

Cublak-cublak Suweng Game: Can it Improve the Socio-emotional Development of Alpha Generation Children?

Permainan Cublak-cublak Suweng : Dapatkah Meningkatkan Perkembangan Sosio-emotional Anak Generasi Alpha?

Nazlah Hasni¹, Ni'matuzahroh², Diah Karmiyati³

¹Magister Science Of Psychology, University Of Muhammadiyah Malang, Indonesia

²Faculty of Psychology, University Of Muhammadiyah Malang, Indonesia

³Magister Profesi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

Email: ¹ asniholik@gmail.com , ² zahroh@umm.ac.id

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Penyerahan 2024-01-23

Revisi 2024-04-14

Diterima 2024-05-21

Keyword:

Cublak-cublak Suweng Game;
Socio-Emotional Development;
Generation Alpha Children

ABSTRACT

Games are a natural way for children to learn and develop physically, cognitively and socio-emotionally. Traditional games are a learning medium that has many benefits for children's development. This research aims to find out how the traditional game "Cublak-cublak Suweng" influences the socio-emotional development of Alpha generation children amidst the current dominance of digital technology. This research is a quantitative research with a one group pretest-posttest design. The research subjects were alpha generation children, who grew up with technological facilities, aged 7-10 years and lived in Malang City with a total of 12 children participating, using a purposive sampling technique. Data analysis used Wilcoxon statistical test analysis. The results showed that children who took part in the game "Cublak-cublak Suweng" showed significant improvements in socio-emotional skills such as empathy, cooperation, and emotional regulation compared to the control group. This research provides an understanding that traditional games are able to support the socio-emotional development of alpha generation children in the modern era. Thus, it is hoped that these findings can open the minds of educators and parents to consider traditional games as an approach in educating children.

ABSTRAK

Permainan merupakan salah satu cara alami bagi anak-anak untuk belajar dan berkembang baik secara fisik, kognitif, dan juga sosio-emosional. Permainan tradisional merupakan media belajar yang memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional "Cublak-cublak Suweng" mempengaruhi perkembangan sosio-emosional anak-anak generasi Alpha ditengah dominasi teknologi digital saat ini. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah anak-anak generasi alpha, yang tumbuh bersama fasilitas teknologi, berusia 7-10 tahun dan berdomisili di Kota Malang dengan jumlah total partisipan 12 anak, dengan Teknik sampling purposive. Analisis Data menggunakan analisis uji statistik Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang ikut serta dalam permainan "Cublak-cublak Suweng" menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan sosio-emosional seperti empati, kerjasama, dan regulasi emosi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penelitian ini memberikan pemahaman bahwa permainan tradisional mampu mendukung perkembangan sosio-emosional anak generasi alpha di era modern. Dengan demikian, diharapkan temuan ini dapat membuka wawasan para pendidik dan orang tua untuk mempertimbangkan permainan tradisional sebagai salah satu pendekatan dalam mendidik anak.

Kata Kunci

Permainan Cublak-cublak Suweng;
Perkembangan Sosio-emosional;
Anak Generasi Alpha

Copyright (c) 2024 Nazlah Hasni, Ni'matuzahroh & Diah Karmiyati

Korespondensi:

Ni'matuzahroh

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Email: zahroh@gmail.com



LATAR BELAKANG

Generasi Alpha atau alfa adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan generasi yang lahir 2010 ke atas (Novianti et al., 2019). Begitu juga menurut Jha (2020), generasi alpha dianggap sebagai generasi kedua abad ke-21 yang sebenarnya, kelahirannya dimulai dari tahun 2010 dan seterusnya, yang berarti sebagian besar dari mereka masih berada dalam masa sekolah mereka saat ini.

