

Permainan Tandu Sebagai Media Pengembangan Kerjasama Sosial Emosional Anak Dalam Kegiatan Pramuka Prasiaga

Elma Candra Luqmana*¹, Hadi Cahyono¹, Eky Okviana Armyati¹

aerilynbe15@gmail.com*¹, hadicahyono@umpo.ac.id¹, ekyviviumpo@umpo.ac.id¹

¹Program studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Abstract

Early Childhood Education (ECE) plays an essential part in supporting children's development however, many children are still found to have difficulties cooperating, prefer solitary play, and easily experience conflicts during group activities. This condition requires engaging and contextual stimulation strategies, one of which is group play within *Pramuka Prasiaga* activities, such as the stretcher game that emphasizes coordination, communication, and collaboration. This study seeks to explain how the implementation of the stretcher game and its contribution to strengthening children's social emotional cooperation. Data were collected through observations, interviews, and documentation, validated by triangulation, and analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the structured implementation of the stretcher game with active teacher facilitation effectively develops empathy (not crying 100%, not getting angry 85%, listening 80%, waiting for turns 50%), affiliation (helping peers 95%, cooperating 85%), conflict resolution (sharing roles 100%), and positive habits (enjoyment 100%, not mocking 100%, listening 80%). The success of the activity is supported by school policy, teacher readiness, availability of facilities, and children's enthusiasm, while minor obstacles such as turn-taking conflicts (50%) can be addressed through teacher guidance. Thus, the stretcher game is proven to be an effective, enjoyable, and meaningful medium for social emotional learning in ECE.

Keyword: Affiliation, Empathy, Cooperation, Stretcher game, Conflict resolution

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi titik krusial dalam pengembangan sosial emosional anak, namun masih dijumpai anak yang kurang mampu bekerja sama, cenderung bermain sendiri, dan mudah terlibat konflik saat aktivitas kelompok. Kondisi ini menuntut strategi stimulasi yang menarik dan kontekstual, salah satunya melalui permainan kelompok dalam kegiatan Pramuka Prasiaga, seperti permainan tandu yang menekankan koordinasi, komunikasi, dan kolaborasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi permainan tandu serta kontribusinya terhadap penguatan kerja sama sosial emosional anak. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, diuji keabsahannya melalui triangulasi, serta dianalisis melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan tandu yang terstruktur dengan pendampingan aktif guru efektif mengembangkan aspek empati (tidak menangis 100%, tidak marah 85%, mendengarkan 80%, menunggu giliran 50%), afiliasi (membantu teman 95%, bekerja sama 85%), resolusi konflik (berbagi tugas 100%), serta kebiasaan positif (senang bermain 100%, tidak mencela 100%, mendengarkan 80%). Keberhasilan kegiatan didukung oleh kebijakan sekolah, kesiapan guru, ketersediaan sarana, dan antusiasme anak, sedangkan hambatan yang terjadi seperti perebutan giliran (50%) dapat diatasi melalui arahan guru. Dengan demikian, permainan tandu terbukti efektif sebagai media pembelajaran sosial emosional yang menyenangkan dan bermakna di PAUD.

Kata kunci: Afiliasi, Empati, Kerja sama, Permainan tandu, Resolusi konflik

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak pada masa *golden age*, ketika pertumbuhan otak berlangsung sangat pesat dan menentukan kualitas perkembangan pada tahap selanjutnya. Pada fase ini, stimulasi yang tepat tidak hanya dibutuhkan pada aspek kognitif dan motorik, tetapi juga pada aspek sosial emosional yang menjadi landasan kemampuan anak berinteraksi, beradaptasi, dan bekerja sama dalam kehidupan sosial. Urgensi pengembangan sosial emosional di PAUD berpengaruh langsung terhadap kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya serta keberhasilan anak dalam membangun relasi positif dengan lingkungan sekitarnya.

Kemampuan bekerja sama sebagai bagian dari perkembangan sosial emosional dianggap penting karena menjadi dasar terbentuknya empati, komunikasi dua arah, kemampuan menyelesaikan konflik, serta kebiasaan positif seperti tanggung jawab dan sopan santun. Menurut Wahyuni & Sari (2022) dan Hidayah (2023), keterampilan sosial yang terbentuk sejak usia dini akan memengaruhi pola interaksi anak di masa depan. Kerja sama bukan hanya keterampilan bermain bersama, tetapi merupakan kemampuan sosial yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat. Anak yang terbiasa bekerja sama cenderung lebih mudah beradaptasi, mampu memahami perasaan orang lain, serta mampu menyelesaikan permasalahan sosial dengan cara yang positif.

