



Pengaruh Permainan Tradisional Gowokan Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pembina Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2024/2025

The Influence of the Traditional Gowokan Game on the Social-Emotional Skills of 5-6 Year Old Children at Tanjung Morawa Kindergarten in the 2024/2025 Academic Year

Rahma Fadila¹, Suri Handayani Damanik²

Prodi PG PAUD, Universitas Negeri Medan

Email: Rahmafadila0807@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 19-11-2025

Revised : 20-11-2025

Accepted : 22-11-2025

Published : 24-11-2025

Abstract

This study aims to determine the effect of the traditional gowokan game on the social-emotional abilities of children aged 5–6 years at Pembina Tanjung Morawa Kindergarten in the 2024/2025 Academic Year. The method used is quantitative research with a Quasi Experiment design in the form of The Equivalent Time Sample Design without a control class. The research subjects consisted of 18 children in group B who were selected using a purposive sampling technique. Data collection was carried out using an observation sheet for social-emotional abilities compiled based on five indicators, namely tolerance, understanding rules, never giving up, being cooperative, and politeness. The results showed a significant increase in children's social-emotional abilities after being given treatment in the form of the traditional gowokan game. In the first treatment period, an average score of 13.11 was obtained (good category), while in the period without treatment the average was only 10.22 (poor category). In the second treatment period the average increased to 17.83 (very good category), while without the second treatment it was only 13.83 (good category). The Wilcoxon test results show that the calculated J value < J table, thus accepting the hypothesis, indicating a significant effect of the traditional gowokan game on the social-emotional abilities of children aged 5–6 years.

Keywords: traditional gowokan game, social-emotional abilities, early childhood

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *gowokan* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Pembina Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment* bentuk *The Equivalent Time Sample Design* tanpa kelas kontrol. Subjek penelitian terdiri dari 18 anak kelompok B yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi kemampuan sosial emosional yang disusun berdasarkan lima indikator, yaitu sikap toleransi, memahami peraturan, pantang menyerah, bersikap kooperatif, dan sopan santun. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan sosial emosional anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *gowokan*. Pada periode perlakuan pertama, diperoleh rata-rata skor 13,11 (kategori baik), sedangkan pada periode tanpa perlakuan rata-rata hanya 10,22 (kategori tidak baik). Pada perlakuan kedua rata-rata meningkat menjadi 17,83 (kategori sangat baik), sedangkan tanpa perlakuan kedua hanya 13,83 (kategori baik). Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai J hitung < J tabel sehingga hipotesis diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional *gowokan* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci: permainan tradisional *gowokan*, kemampuan sosial emosional, anak usia dini



PENDAHULUAN

Masa anak usia dini dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu periode ketika perkembangan otak dan kemampuan dasar anak berkembang sangat pesat. Pada tahap ini, anak membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk aspek sosial emosional. Pemerintah melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) telah menetapkan bahwa kemampuan sosial emosional merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan melalui pendidikan anak usia dini (Kemendikbud, 2014). Kemampuan sosial emosional berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam beradaptasi, menjalin interaksi, mengendalikan emosi, serta berperilaku sesuai norma sosial yang berlaku.

Namun, hasil observasi awal di TK Pembina Tanjung Morawa menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Beberapa anak tampak belum mampu memahami aturan, kurang kooperatif dalam kegiatan kelompok, serta mudah menyerah saat menghadapi tugas. Pembelajaran yang diterapkan guru cenderung membuat anak menjadi pendengar pasif, dan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi aktif dengan teman sebayanya.

Salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional adalah melalui permainan tradisional. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak, tetapi juga menjadi sarana untuk belajar bekerja sama, mengelola emosi, mematuhi aturan, serta mengembangkan keterampilan sosial (Santrock, 2002). Permainan tradisional *gowongan* merupakan salah satu permainan kooperatif yang dimainkan secara berkelompok dan melibatkan interaksi sosial langsung antar anak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini (Lismayani & Pratama, 2023; Fitri dkk., 2022; Nurjani dkk., 2022).

