

# PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL RABA-RABA DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK MUSLIFA KOTA BENGKULU

Diyah Permata Sari<sup>1</sup>, Edi Ansyah<sup>2</sup>, Dita Lestari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail : [diyahpermatasari38@gmail.com](mailto:diyahpermatasari38@gmail.com)

---

## Info Artikel

## Abstract

### Keywords:

Raba-raba traditional game, socio-emotional development.

### Kata kunci:

Permainan tradisional raba-raba, perkembangan sosial emosional.

This study aims to determine the effect of the traditional game raba-raba in improving the socio-emotional development of early childhood students at TK Muslifa Bengkulu City. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental approach, using a posttest-only control group design. The sample consisted of two classes: an experimental class that received treatment using the traditional game raba-raba and a control class that used conventional methods. Data were collected through a posttest assessment based on statements related to the raba-raba traditional game. The data analysis showed a significant difference between the experimental and control groups, with a significance value of 0.000 (less than 0.05). This indicates that the traditional game raba-raba has a positive and significant effect on improving the socio-emotional development of early childhood students.

### Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional raba-raba dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Muslifa Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi eksperimental design), menggunakan desain posttest-only control group. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional raba-raba dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil pernyataan permainan tradisional raba-raba. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengaruh permainan tradisional raba-raba pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05). Hal ini membuktikan bahwa pengaruh permainan tradisional raba-raba dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini, berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4–5 tahun, berada pada tahap perkembangan yang sangat menentukan bagi kehidupan selanjutnya karena periode ini dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu masa ketika pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat pesat dan bersifat fundamental. Pada masa ini, anak sangat responsif terhadap berbagai rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitar, sehingga setiap stimulasi yang diberikan akan berdampak besar terhadap pembentukan kepribadian dan potensi anak di masa depan. Oleh sebab itu, seluruh aspek perkembangan anak perlu mendapatkan perhatian dan stimulasi yang optimal sejak dini, terutama perkembangan sosial emosional yang berperan penting dalam membentuk kemampuan anak untuk berinteraksi, beradaptasi, serta mengelola emosi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, mengendalikan emosi, serta menjalin hubungan sosial yang positif dengan lingkungan sekitarnya. Hurlock menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional mencakup kemampuan anak untuk berperilaku sesuai dengan norma sosial, menyesuaikan diri dengan lingkungan, serta membangun hubungan yang baik dengan orang lain melalui interaksi sosial yang melibatkan dua orang atau lebih, baik secara verbal maupun nonverbal (Hurlock, 2011).

Pandangan tersebut sejalan dengan teori perkembangan psikososial yang dikemukakan oleh Erik Erikson, yang menyatakan bahwa anak usia 4–5 tahun berada pada tahap inisiatif versus rasa bersalah. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan keinginan untuk berinisiatif, aktif berinteraksi, dan mengeksplorasi lingkungan sosialnya. Anak membutuhkan dukungan serta kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya agar mampu mengembangkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama. Apabila anak tidak memperoleh dukungan yang memadai, maka dapat muncul rasa bersalah dan ketakutan dalam berinteraksi sosial, yang pada akhirnya menghambat perkembangan sosial emosionalnya (Erikson, 1963). Anak usia 4–5 tahun termasuk dalam kategori anak usia dini yang umumnya berada pada jenjang pendidikan prasekolah. Pada fase ini, perkembangan kecerdasan dan kepribadian anak berlangsung sangat cepat, sehingga pendidikan anak usia dini memiliki peranan strategis dalam membangun fondasi perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Suyadi, 2014). PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, maupun informal, dengan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