Generasi ini tumbuh bersama teknologi yang terus berkembang sehingga juga dikenal sebagai generasi yang cakap teknologi (Nasution, 2024). vHal ini membuat generasi alpha memiliki kemampuan yang luar biasa dalam menggunakan perangkat dan *platform* digital karena sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi sejak bayi, terlatih untuk melakukan beberapa tugas sekaligus atau beralih dengan cepat antara aktivitas digital, memiliki kesempatan untuk mendapatkan pendidikan yang lebih beragam dan mendalam, adanya akses informasi yang luas sehingga dapat membantu mereka memahami dan mengembangkan kesadaran sosial yang lebih tinggi, termasuk kesadaran tentang isu-isu global, serta memungkinkan mereka memiliki pemahaman global yang lebih dalam dan kemampuan untuk bekerja efektif dengan orang-orang dari latar belakang yang heterogen (McCridle, 2021).

Namun dibalik berbagai kelebihan tersebut, generasi alpha juga memiliki kelemahan. Dua yang paling mencolok adalah kurangnya keterampilan interpersonal dan lebih menyukai isolasi sosial (Jha, 2020). Kurangnya keterampilan interpersonal disebabkan keterbiasaan berkomunikasi melalui *platform* digital sehingga mengurangi kemampuan mereka untuk mengembangkan keterampilan interpersonal dan empati dalam konteks interaksi sosial yang nyata, sedangkan lebih menyukai menyendiri atau isolasi sosial disebabkan karena kurang terlibat dalam interaksi sosial di komunitas nyata karena ketergantungan pada interaksi *online* (Reis, 2018). Interaksi *online* ini kurang menstimulasi perkembangan sosio-emosional anak yang merupakan aspek penting bagi tumbuh kembang anak.

Perkembangan sosio-emosional anak mencakup kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, mengenali dan mengontrol emosi, serta membangun hubungan sosial yang sehat. Perkembangan sosio-emosional yang optimal pada anak mendukung kemampuan mereka dalam belajar, beraktivitas, bekerja sama serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Rambe et al., 2023).

Secara sederhana, hubungan timbal balik antara individu, kelompok, atau antar kelompok disebut sebagai interaksi sosial. Fase awal interaksi sosial biasanya dimulai di lingkungan keluarga dan menjadi fondasi untuk berinteraksi di lingkungan yang lebih luas (Purnama, 2018). Saat anak memasuki tahap pendidikan di sekolah, dinamika timbal balik menjadi krusial dalam keterlibatan mereka dengan teman yang seumuran. Melalui interaksi dengan teman sebayanya, anak memperoleh keterampilan sosial penting dan mencapai kedewasaan dalam interaksi sosialnya (Tusyana et al., 2019). Kegiatan yang sering kali menggambarkan interaksi anak sekolah dasar dengan teman sebaya meliputi berkomunikasi,

mendengarkan musik bersama, perjalanan bersama ke sekolah dan bermain bersama (Poerwanti & Widodo, 2002).

Perkembangan sosial pada anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, anak mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas (Mansur, 2009). Kecerdasan sosial anak-anak di sekolah dasar akan tumbuh seiring dengan bagaimana mereka berhubungan dengan orang lain. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok manusia (Herimanto & Winarno, 2021). Interaksi sosial yang baik, menghasilkan dampak positif terhadap hubungan anak dengan teman sebaya, juga dapat menciptakan kenyamanan yang memungkinkan anak sanggup untuk menghadapi berbagai perubahan (Saroh et al., 2018).

Maka dari itu, anak-anak perlu mendapatkan pengalaman interaksi sosial yang sehat untuk membangun kemampuan mereka dalam memahami perasaan, berkomunikasi, serta menjaga hubungan yang baik dengan orang lain. Salah satu cara yang menarik untuk mencapai tujuan ini adalah melalui permainan. Permainan adalah cara alami bagi anak-anak untuk belajar dan berkembang. Mereka dapat mengembangkan keterampilan kognitif, fisik, dan juga sosio-emosional melalui bermain (Cardosso, et al., 2020).

Negara kita kaya akan permainan tradisional. Cublak-cublak Suweng adalah salah satunya. Permainan ini berasal dari Jawa Tengah dan umumnya dimainkan oleh sekelompok anak perempuan yang terdiri dari tiga orang atau lebih (Fad, 2014). Permainan ini sangat edukatif karena menuntut pesertanya agar bermain dengan unsur persaingan, kejujuran sekaligus kerja sama dalam satu waktu (Anggraini & Wahyuni, 2021).