Permainan *gowongan* dianggap relevan diterapkan dalam pembelajaran karena mengandung nilai edukatif seperti kerjasama, toleransi, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Selain itu, permainan ini dapat menjadi solusi untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai (*gadget*) serta memperkenalkan kembali budaya lokal yang mulai terabaikan. Oleh karena itu, penting untuk dikaji apakah permainan tradisional *gowongan* dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *gowongan* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Pembina Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Quasi Experimental berbentuk *The Equivalent Time Sample Design*, yaitu desain penelitian yang memberikan perlakuan secara berulang dan diselingi oleh periode tanpa perlakuan (Yusuf, 2014). Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Dengan Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun kelompok B TK Pembina Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 18 anak. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Data dianalisis dengan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon, karena jumlah sampel kurang dari



30 dan tidak berdistribusi normal. Keputusan ditentukan dengan kriteria $J_{hitung} > J_{tabel}$ maka Ha diterima.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan pada 18 anak usia 5–6 tahun di TK Pembina Tanjung Morawa. Observasi dilakukan dalam empat periode, yaitu dua kali dengan perlakuan menggunakan permainan tradisional *gowokan* dan dua kali tanpa perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional setelah diberikan perlakuan.

1. Hasil Observasi Periode Pertama (O_1 – Dengan Perlakuan)

Pada periode pertama, anak diberikan pembelajaran melalui permainan *gowokan*. Hasil observasi menunjukkan rata-rata 13,11 dengan kategori baik. Anak mulai menunjukkan kerjasama, mengikuti aturan permainan, dan mulai memahami giliran dalam kelompok.

2. Hasil Observasi Periode Kedua (O_2 – Tanpa Perlakuan)

Pada periode kedua, pembelajaran kembali menggunakan metode biasa tanpa permainan. Terjadi penurunan rata-rata menjadi 10,22 dengan kategori tidak baik. Anak tampak lebih pasif, kurang fokus, dan interaksi antarteman berkurang.

3. Hasil Observasi Periode Ketiga (O_3 – Dengan Perlakuan)

Setelah kembali diberikan perlakuan *gowokan*, kemampuan sosial emosional meningkat signifikan menjadi 17,83 dengan kategori sangat baik. Anak mampu bekerjasama, lebih percaya diri, antusias mengikuti aturan permainan, dan menunjukkan kemampuan mengendalikan emosi.

4. Hasil Observasi Periode Keempat (O_4 – Tanpa Perlakuan)

Pada O_4 , perlakuan dihentikan. Rata-rata menurun menjadi 13,83, namun tetap berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *gowokan* meninggalkan dampak positif walaupun tidak dimainkan secara langsung pada periode tersebut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi

Rekapitulasi Hasil Observasi			
Periode	Perlakuan	Rata-rata Skor	Kategori
O_1	Dengan perlakuan	13,11	Baik
O_2	Tanpa perlakuan	10,22	Tidak Baik
O_3	Dengan perlakuan	17,83	Sangat Baik
O_4	Tanpa perlakuan	13,83	Baik

Tabel 2. Analisis Per Indikator Sosial Emosional

Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada lima indikator sosial emosional:

Indikator Sosial Emosional	Sebelum Perlakuan	Setelah Perlakuan
Sikap toleransi	Mulai berkembang	Berkembang sangat baik
Memahami peraturan	Cukup baik	Berkembang sangat baik
Pantang menyerah	Rendah	Berkembang baik
Sopan santun	Mulai berkembang	Baik
Sikap kooperatif	Cukup	Sangat baik



Berdasarkan tabel tersebut, anak menunjukkan peningkatan signifikan khususnya pada aspek kerja sama, mengikuti giliran, dan pengendalian emosi. Anak yang sebelumnya mudah marah mulai mampu menahan diri dan belajar berdiskusi dengan teman.

Uji Statistik

Pengujian menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa $J_{hitung} > J_{tabel}$, sehingga Ha diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional *gowokan* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun.