Dalam pelaksanaan PAUD, bermain menjadi aktivitas utama yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Dunia anak adalah dunia bermain, sehingga proses pembelajaran yang efektif harus dikemas melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna. Bermain memungkinkan anak untuk memperoleh pengalaman belajar secara alami, tanpa tekanan, serta mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan sosial emosional. Setiap aktivitas yang dilakukan anak dengan perasaan senang dan bahagia dapat dikategorikan sebagai aktivitas bermain, karena melalui bermain anak dapat mengekspresikan diri, berinteraksi dengan teman sebaya, serta belajar mengelola emosi (Fadilah, 2019). Pada masa lalu, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang sarat akan nilai-nilai kehidupan. Permainan tradisional diyakini mengandung nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh leluhur sebagai sarana pendidikan karakter bagi anak-anak. Kurniati menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan aktivitas rekreasi yang berkembang di daerah tertentu, kaya akan nilai budaya dan norma kehidupan masyarakat, serta diwariskan secara turun-temurun

melalui pembelajaran lisan dan praktik langsung (Kurniati, 2016). Achroni menegaskan bahwa permainan tradisional mengandung pesan moral dan manfaat edukatif yang dapat membentuk karakter anak sejak dini (Achroni dalam Haris, 2016).

Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya masyarakat yang memiliki peranan penting dalam menjaga identitas budaya serta menanamkan nilai-nilai sosial kepada generasi muda. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat belajar tentang kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, serta kemampuan bekerja sama dengan orang lain. Permainan tradisional dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, seperti permainan keterampilan fisik, strategi, memori, ritme, dan visual, yang dapat dimainkan secara individu, kelompok, maupun tim. Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak adalah permainan raba-raba. Permainan ini dimainkan oleh minimal tiga hingga enam anak dengan cara menentukan satu anak sebagai penebak melalui hompimpa, sementara anak lainnya menjadi objek tebakan. Selama permainan berlangsung, anak dituntut untuk berinteraksi, menunggu giliran, berpikir, dan menebak ciri-ciri teman yang diraba, sehingga permainan ini mampu melatih keberanian, konsentrasi, kerja sama, serta kemampuan sosial anak.

Perkembangan sosial emosional pada hakikatnya merupakan proses belajar individu dalam menyesuaikan diri dengan norma dan aturan yang berlaku dalam kelompok sosial, termasuk nilai moral dan adat istiadat, sehingga individu mampu menjadi bagian dari lingkungan sosialnya serta menjalin komunikasi dan kerja sama dengan orang lain (Syamsu dalam Dewi dkk., 2020). Yudrik Jahja menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional anak ditandai dengan semakin luasnya jaringan pertemanan dan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan di luar keluarga, seperti sekolah dan masyarakat (Jahja, 2011). Perkembangan sosial emosional dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pola komunikasi dan interaksi yang baik dalam lingkungan keluarga dan sekolah akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Muslifa Kota Bengkulu, ditemukan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia 4–5 tahun masih belum optimal. Sebagian anak menunjukkan sikap cenderung berfokus pada diri sendiri, kurang mampu berinteraksi dengan teman sebaya, serta masih merasa malu untuk memulai percakapan saat bermain. Kondisi ini diduga disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang variatif dari pendidik dan orang tua, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membuat anak mudah merasa jenuh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, salah satunya melalui penerapan permainan tradisional raba-raba. Pemilihan permainan raba-raba didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan ini belum pernah diterapkan di TK Muslifa Kota Bengkulu dan memiliki potensi besar dalam meningkatkan interaksi sosial serta perkembangan emosional anak. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan tradisional raba-raba efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional dan perilaku sosial anak usia dini (Suryani, 2019; Afriza & Marlina, 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan landasan filsafat positivisme, yang menekankan pada pengukuran objektif terhadap fenomena yang diteliti melalui data numerik dan analisis statistik. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang diperoleh berupa skor hasil observasi dan angket perkembangan sosial emosional anak usia dini. Menurut Sugiyono,

penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data bersifat statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2022). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat melalui pemberian perlakuan tertentu (Suhardi, 2023). Jenis penelitian yang diterapkan adalah quasi experimental design (eksperimen semu), karena peneliti tidak memiliki kendali penuh untuk melakukan pengacakan subjek penelitian secara murni. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pembagian kelas tidak memungkinkan untuk dilakukan secara acak, sehingga kelas yang telah ada digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslifa Kota Bengkulu dengan pertimbangan bahwa sebagian anak usia 4–5 tahun di sekolah tersebut masih mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Penelitian dilakukan pada awal tahun pelajaran, yaitu mulai tanggal 21 Juli sampai dengan 21 Agustus 2025. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest–posttest control group design, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional raba-raba terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan tradisional raba-raba dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa perlakuan khusus. Sebelum dan sesudah perlakuan diberikan selama kurang lebih empat minggu, kedua kelompok diberikan pengukuran melalui observasi dan angket untuk mengetahui perubahan perkembangan sosial emosional anak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest antara kedua kelompok.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Muslifa Kota Bengkulu yang berjumlah 38 anak, yang terdiri atas kelas B1, B2, dan B3. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik simple random sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel penelitian (Sugiyono, 2021). Teknik ini digunakan karena karakteristik subjek penelitian relatif homogen. Berdasarkan teknik tersebut, kelas B ditetapkan sebagai sampel penelitian yang kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu permainan tradisional raba-raba sebagai variabel bebas (X) dan perkembangan sosial emosional anak usia dini sebagai variabel terikat (Y). Untuk memperoleh data penelitian, digunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator perkembangan sosial emosional anak, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja sama, empati, dan pengendalian emosi. Observasi dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan skala penilaian berbentuk checklist untuk memudahkan proses pengamatan dan analisis data. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan selama proses permainan raba-raba berlangsung sebagai bukti pelaksanaan penelitian (Sugiyono, 2018).

Instrumen penelitian yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Product Moment Pearson menggunakan bantuan program SPSS, dengan kriteria item dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel pada taraf signifikansi 0,05 (Widodo et al., 2023). Seluruh item instrumen dinyatakan valid dengan nilai korelasi berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha, dan hasil pengujian menunjukkan nilai alpha sebesar

0,730, yang berarti instrumen memiliki tingkat reliabilitas tinggi dan layak digunakan (Nunnally, 1994). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan inferensial, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis data dilakukan untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional raba-raba dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Muslifa Kota Bengkulu (Siregar, 2013).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslifa Kota Bengkulu yang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini berstatus swasta dan berlokasi di Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu. TK Muslifa Kota Bengkulu didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sejak awal berdirinya, lembaga ini berkomitmen untuk berperan aktif dalam mencerdaskan anak bangsa, khususnya anak-anak usia dini yang berada di wilayah Kecamatan Selebar dan sekitarnya. Kepala sekolah TK Muslifa Kota Bengkulu saat ini adalah Melfi Azona, S.Pd.Aud, dengan operator sekolah bernama Sukiman.

Keberadaan TK Muslifa Kota Bengkulu tidak terlepas dari dukungan masyarakat sekitar serta kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan pada usia dini. Usia prasekolah dikenal sebagai masa emas (*golden age*), yaitu periode krusial dalam perkembangan anak yang sangat menentukan kesiapan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Oleh karena itu, TK Muslifa Kota Bengkulu berupaya menyediakan layanan pendidikan yang mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara optimal, termasuk aspek sosial dan emosional.

Jumlah peserta didik di TK Muslifa Kota Bengkulu pada tahun ajaran penelitian adalah 38 anak yang berasal dari wilayah Kota Bengkulu, khususnya Kecamatan Selebar dan sekitarnya. Proses penyelenggaraan pendidikan dilakukan melalui kerja sama yang baik antara kepala sekolah, majelis guru, serta masyarakat sekitar, sehingga lembaga ini tetap aktif dan berkembang hingga saat ini. Dalam rangka meningkatkan mutu layanan pendidikan, TK Muslifa Kota Bengkulu terus melakukan pembenahan dan pengembangan, baik dari segi sarana dan prasarana maupun peningkatan kompetensi tenaga pendidik melalui berbagai pelatihan.