Beberapa penelitian telah membuktikan secara empiris bahwa permainan Cublak-cublak suweng secara signifikan mendukung perkembangan anak, membentuk nilai-nilai karakter tanggung jawab dan kedisiplinan bagi siswa, dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep matematika, meningkatkan prestasi belajar untuk muatan IPS, meningkatkan motivasi belajar pada siswa *slowlearner*, melatih kerjasama dan empati (Habibah et al., 2024; U. Hidayat & Ariani, 2019; Lestari, 2016; Tyasworo et al., 2023). Maka, permainan ini tidak hanya tampil sebagai warisan budaya yang berharga (Lintangkawuryan, 2018), tetapi juga bisa berguna sebagai instrumen pembelajaran yang efektif untuk anak-anak, karena dalam permainan cublak-cublak suweng, anak diajarkan untuk membangun karakter positif (Machafauzia, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan Cublak-cublak Suweng dapat meningkatkan perkembangan sosio-emosional anak, sehingga dapat dimanfaatkan bagi orangtua, pendidik, dan pengasuh untuk mendukung pertumbuhan mereka. Dengan pemahaman lebih tentang peran permainan tradisional Cublak-cublak Suweng dalam perkembangan anak, dapat membuka pintu untuk pendekatan pendidikan yang lebih holistik dan

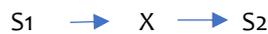
berkelanjutan demi menciptakan generasi muda yang kuat secara sosio-emosional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental, yaitu metode yang bertujuan untuk menguji hipotesis dari penelitian dan menilai pengaruh suatu treatment atau perlakuan terhadap kelompok yang diberikan treatment dan yang tidak diberikan treatment (Darmawan & Latifah, 2013).

Desain yang diterapkan dalam penelitian ini, adalah quasi eksperimental dengan desain *one group pretest-postest* yaitu satu desain eksperimen tanpa menggunakan kelompok pembandingan yang diukur variabel terikatnya, kemudian diberikan intervensi, dan diukur kembali variabel terikatnya (pada post-test) (Prasetyo & Jannah, 2013).

Secara sederhana desain ini digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

S1: Evaluasi awal/pre-test

S2: Evaluasi akhir pasca perlakuan/ post-test

X: Perlakuan atau Tindakan

Metode *sampling* yang diterapkan adalah *purposive sampling*, yakni kriteria subjek telah ditentukan dan sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti (Winarsunu, 2017). Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak generasi alpha, yang tumbuh bersama fasilitas teknologi, berusia 7-10 tahun dan berdomisili di Kota Malang dengan jumlah total partisipan 12 anak.

Variabel dalam penelitian ini adalah permainan "cublak-cublak suweng" diidentifikasi sebagai variabel bebas dan disimbolkan dengan (X). Sedangkan perkembangan sosial emosional diidentifikasi sebagai variabel terikat dan disimbolkan dengan (Y).

Sebagai alat pengumpulan data, penelitian ini memakai instrumen observasi yang didesain dengan kisi-kisi tertentu dan fokus pada pengamatan kemampuan sosio-emosional anak. Diharapkan hasilnya dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai efek dari permainan "cublak-cublak suweng" terhadap perkembangan sosio-emosional anak. Untuk mengevaluasi kemampuan tersebut dengan menggunakan metode observasi, kriteria penilaian yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut: (1) BB (Belum Berkembang), (2) MB (Mulai Berkembang), (3) BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan (4) BSB (Berkembang Sangat Baik). Sumber kriteria ini berasal dari Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Teknik mengumpulkan data, dipilih metode observasi *non-participant observation*, dimana peneliti tidak secara langsung terlibat dalam aktivitas yang diamati. Sebaliknya, melalui instrumen atau lembar observasi yang dilengkapi dengan *checklist* untuk setiap indikator yang sesuai, peneliti akan mengamati perilaku anak-anak saat mereka terlibat

dalam permainan atau aktivitas. Tujuan pendekatan ini untuk mendapatkan data pendukung yang objektif dan akurat mengenai interaksi serta respons anak-anak terhadap aktivitas yang sedang diteliti.