Permasalahan rendahnya kemampuan sosial emosional anak usia dini, khususnya dalam hal bekerja sama, masih banyak ditemui di berbagai lembaga PAUD di Indonesia. Fenomena anak yang cenderung bermain sendiri, sulit berbagi peran, kurang mampu berkolaborasi, serta mudah mengalami konflik saat bermain kelompok merupakan kondisi yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran. Menurut data UNICEF pada tahun 2021 menunjukkan bahwa tantangan perkembangan sosial emosional anak usia dini menjadi perhatian di berbagai negara, termasuk Indonesia (Suryaningsih, 2025). Kondisi ini sejalan dengan pembelajaran di PAUD yang belum sepenuhnya mampu menstimulasi kemampuan kerja sama sosial emosional anak secara optimal melalui metode yang tepat dan menarik.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk menstimulasi kemampuan tersebut adalah melalui permainan kelompok yang melibatkan interaksi aktif antar anak. Aulia (2023) dan menekankan bahwa aktivitas bermain memiliki peran penting dalam perkembangan sosial anak Salna et al (2024) karena melalui permainan anak belajar memahami aturan, berinteraksi, dan bekerja sama secara alami. Dalam konteks ini, kegiatan Pramuka Prasiaga di PAUD memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran sosial emosional karena memuat nilai kebersamaan, kedisiplinan, dan kerja sama melalui permainan edukatif. Salah satu permainan yang relevan adalah permainan tandu, yang menuntut koordinasi, komunikasi, serta kolaborasi antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa permainan kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, kajian yang secara khusus meneliti implementasi permainan tandu dalam kegiatan Pramuka Prasiaga sebagai sarana melatih kerja sama sosial

emosional anak usia dini masih terbatas. Padahal, dalam praktiknya masih ditemukan anak yang kurang aktif bekerja sama dan belum mampu berkoordinasi dengan baik saat mengikuti kegiatan kelompok pramuka. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui secara mendalam bagaimana proses implementasi permainan tandu serta bagaimana perannya dalam mengembangkan kemampuan kerja sama sosial emosional anak.

Penelitian ini menjadi penting tidak hanya bagi dunia pendidikan PAUD, tetapi juga bagi masyarakat secara luas. Anak yang memiliki kemampuan sosial emosional yang baik sejak dini akan tumbuh menjadi individu yang mampu berinteraksi secara positif, menghargai orang lain, serta berkontribusi dalam kehidupan sosial. Dengan demikian, penguatan kerja sama sosial emosional melalui kegiatan yang tepat seperti permainan tandu dalam Pramuka Prasiaga diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter anak yang lebih siap menghadapi kehidupan bermasyarakat.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk memahami secara mendalam fenomena implementasi permainan tandu dalam melatih kerja sama sosial emosional anak pada kegiatan Pramuka Prasiaga di TK Dharma Wanita Wotan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses, makna, dan dinamika interaksi sosial anak yang terjadi secara alami di lingkungan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Wotan pada semester genap tahun ajaran berjalan. Subjek penelitian meliputi siswa-siswi yang mengikuti kegiatan Pramuka Prasiaga, guru sebagai pembina pramuka, dan kepala sekolah. Teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam kegiatan permainan tandu. Informan terdiri dari guru pembina pramuka dan kepala sekolah, sedangkan siswa-siswi menjadi partisipan utama yang diamati perilaku sosial emosionalnya selama kegiatan berlangsung.

Observasi dilakukan untuk merekam perilaku kerja sama siswa-siswi saat permainan tandu berlangsung, mengacu pada empat aspek sosial emosional: empati, afiliasi, resolusi konflik, dan kebiasaan positif. Wawancara dilakukan kepada guru sebagai pembina pramuka dan kepala sekolah untuk menggali informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta perangkat pembelajaran digunakan untuk memperkuat temuan.

Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam penelitian ini, dengan dukungan pedoman observasi dan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan indikator kerja sama sosial emosional. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi) dan triangulasi sumber (anak, guru, pembina), serta *member check* kepada informan.

Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan empat aspek

perkembangan sosial emosional. kemudian diinterpretasikan untuk menjelaskan bagaimana proses implementasi permainan tandu berperan dalam melatih kerja sama sosial emosional anak pada kegiatan Pramuka Prasiaga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Permainan Tandu Sebagai Media Pengembangan Kerjasama Sosial Emosional

Tabel 1. Implementasi Tahap Pelaksanaan Permainan Tandu

No	Tahap Kegiatan	Indikator Kegiatan	Terlaksana		Keterangan
			Ya	Tidak	
1	Persiapan	Menyiapkan alat dan bahan	✓		Kain tandu dan bola disiapkan guru.
		Menjelaskan tujuan permainan	✓		Disampaikan dengan Bahasa sederhana.
		Menjelaskan aturan	✓		Siswa-siswi memahami aturan.
		Membagi kelompok	✓		5 kelompok.
2	Pelaksanaan	Anak mengikuti aturan	✓		Bermain sesuai arahan.
		Guru membimbing permainan	✓		Guru aktif mendampingi.
3	Penutup	Evaluasi dan motivasi	✓		Guru memberikan pujian.

Berdasarkan Tabel 1, implementasi permainan tandu terlaksana secara sistematis melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Guru tidak hanya menyiapkan alat dan menjelaskan aturan, tetapi juga aktif membimbing serta memberikan evaluasi di akhir kegiatan. Struktur yang jelas ini menunjukkan bahwa permainan tandu digunakan sebagai strategi pembelajaran yang terencana, bukan sekadar aktivitas bermain.