Kurikulum yang diterapkan di TK Muslifa Kota Bengkulu juga disesuaikan secara berkelanjutan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta tuntutan zaman. Kurikulum tersebut menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, evaluasi, dan pembinaan lembaga agar tujuan pendidikan anak usia dini dapat tercapai secara maksimal.

TK Muslifa Kota Bengkulu memiliki visi untuk mewujudkan anak yang religius, cerdas, terampil, serta memiliki wawasan lingkungan dan budaya setempat. Visi ini menjadi dasar dalam seluruh aktivitas pendidikan dan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

Untuk mewujudkan visi tersebut, TK Muslifa Kota Bengkulu menetapkan sejumlah misi, antara lain menyiapkan lingkungan belajar yang menumbuhkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt., menciptakan lingkungan yang sehat dan ramah anak, serta mewujudkan pembelajaran berbasis STEAM dengan pemanfaatan media losfat. Selain itu, sekolah juga berupaya mewujudkan anak yang sehat dan cerdas, menyiapkan lingkungan belajar yang mendukung penguasaan teknologi sejak dini, membangun budaya sekolah yang membentuk karakter serta nilai-nilai budaya, dan mengembangkan kemampuan sosial anak agar mampu bersosialisasi dengan baik.

Tujuan pendidikan TK Muslifa Kota Bengkulu pada dasarnya sejalan dengan visi dan misi yang telah ditetapkan. Tujuan tersebut difokuskan pada penciptaan lingkungan belajar yang

religius, sehat, ramah anak, serta mampu menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan karakter anak secara seimbang.

Pelaksanaan kegiatan pendidikan di TK Muslifa Kota Bengkulu didukung oleh struktur organisasi sekolah yang jelas dan terkoordinasi. Kepala sekolah sebagai pimpinan lembaga bertanggung jawab dalam mengelola seluruh aktivitas sekolah dan membina tenaga pendidik serta peserta didik. Kepala sekolah dibantu oleh guru kelas yang masing-masing bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran di kelas B1, B2, dan B3, serta didukung oleh komite sekolah yang berperan dalam menjalin kerja sama dengan orang tua dan masyarakat.

Tenaga pendidik di TK Muslifa Kota Bengkulu terdiri dari guru-guru yang memiliki latar belakang pendidikan sesuai dengan bidangnya. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 38 anak, pembagian kelas dilakukan secara proporsional sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan kondusif. Struktur organisasi yang tertata dengan baik ini menjadi salah satu faktor pendukung terlaksananya penelitian mengenai permainan tradisional raba-raba di lingkungan TK Muslifa Kota Bengkulu.

### **1. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional raba-raba terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Muslifa Kota Bengkulu. Subjek penelitian berjumlah 26 anak yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 13 anak. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan tradisional raba-raba, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest untuk mengukur perkembangan sosial emosional anak sebelum dan sesudah perlakuan. Data hasil pretest dan posttest kemudian ditabulasi dan dianalisis untuk melihat perbedaan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Hasil tabulasi data menunjukkan bahwa secara umum skor posttest pada kedua kelompok mengalami peningkatan dibandingkan skor pretest. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen terlihat lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan adanya indikasi bahwa permainan tradisional raba-raba memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan nilai hasil penelitian, rata-rata skor pretest kelompok kontrol adalah 29,62 dan meningkat menjadi 42,59 pada posttest. Sementara itu, kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor pretest sebesar 30,77 yang meningkat secara signifikan menjadi 50,23 pada posttest. Selisih peningkatan skor pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang menunjukkan efektivitas permainan raba-raba dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

### **2. Analisis Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest**

Perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Anak-anak pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan dalam aspek sosial emosional, seperti kemampuan bekerja sama, berinteraksi dengan teman sebaya, mengelola emosi, serta menunjukkan sikap percaya diri selama kegiatan pembelajaran.