Untuk menilai reliabilitas instrumen, digunakan rumus *alpha Cronbach* dengan interpretasi reliabilitas sesuai dengan kriteria yang disebutkan oleh Ruseffendi (2005).

Tabel 1. Interpretasi Alpha Cronbach

No	Nilai	Interpretasi
1.	<0,20	Sangat rendah
2.	0,20-0,40	Rendah
3.	0,40-0,70	Sedang
4.	0,70-0,90	Tinggi
5.	0,90-1,00	Sangat tinggi

(sumber : Ruseffendi, 2005)

Sedangkan untuk analisis secara statistik, digunakan hasil *pretest* dan *posttest* partisipan sebagai data utama. Hasil tersebut dianggap mencerminkan kemampuan sosio-emosional partisipan yang diukur melalui skala yang telah ditetapkan sebelumnya. Analisis dilakukan dengan uji Wilcoxon melalui pengujian perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Tujuan dari uji ini adalah untuk memberikan bukti yang kuat terkait efektivitas perlakuan menggunakan permainan "cublak - cublak suweng" dalam meningkatkan kemampuan sosio-emosional partisipan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada 13-24 Desember 2023. Rangkaian proses pada penelitian ini adalah: melakukan evaluasi awal (*pre-test*), dilanjutkan sesi intervensi, dan diakhiri dengan evaluasi pasca intervensi (*post-test*). Masing-masing sesi dilakukan sebanyak tiga kali.

Sebelum dilaksanakan *pre-test*, dilakukan sebuah uji reliabilitas alat ukur atau instrument untuk mengukur kemampuan sosio-emosional guna memastikan keabsahan dan konsistensinya. Uji ini dilaksanakan pada partisipan penerima intervensi. Hasil uji reliabilitas ditemukan nilai konsistensi sebesar 0,633, mengindikasikan bahwa alat tersebut memiliki konsistensi yang sedang.

Langkah selanjutnya adalah kegiatan pretes atau evaluasi awal. Tujuan dari pretes adalah untuk menggambarkan kemampuan dasar anak generasi alpha sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Kegiatan pretes atau evaluasi awal ini menggunakan permainan estafet gelang pipa dengan format kelompok dengan tujuan merangsang kerja sama tim. Evaluasi awal ini mencakup beberapa aspek seperti kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya, menuntaskan permainan dengan format duduk berlingkar dan bermain dengan batu secara berurutan, serta kemampuan bernyanyi lagu "cublak-cublak suweng" dan bermain dengan sikap sportif saat mengalami kekalahan.

Setelah tiga sesi evaluasi awal selesai, langkah selanjutnya adalah pemberian intervensi atau perlakuan. Sebelum melaksanakan intervensi, diberikan demonstrasi atau contoh terlebih dahulu secara kolektif kepada anak-

anak. Pelaksanaan intervensi dilakukan sebanyak tiga sesi. Kegiatan intervensi ini fokus pada permainan "cublak-cublak suweng" yang diorganisir dalam bentuk kelompok.

Setelah penerapan intervensi atau perlakuan, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi pasca intervensi atau perlakuan (*post-test*). Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kemampuan akhir anak dalam aspek sosio-emosional setelah mendapat perlakuan. Metodologi pelaksanaan *post-test* sama dengan yang dilakukan pada *pre-test*.