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini. Dimana Anak tidak hanya mengikuti aturan, tetapi juga belajar berkolaborasi, menunggu giliran, mengelola emosi, dan mengambil keputusan bersama. Hal ini sesuai dengan teori Santrock (2002) yang menyatakan bahwa bermain merupakan wahana belajar bagi anak untuk memahami dunia sosialnya. Menurut Vygotsky, interaksi sosial saat bermain dapat membentuk kemampuan kognitif dan sosial anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Kemampuan awal sosial emosional anak usia 5–6 tahun masih berada pada kategori rendah, dengan rata-rata skor 10,22 saat pembelajaran tidak menggunakan permainan tradisional *gowokan*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak.
2. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan permainan tradisional *gowokan*, kemampuan sosial emosional anak mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor meningkat menjadi 17,83 dengan kategori sangat baik, dan anak menunjukkan perkembangan pada aspek toleransi, kerjasama, kemampuan memahami aturan, pantang menyerah, dan sopan santun.
3. Hasil uji statistik menggunakan Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai $J_{hitung} > J_{tabel}$ ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan sosial emosional anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional *gowokan*.
4. Dengan demikian, permainan tradisional *gowokan* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Pembina Tanjung Morawa dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai karakteristik anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusniati, A., & Monepa, J.M. (2019). Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan. Tasikmalaya: Edu Publisher
- Dewi, S. (2015). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Spiritual Terhadap Kinerja: Studi Kasus di RSAB Harapan kita. STIE IPWIJA
- Fitri., Karta, I.W., & Nurhasanah. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Kemampuan. Jurnal pembangunan pendidikan, vol 10 (1)
- Hadi, S.A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjaring Ikan. Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, Vol 9(2).



- Kemendikbud, R. I. (2014). Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak usia dini.
- Khulusinniyah, F.M. (2019). Optimalisasi Pengelolaan Perkembangan Sosial Emosional Anak. Edupedia, 4(1), 59-66.
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenada Media Group.
- Lismayani, A., & Pratama, M.I. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol 9(20)
- Maharani, L., Shaleh, M., Aliwar., Mulyati, M., Septuri., Untari, D.T. (2021). The Effect of the Use of the Traditional Games “Nyumput Sarung, Sloppares and Ngakuk Wai” On The Improvement of Social Skills Students of Early Childhood Education in Bandar Lampung: Turkish Journal of Computer and Mathematics Education, 12(3), 5117-5120.
- Mulyani. 2013. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press.
- Misbach. 2006. Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa: Jurusan Psikologi Universitas pendidikan Indonesia.
- Musrifah, M.M., Zulkarnain, O., & Yuliastuti, R.A. (2023). Permainan Tradisional Gowongan dalam Kemampuan Sosial Emosional Anak Ditengah Viralnya Bermain Gadget Era Pandemi Covid 19 di Desa Asembakor. Jurnal Info Kesehatan, 13(1).
- Nurjani, Y.Y., & Sopianti, S. (2022). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini (5-6 Tahun). Jurnal anak, Vol 1(1)
- Putrianto, E.A. (2007). Ensiklopedia Permainan Tradisional Indonesia. Jakarta: Sinar Cemerlang.
- Santrock, J. W. (2002). A Topical approach to life-span development. Jakarta: Erlangga.
- Saodih, E. (2013). Pengembangan Prilaku Sosial-Emosional Anak Taman Kanak-kanak Melalui Layanan Bimbingan Konseling Kemampuan. Bandung: Direktori-FIP-Jur PGTK.
- Sudjana. (2012). Metoda Statistika. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D. Bandung: CV ALVABETA.
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. JIIP-Jurnal Ilmiah Pendidikan, 5 (1), 339-348.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyadi. 2013. strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tandry, N. (2011). Mengenal Tahap Tumbuh Kembang Anak dan Masalahnya. Jakarta: Libri
- Tatminingsih, S. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Anak (Studi di TK Islam Fitri Jakarta Selatan), Dissertasi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Wiyani Ardi Novan. (2014). Psikologi Kemampuan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini. Yogyakarta. GAVA MEDIA.
- Yusuf, A. M. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenada Media.