Permainan tradisional raba-raba memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas kelompok. Anak dilatih untuk menunggu giliran, mematuhi aturan permainan, serta berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Proses ini secara tidak

langsung melatih kemampuan sosial dan emosional anak dalam situasi yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan permainan tradisional raba-raba tetap mengalami peningkatan, namun peningkatan tersebut tidak sebesar kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi melalui permainan tradisional memiliki peran penting dalam mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

**Tabel 4. 3 Tabulasi Penilaian Lembar Pretest**

SAMPEL	BUTIR SOAL																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
S1	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
S2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
S3	2	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
S4	3	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2
S5	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2
S6	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1
S7	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1
S8	3	3	2	3	3	2	2	2	1	3	2	1	3	2	1	2	1
S9	2	3	2	2	3	3	2	1	1	2	2	3	3	1	1	1	2
S10	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1
S11	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2
S12	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	1	2	1
S13	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	2	3	1	1	2	2

**Tabel 4. 4 Tabulasi Penilaian Lembar Posttest**

SAMPEL	BUTIR SOAL																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
S1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2
S2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
S3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2
S4	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3
S5	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2
S6	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3
S7	2	2	2	3	1	2	3	3	1	2	2	3	3	1	2	2	2
S8	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3
S9	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	4	4	3	3	2	2
S10	2	2	2	2	3	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2
S11	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	2	2	3	2	2
S12	3	3	2	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3
S13	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2

**a. Deskripsi Tabulasi Hasil Penelitian Pretest dan Posttest (Kelas Eksperimen)**

**Tabel 4. 5 Tabulasi Penilaian Lembar Pretest**

SAMPEL	BUTIR SOAL																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
S1	2	1	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1
S2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
S3	1	1	1	2	2	2	1	1	2	3	3	2	3	1	2	1	2
S4	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	3	2	2	1	1
S5	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	1	1
S6	2	2	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	1

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL RABA-RABA DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK MUSLIFA KOTA BENGKULU

S7	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	1	2	1
S8	3	3	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1
S9	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	1
S10	3	2	2	2	3	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2
S11	3	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1
S12	3	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
S13	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1

Tabel 4. 6 Tabulasi Penilaian Lembar Posttest Eksperimen

SAMPEL	BUTIR SOAL																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
S1	3	2	3	2	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2
S2	2	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	3	2	2	3	3	2
S3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	2	3	3
S4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	2	2	3	4
S5	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2
S6	3	3	4	2	3	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3
S7	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4
S8	4	4	2	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3
S9	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
S10	4	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3
S11	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2
S12	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3
S13	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	4	4	3	2	2	3

Tabel 4. 7 Nilai Hasil Penelitian

No	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	30	43	31	49
2	29	49	28	46
3	26	44	30	49
4	26	41	28	49
5	26	40	37	58
6	23	43	31	48
7	27	36	37	61
8	36	45	29	54
9	34	46	34	53
10	25	38	30	48
11	39	46	28	46
12	28	43	28	46
13	38	41	24	46

Sumber: Data penelitian, Agustus 2025

### 3. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, data pretest dan posttest pada kelompok kontrol maupun

kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,237, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data kedua kelompok adalah homogen, sehingga uji hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

## 4. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Samples t-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial emosional anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol membuktikan bahwa permainan tradisional raba-raba berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Muslifa Kota Bengkulu.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional raba-raba merupakan salah satu bentuk stimulasi yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak membangun keterampilan sosial, mengelola emosi, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kedekatan sosial dengan teman sebaya.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dan temuan lapangan yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional raba-raba memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Muslifa Kota Bengkulu. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji Independent Samples t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Nilai ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan tradisional raba-raba dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang berarti permainan tradisional raba-raba berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Perbedaan pengaruh tersebut juga dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) posttest kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 50,23, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai nilai rata-rata sebesar 42,59. Selisih nilai sebesar 7,64 poin ini menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan permainan tradisional raba-raba mengalami perkembangan sosial emosional yang lebih optimal dibandingkan dengan anak-anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Secara empiris, peningkatan ini tidak hanya bermakna secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis karena perubahan perilaku sosial emosional anak dapat diamati secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2019) menunjukkan bahwa permainan tradisional raba-raba mampu