Tabel 2. Selisih Skor Pretes dan Postest Partisipan

N	Skor Rata-rata		Selisih	Persentase Perubahan
	Pretest	Posttest		
12	84	89	5	0,060 %

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

Koefisien	Hasil Uji Wilcoxon
Z	-2.298
Signifikansi Asymp (2-tailed)	0.022

Berdasarkan hasil uji tersebut, ditemukan bahwa nilai signifikansi (Asymp.Sig.) 2-tailed adalah 0,022. Dalam konteks analisis ini, apabila nilai signifikansi (Asymp.Sig.) kurang dari 0,05 atau Asymp.Sig. < α (0,05), maka hipotesis nol (H_0) dianggap tidak berlaku, sementara hipotesis alternatif (H_1) dianggap valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi permainan "cublak-cublak suweng" memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosio-emosional pada anak-anak generasi alpha.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional "cublak-cublak suweng" terhadap perkembangan sosioemosi anak generasi alpha. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diketahui bahwa permainan "cublak-cublak suweng" memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan sosio-emosional pada anak generasi alpha dengan nilai signifikansi (Asymp.Sig.) kurang dari 0,05 atau Asymp.Sig. < α (0,05).

Permainan "cublak-cublak suweng" merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia dari Jawa (Fad, 2014). Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan jumlah anggota kelompok antara 4 hingga 10 orang, melibatkan penggunaan alat bernama suweng (subang). Namun, jika suweng tidak tersedia, dapat digunakan kerikil atau objek yang dapat digenggam erat sebagai pengganti. Selain itu, dalam permainan ini, anak-anak diminta untuk menyanyikan lagu "cublak-cublak suweng" secara bersama-sama (Iswinarti, 2017).

Permainan tradisional sarat dengan stimulasi perkembangan fisik dan kognitif anak terutama sebagai landasan kesejahteraan sosial dan emosional (Wardany et al., 2016). Irman (2017) menyoroti beberapa nilai sosial yang tersirat dalam permainan tradisional, seperti kemampuan anak untuk berbagi dengan teman, belajar keterampilan komunikasi, membangun empati, dan bekerja sama dalam kelompok. Melalui permainan, anak-anak dapat

mengekspresikan diri, mengenal orang-orang di sekitarnya, sehingga dapat meningkatkan kedekatan dan belajar untuk bersaing secara sehat dalam lingkungan mereka (Suwarjo & Eliasa, 2010).

Begitu juga pada permainan "cublak-cublak suweng" yang umumnya dimainkan oleh sekelompok anak, akan membutuhkan komunikasi dan kerjasama yang kooperatif di antara para pesertanya. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dengan cara membantu mereka untuk bersosialisasi dengan baik, membangun kerjasama, dan meningkatkan kemampuan komunikasi (Iswinarti, 2017). Hidayat & Ariani (2019) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa permainan yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi sosial pada anak karena melalui interaksi tersebut, anak belajar berkomunikasi dengan yang lain. Permainan "cublak-cublak suweng" juga berpengaruh pada koordinasi motorik anak, dan membantu dalam mengasah keterampilan penyelesaian masalah, meningkatkan konsentrasi, mengembangkan rasa empati, memupuk sportivitas, melatih kesabaran, dan membantu anak mengendalikan emosinya (Iswinarti, 2017). Dengan demikian permainan ini menambah intensitas interaksi anak dengan temannya sehingga secara tak langsung dapat membantu perkembangan sosio-emosional anak.

Perkembangan sosio-emosional anak, khususnya usia 7-10 tahun, yang masuk kategori usia sekolah dasar kelas 1-3, adalah salah satu aspek penting dalam proses tumbuh dan kembang mereka. Perkembangan ini meliputi kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, mengontrol emosi, dan memahami perasaan orang lain. Selain itu anak usia ini sedang pada fase aktif mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, mengelola emosi, memahami norma sosial serta rasa percaya diri. Periode ini adalah periode kritis dalam kehidupan anak di mana mereka mulai mengembangkan pemahaman yang lebih kompleks tentang dunia sekitar dan interaksi sosial mereka (Hurlock, 2011).

