
- Ulfah, Z., & Apriliana, M. (2021). Hubungan Antara perkembangan sosial emosional dengan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 2(2), 123–129. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v2i2.4375>
- Wardani, G. M. (2023). Pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini kelas B di TK Negeri Pembina Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara (Undergraduate Thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 303–311. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8388910>
- Yusup, R., Utomo, U., Agustini, U., & Abidin, Z. (2023). Analisis beberapa permainan tradisional sunda dan implementasinya dalam pembelajaran anak SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(2), 67–78. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i2.126>
- Zulfah, E. M., & Wardhani, N. K. (2023). Peran pengasuh dalam perkembangan sosial-emosional panti asuhan (studi kasus panti asuhan madania Yogyakarta). *Jurnal Golden Age*, 7(2), 266–275. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i01.21381>