meningkatkan berbagai aspek sosial emosional anak usia dini, seperti kesabaran, kemandirian, kepedulian terhadap teman, kemampuan menghargai orang lain, tanggung jawab, serta kemampuan bersosialisasi. Konsistensi hasil penelitian tersebut dengan temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan raba-raba memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Afriza dan Marlina (2023) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional raba-raba berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial anak di TK Bahari Pasie Nan Tigo Padang. Penelitian tersebut menemukan adanya peningkatan pada aspek keberanian dan tanggung jawab anak setelah diterapkannya permainan raba-raba dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian Herlina (2022) turut mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa pengembangan permainan tradisional raba-raba dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di Dusun Sundak Desa Rarang. Kesamaan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional raba-raba memiliki relevansi yang luas dan dapat diterapkan pada berbagai konteks pendidikan anak usia dini.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat teori perkembangan psikososial Erikson (2015), khususnya pada tahap *initiative versus guilt* yang dialami anak usia 4–5 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan inisiatif untuk berinteraksi, mencoba hal-hal baru, dan berpartisipasi dalam aktivitas sosial. Permainan raba-raba memberikan ruang bagi anak untuk berinisiatif secara aktif, baik saat berperan sebagai anak yang menebak maupun sebagai anak yang ditebak. Melalui proses tersebut, anak belajar mengambil keputusan, berani mencoba, dan menerima hasil permainan dengan sikap sportif. Pengalaman ini secara tidak langsung menumbuhkan rasa percaya diri dan mengurangi rasa bersalah yang mungkin muncul ketika anak melakukan kesalahan dalam proses bermain.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang dikemukakan oleh Vygotsky (2017). Teori ini menekankan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa yang lebih kompeten. Dalam permainan raba-raba, anak-anak berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya melalui sentuhan, komunikasi verbal, dan kerja sama kelompok. Proses ini menciptakan *scaffolding* sosial yang membantu anak mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya secara bertahap. Anak belajar memahami emosi orang lain, menyesuaikan diri dengan aturan kelompok, serta membangun hubungan sosial yang positif.

Dari perspektif teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap *praoperasional*, di mana mereka belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi sosial (Yusuf, 2018). Permainan raba-raba memberikan pengalaman bermain simbolik yang memungkinkan anak memahami peran sosial dan perspektif orang lain. Ketika anak berperan sebagai “si buta”, mereka belajar mengandalkan bantuan teman, sementara anak lain belajar memberikan dukungan dan petunjuk secara empatik. Proses ini membantu anak mengonstruksi pemahaman sosial secara aktif melalui pengalaman langsung yang bermakna.

Hasil observasi selama pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional raba-raba memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini. Salah satu aspek yang mengalami peningkatan signifikan adalah kemampuan berinteraksi dan komunikasi sosial. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif dan pemalu menunjukkan perubahan perilaku dengan menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Selama permainan berlangsung, anak belajar menyebut nama teman, menanggapi dengan sopan, serta menggunakan bahasa verbal dan nonverbal secara efektif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Aulia dan Sudaryanti (2023) yang menyatakan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak.

Aspek kerja sama juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam permainan raba-raba, anak-anak dituntut untuk bekerja sama, baik dalam menjaga aturan permainan maupun dalam membantu teman yang sedang berperan sebagai “si buta”. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen lebih sering menunjukkan perilaku kooperatif, seperti menolong teman yang kesulitan dan memberikan dukungan emosional. Temuan ini konsisten dengan penelitian Wariyanti, Nur, dan Ananda (2022) serta Ariyanti (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan kerja sama dan solidaritas sosial anak.