Proses tumbuh kembang sosio-emosional yang kondusif pada anak memberikan fondasi yang kokoh untuk kesejahteraan mereka di masa yang akan datang. Kemampuan sosio-emosional yang baik adalah indikator utama untuk keberhasilan anak dalam aspek akademik, kognitif, serta dimensi sosial dan emosional dalam tahap hidup yang sehat pada anak (Hildayani et al., 2014). Hanya saja pada anak yang lahir tahun 2010 yang disebut sebagai generasi Alpha, mereka tumbuh dan berinteraksi dengan beragam permainan digital dan media sosial yang mempengaruhi cara mereka bermain (Hidayat, 2021).

Permainan lebih ke permainan yang tersedia di internet seperti *game online* yang memiliki muatan yang berbeda dari permainan tradisional. Permainan *online* membuat anak kurang terlibat secara langsung dalam interaksi dunia nyata yang pada akhirnya menghambat perkembangan sosio-emosional mereka (Istiqomah & Kusuma, 2019), kurang muatan pendidikan karakter, keterampilan komunikasi dan mempengaruhi kesehatan mental mereka (Adillah et al., 2023). Sebaliknya permainan tradisional lebih mampu melibatkan interaksi sosial dan pemecahan masalah, dapat

membantu perkembangan sosio-emosional, serta sarat akan nilai budaya (Nugrahastuti et al., 2016).

Permainan "cublak-cublak suweng" dapat meningkatkan keterampilan sosio-emosional anak, terutama dalam aspek kerja sama. Selain itu, permainan "cublak-cublak suweng" sesuai untuk anak-anak usia sekolah dasar, di mana mereka sudah dapat membangun hubungan, bekerja sama, mengembangkan kematangan sosial bersama teman sebaya, serta membentuk dasar untuk melatih keterampilan sosialisasi dan peran dengan orang dewasa atau dalam masyarakat, memahami kerja sama, keterampilan komunikasi, serta regulasi emosi (Fibiona, 2021).

Penelitian ini menguatkan penelitian sebelumnya di mana permainan "cublak-cublak suweng" terbukti mampu meningkatkan perilaku sosial emosi anak. Permainan ini sangat menarik dan mudah dipahami anak-anak. Mereka tampak antusias melakukan permainan dalam lingkaran dengan satu anak yang menjadi "Pak Empo" si pencari suweng. Sementara anak-anak lainnya berada di sekitarnya, menempatkan tangan mereka di atas punggung Pak Empo, dan bersama-sama mereka menyanyikan lagu cublak-cublak suweng. Dalam proses permainan ini anak-anak belajar pentingnya berbagi, bekerja sama, dan menghargai peran setiap individu dalam kelompok. Nilai-nilai ini dikuatkan melalui *feedback* yang diberikan setelah permainan berlangsung terkait pelajaran moral dan pendidikan karakter yang bisa diambil dari pengalaman bermain mereka.

Permainan tradisional "cublak-cublak suweng" juga telah membantu anak-anak untuk memahami nilai-nilai kejujuran. Mereka belajar tentang pentingnya kejujuran dengan mengakui kebenaran saat Pak Empo berhasil menebak siapa yang membawa suweng. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Urbaningrum (2020) yang membuktikan bahwa permainan "Cublak-cublak suweng" dapat melatih karakter jujur pada anak-anak. Meskipun beberapa anak mungkin merasa malu, banyak di antara mereka menunjukkan kepercayaan diri saat menyanyikan lagu dan berpartisipasi dalam permainan. Mereka juga menunjukkan tekad untuk tidak kalah dari teman-temannya, mencerminkan semangat kompetitif yang sehat.

Selama bermain, anak-anak juga belajar untuk bekerja sama dan saling mendukung. Bersama-sama, anak-anak yang duduk berkeliling di sekitar Pak Empo bekerja sama untuk menjaga kerahasiaan tentang siapa yang membawa suweng, sementara pemain yang menjadi Pak Empo berupaya dengan tekad kuat untuk menebak dengan benar. Dalam artikelnya, Aulia & Fuadah Z. (2020) menyatakan bahwa permainan ini menciptakan lingkungan di mana anak-anak dapat belajar tentang kerja sama tim dan pentingnya mendukung satu sama lain. Dari sini, mereka mendapatkan pengalaman praktis tentang bagaimana bekerja dalam tim dan beradaptasi dengan dinamika kelompok. Permainan ini tidak hanya memfasilitasi perkembangan sosial emosional, tetapi juga membantu mereka untuk memahami pentingnya menjaga hubungan yang baik dengan orang lain saat memasuki fase-fase berikutnya dalam kehidupan (Herawati, 2015). Selain itu, interaksi sosial yang ada dalam permainan ini

membuat anak belajar mengembangkan kemampuan memahami orang lain (Suyanti & Jabar, 2022).