Selain itu, permainan raba-raba juga berkontribusi dalam mengembangkan sikap disiplin dan tanggung jawab sosial. Anak-anak belajar menaati aturan permainan, menunggu giliran, dan bertanggung jawab terhadap peran yang mereka jalani. Setelah beberapa kali pelaksanaan permainan, anak mulai menunjukkan kemandirian dalam mengikuti aturan tanpa harus diingatkan oleh guru. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratama et al. (2024) yang menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan disiplin dan tanggung jawab anak.

Aspek empati dan kepedulian terhadap teman juga berkembang dengan baik melalui permainan raba-raba. Anak yang berperan sebagai “si buta” harus mengandalkan bantuan teman-temannya, sehingga menumbuhkan rasa empati dan kepedulian di antara anak-anak. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan sikap peduli, seperti menuntun teman, memberikan semangat, dan menolong teman yang mengalami kesulitan. Hal ini mendukung teori kecerdasan emosional Goleman (2018) yang menyatakan bahwa empati merupakan komponen penting dalam keberhasilan sosial seseorang.

Permainan raba-raba juga berdampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri anak. Anak yang sebelumnya merasa malu atau takut berinteraksi menjadi lebih berani berbicara dan mengekspresikan diri di hadapan teman-temannya. Pengalaman bermain yang menyenangkan dan aman memberikan rasa percaya diri dan rasa aman dalam bersosialisasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Harianja, Siregar, dan Lubis (2023) yang menyatakan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam berinteraksi sosial.

Kemampuan mengatur emosi juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Anak-anak belajar mengendalikan emosi seperti rasa takut, kecewa, atau marah ketika menghadapi situasi tertentu dalam permainan. Anak yang sebelumnya mudah menangis atau marah mulai mampu menerima kekalahan dengan lebih lapang dan menunggu giliran dengan sabar. Hal ini mendukung teori Goleman (2018) tentang pentingnya pengelolaan emosi dalam perkembangan sosial emosional anak.

Selain itu, permainan tradisional raba-raba juga menanamkan nilai-nilai moral dan sikap sosial positif, seperti kejujuran, sportivitas, saling menghargai, dan menghormati teman. Anak-anak belajar mengikuti aturan permainan dengan jujur, tidak mengejek teman, dan memberikan apresiasi kepada teman yang berhasil. Temuan ini sejalan dengan penelitian Humairah (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu menanamkan nilai karakter sosial emosional pada anak usia dini.

Besarnya pengaruh permainan tradisional raba-raba terhadap perkembangan sosial emosional anak dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu sebesar 7,64 poin atau setara dengan peningkatan 17,94%. Selain itu, perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's *d* menghasilkan nilai sebesar 1,77 yang termasuk dalam

kategori large effect (Cohen, 1988). Nilai ini menunjukkan bahwa permainan raba-raba memiliki pengaruh yang sangat kuat dan substansial terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Secara kualitatif, besarnya pengaruh ini dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan raba-raba yang menekankan interaksi sosial, kerja sama, dan pengelolaan emosi. Permainan ini tidak hanya memberikan stimulasi fisik, tetapi juga memberikan pengalaman sosial emosional yang komprehensif. Anak belajar mengendalikan diri, menaati aturan, dan berperilaku prososial dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kematangan emosi dan kognitif, kondisi kesehatan fisik dan mental, kemampuan bahasa dan komunikasi, serta temperamen dan kepribadian anak. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan peran guru, interaksi dengan teman sebaya, lingkungan sosial budaya, serta pengaruh media dan teknologi.

Temuan ini sejalan dengan teori ekologi perkembangan Bronfenbrenner (2015) yang menyatakan bahwa perkembangan anak merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungan. Dalam konteks penelitian ini, permainan tradisional raba-raba berperan sebagai faktor eksternal positif yang memperkuat interaksi sosial anak di lingkungan sekolah.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan, antara lain keterbatasan jumlah sampel dan lokasi penelitian, potensi pengaruh faktor eksternal yang belum terkontrol, keterbatasan durasi perlakuan, penggunaan desain penelitian yang belum sepenuhnya menggambarkan kondisi awal anak, serta fokus penelitian yang hanya pada satu jenis permainan tradisional. Keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan kajian yang lebih luas dan mendalam.