Teori yang diajukan oleh Santrock (2011) menegaskan bahwa pengetahuan dan pemahaman bukanlah hasil dari proses internal semata, tetapi lebih banyak dibentuk dan ditumbuhkan melalui interaksi dengan orang lain. Permainan kooperatif menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar anak, yang pada gilirannya memperkaya pemahaman mereka tentang aspek sosial dan emosional.

Dengan demikian, permainan "cublak-cublak suweng" tidak hanya menjelma sebagai kegiatan yang menyenangkan tetapi juga alat pembelajaran yang efektif untuk merangsang perkembangan sosio-emosional anak. Melalui permainan ini, anak-anak diajarkan nilai-nilai seperti kerja sama, saling pengertian, dan sportivitas, yang semuanya merupakan komponen penting dalam pengembangan pribadi dan sosial mereka di masa depan. Selain itu, ini menunjukkan bahwa permainan atau aktifitas yang melibatkan interaksi dan kolaborasi yang kooperatif dapat memainkan peran krusial dalam memfasilitasi perkembangan sosio-emosional anak yang juga sangat berguna dalam membentuk kecerdasan moral (Wardany et al., 2016). Puspitasari et al. (2023) menyebutkan bahwa kecerdasan moral adalah kecerdasan untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat cukup bukti untuk menyatakan bahwa intervensi permainan "cublak-cublak suweng" memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosio-emosional pada anak-anak generasi Alpha. Hal ini memberikan pemahaman yang berharga bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan sosio-emosional anak-anak generasi Alpha di era modern. Permainan ini juga berpotensi memperkaya pengalaman sosial dan emosional anak-anak sebagai bekal penting dalam kehidupan mereka kelak. Oleh karena itu, memasukkan permainan ini dalam pendekatan pendidikan atau kegiatan sosialisasi bagi anak-anak generasi Alpha dapat dianggap sebagai langkah yang berharga dalam mendukung perkembangan holistik mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adillah, R., Arfika, N., Purba, F. P. Y., & Yus, A. (2023). Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 84–88. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3177>
- Anggraini, R., & Wahyuni, A. (2021). Development of Religious and Moral Values Through Cublak-Cublak Suweng Traditional Games To Build Children's Character. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 115–126. <https://doi.org/10.14421/joyced.2021.12-05>
- Aulia, N. A. Z., & Fuadah Z., A. (2020). Permainan Tradisional Pukang dari Provinsi Lampung dan Pembentukan Karakter Bersahabat pada Peserta Didik MI/SD di Indonesia. *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 29–40. <https://doi.org/10.24239/ibtidaiy.vol1.iss2.9>
- Darmawan, D., & Latifah, P. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. CIF.
- Fibiona, I. (2021). *Cublak Cublak Suweng dan Gobak Sodor: Pengembangan Karakter Anak dalam Permainan Tradisional Yogyakarta*. Kundha

- Kabudayaan (Dinas Kebudayaan).
- Habibah, I., Dia, A., & Sari, I. (2024). Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Data Statika dan Perkembangan Sosial Anak. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1(2), 65–75.
- Herawati, E. N. (2015). Nilai-Nilai Karakter yang Terkandung dalam Dolanan Anak pada Festival Dolanan Anak Se-DIY 2013. *Jurnal Imaji*, 13(1), 13–27. <https://doi.org/10.21831/imaji.v13i1.4045>
- Herimanto, & Winarno. (2021). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Bumi Aksara.
- Hidayat, A. (2021). *Pendidikan Generasi Alpha : Tantangan Masa Depan Guru Indonesia*. Jejak Pustaka.
- Hidayat, U., & Ariani, A. (2019). Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Play Therapy dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Slow Learner pada Siswa SDN Mulyerejo Dua, Kota Malang. *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI*, 679–690.
- Hidayani, R., Sugianto, M., Tarigan, R., & Handayani, E. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (I. Widiyati (ed.)). Erlangga.
- Irman, I. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak dalam Permainan Tradisional dan Modern. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89–96. <https://doi.org/10.24042/kons.v4i2.2192>
- Istiqomah, N., & Kusuma, A. B. (2019). Pembelajaran Blended Learning Matematika di Era Generasi Alpha. *Prosiding Sendika*, 5(1), 595–600.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional (Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis)*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jha, A. (2020). *Understanding Generation Alpha*. 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d2e8g>
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Lestari, S. W. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Muatan IPS Melalui Dolanan Anak Cublak-Cublak Suweng Siswa Kelas VI SD Jetis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 14–26.
- Lintangkawuryan, Y. (2018). Pengenalan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 23(3), 202–210.
- Mansur, H. (2009). *Psikologi Ibu dan Anak Untuk Kebidanan*. Salemba Medika.
- Nasution, A. M. N. (2024). Masa Perkembangan Generasi Alpha : Ditinjau dari Perspektif Psikologi Perkembangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, 5(1), 158–164.
- Novianti, R., Hukmi, & Maria, I. (2019). Generasi Alpha-Tumbuh dengan Gadget dalam Genggaman. *Jurnal Educhild: Pendidikan & Sosial*, 8(2), 65–70.
- Nugrahastuti, E., Puspitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016). Nilai-Nilai Karakter pada Permainan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEA*, 265–273.
- Poerwanti, E., & Widodo, N. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. UMM Press.
- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers.
- Purnama, S. (2018). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha*, 1, 493–502.
- Puspitasari, I., Surbakti, A., & Darmayanti, N. (2023). Students' Moral Intelligence in the Perspective of Peer Interaction and Self Esteem. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 12(4), 482. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v12i4.11868>
- Rambe, D. M., Windi, R. J., & Lubis, R. A. (2023). Aspek Perkembangan Sosio-Emosional Terhadap Pembentukan Karakter Anak di Sekolah Dasar. *PEMA (JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 2(2), 144–148. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.301>
- Reis, T. A. dos. (2018). Study on The Alpha Generation And The Reflections of Its Behavior in the Organizational Environment. *Quest Journals: Journal of Research in Humanities and Social Science*, 6(1), 2321–9467.
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Tarsito.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak Jilid 1*. Salemba Empat.
- Saroh, U., Kristanto, M., & Khasanah, I. (2018). Interaksi Sosial Anak dalam Permainan Cublak-Cublak Suweng Pada Usia 2-4 Tahun di TPA Pena Prima Tahun 2017. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 127–139. <https://doi.org/10.26877/paudia.v6i2.2107>
- Suwarjo & Eliasa, E. I. (2010). *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Paramitra Publishing.
- Suyanti, S., & Jabar, C. S. A. (2022). Studi Deskriptif Isi Pesan Moral pada Lirik Lagu Dolanan Khas Jawa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5605–5614. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3256>
- Tusyana, E., Trengginas, R., & Suyadi. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804>
- Tyasworo, R., Putri, F. R., & Samiaji, M. H. (2023). Increasing the Character of Responsibility and Discipline in the Manba ' ul Huda Play Group Through the Cublak-Cublak Suweng Game. *Islamic Studies Journal*, 3(1), 63–76.
- Urbaningrum, K. A. (2020). *Upaya Meningkatkan Karakter Kejujuran Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng di RA Full Day Insan Mulia Bantul Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wardany, M. P., Jaya, M. T. B. S., & Anggraini, G. F. (2016). Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *Pendidikan, Jurnal Anak, Islam Dini, Usia*, 15(1), 165–175.
- Winarsunu, T. (2017). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. UMM Press.