## **KESIMPULAN/CONCLUSION**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional raba-raba terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Muslifa Kota Bengkulu. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji Independent Samples t-Test dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menegaskan bahwa penerapan permainan raba-raba secara nyata meningkatkan perkembangan sosial emosional anak dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi, yaitu 50,23, dibandingkan kelompok kontrol sebesar 42,59, dengan selisih 7,64 poin. Besarnya pengaruh tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan effect size menggunakan Cohen's d sebesar 1,77 yang berada pada kategori pengaruh sangat besar, sehingga secara empiris menunjukkan bahwa permainan tradisional raba-raba merupakan media pembelajaran yang efektif dan bermakna dalam menstimulasi aspek sosial emosional anak usia dini. Perkembangan sosial emosional anak dalam penelitian ini dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kematangan emosi dan kognitif, kondisi kesehatan, kemampuan bahasa, serta temperamen anak, dan faktor eksternal yang meliputi lingkungan keluarga, peran guru dan sekolah, interaksi teman sebaya, lingkungan sosial budaya, serta pengaruh media dan teknologi. Temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang relevan untuk mendukung perkembangan karakter, kemampuan sosial, dan pengelolaan emosi anak. Dengan demikian, permainan tradisional raba-raba layak diintegrasikan secara sistematis dalam

pembelajaran PAUD sebagai upaya meningkatkan kualitas perkembangan sosial emosional anak usia dini sekaligus melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang edukatif.

## REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Afriza, R., & Marlina. (2023). Pengaruh permainan tradisional raba-raba terhadap perilaku sosial anak usia dini di TK Bahari Pasie Nan Tigo Padang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 145–156.
- Ariyanti. (2025). Permainan tradisional sebagai sarana pengembangan kerja sama sosial anak usia dini. *Jurnal Ilmiah PAUD Nusantara*, 9(1), 33–45.
- Aulia, R., & Sudaryanti. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2876–2887.
- Bronfenbrenner, U. (2015). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge: Harvard University Press.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Dewi, R. K., Syamsu, & Nurhayati. (2020). Perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 45–56.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society*. New York: W. W. Norton & Company.
- Erikson, E. H. (2015). *Identity and the life cycle*. New York: W. W. Norton & Company.
- Fadilah, N. (2019). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Goleman, D. (2018). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. New York: Bantam Books.
- Harianja, J., Siregar, R., & Lubis, M. (2023). Metode bermain dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 7(1), 55–66.
- Haris, A. (2016). *Nilai edukatif permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herlina. (2022). Pengembangan permainan tradisional raba-raba untuk meningkatkan sosial emosional anak usia dini di Dusun Sundak Desa Rarang. *Jurnal PAUD Inovatif*, 5(2), 89–100.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Humairah. (2025). Penanaman nilai karakter sosial emosional melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak*, 4(1), 12–24.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nunnally, J. C. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Pratama, R., Putri, D., & Anwar, S. (2024). Pengaruh permainan tradisional terhadap disiplin dan tanggung jawab anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 201–213.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Siregar, S. (2013). *Statistik parametrik untuk penelitian kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryani. (2019). Peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional raba-raba. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 78–87.
- Vygotsky, L. S. (2017). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widodo, A., Setiawan, B., & Lestari, D. (2023). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(1), 55–66.

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL RABA-RABA DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN  
SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK MUSLIFA KOTA BENGKULU

- Wariyanti, S., Nur, H., & Ananda, R. (2022). Permainan tradisional dan solidaritas sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 101–112.
- Yusuf, S. (2018). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.