Hal ini sejalan dengan penelitian tentang permainan kooperatif yang menunjukkan bahwa aktivitas kelompok efektif dalam mengembangkan sosial emosional anak karena menuntut interaksi, komunikasi, dan ketergantungan positif antar anggota. Dalam permainan tandu, keberhasilan kelompok bergantung pada koordinasi dan kerja sama menjaga keseimbangan bola. Situasi ini secara langsung melatih empati, afiliasi, dan kemampuan berbagi peran (Arifiyanti & Maharani, 2024).

Namun demikian, efektivitas permainan tandu sangat dipengaruhi oleh peran guru. Tanpa arahan dan penguatan, potensi konflik seperti berebut giliran dapat menghambat tujuan pembelajaran (Rahayu et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa permainan kooperatif tidak otomatis membentuk perilaku sosial, melainkan memerlukan fasilitasi yang konsisten.

Dibandingkan dengan permainan kelompok lain seperti estafet atau bakiak, permainan tandu memiliki keunggulan pada unsur ketergantungan kolektif yang kuat, karena

keberhasilan tidak dapat dicapai secara individu (Wariyanti et al., 2022). Dengan demikian, implementasi permainan tandu dalam kegiatan pramuka prasiaga di TK Dharmawanita Wotan terbukti relevan sebagai media pengembangan kerjasama sosial emosional, meskipun keberhasilannya tetap bergantung pada kualitas pendampingan guru dan pengelolaan kegiatan.

Tabel 2. Rekapitulasi Aspek Empati pada Siswa-siswi

Aspek Empati	Frekuensi				Total	
	Ya		Kadang-kadang			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Tidak menangis saat bermain	20	100	0	0	20	100
Tidak marah saat kesulitan	17	85	3	15	20	100
Mampu mendengarkan teman	16	80	4	20	20	100
Bersedia menunggu giliran	10	50	10	50	20	100
Total					20	100

Tabel 2 mengindikasikan bahwa empati anak berkembang cukup baik selama pelaksanaan permainan tandu. Indikator tidak menangis saat bermain (100%) dan tidak marah ketika mengalami kesulitan (85%) memperlihatkan bahwa anak mampu mengontrol emosi dalam situasi yang menuntut kerja sama. Namun, indikator mendengarkan teman (80%) dan terutama menunggu giliran (50%) menunjukkan bahwa kemampuan empati yang berkaitan dengan pengendalian diri dan penghargaan terhadap orang lain masih perlu diperkuat melalui pembiasaan.

Penelitian ini serupa dengan teori *social interdependence* oleh penelitian Wahyuni, yang menegaskan bahwa aktivitas kooperatif efektif menumbuhkan regulasi emosi dan kepedulian sosial karena keberhasilan kelompok bergantung pada interaksi positif antar anggota (Wahyuni & Sari, 2022). Penelitian Kenneth R. Ginsburg juga menunjukkan bahwa permainan sosial memunculkan *situational empathy*, yaitu empati yang muncul dari pengalaman saling bergantung dalam aktivitas bersama (Ginsburg, 2007). Namun, studi lain menekankan bahwa kemampuan seperti menunggu giliran membutuhkan latihan berulang karena berkaitan dengan pengendalian impuls yang berkembang secara bertahap pada anak usia dini (Chongcharoen & Waiyarop, 2024).

Dengan demikian, permainan tandu terbukti mampu menstimulasi empati dasar melalui pengalaman langsung, tetapi konsistensi perilaku empatik, terutama dalam menunggu giliran dan mendengarkan teman, memerlukan penguatan berkelanjutan melalui pendampingan guru.

Tabel 3. Rekapitulasi Aspek Afiliasi pada Siswa-siswi

Aspek Afiliasi	Frekuensi				Total	
	Ya		Kadang-kadang			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%

Mampu membantu teman	19	95	1	5	20	100
Mampu bekerja sama	17	85	3	15	20	100
Total					20	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa aspek afiliasi berkembang sangat kuat, ditunjukkan oleh kemampuan membantu teman (95%) dan bekerja sama (85%). Anak tidak hanya terlibat dalam kelompok, tetapi juga aktif memberikan bantuan dan arahan kepada teman selama menjaga keseimbangan tandu. Hal ini menunjukkan adanya keterikatan sosial dan rasa kebersamaan dalam mencapai tujuan kelompok.

Penelitian ini didukung oleh Yuli et al (2025) yang menyatakan bahwa kerja kelompok yang menuntut koordinasi tugas mampu meningkatkan rasa kebersamaan dan keterhubungan sosial anak. Pandangan penelitian lain juga menegaskan bahwa interaksi sosial menjadi dasar perkembangan kemampuan sosial anak melalui pengalaman kolaboratif selain itu, studi Sue Lester dan Wendy Russell menemukan bahwa permainan yang menuntut keberhasilan bersama lebih efektif menumbuhkan solidaritas dibandingkan permainan yang bersifat individu atau kompetitif (Made, 2022).

Secara kritis, meskipun sebagian kecil anak masih menunjukkan kerja sama yang belum konsisten (15%), hasil ini menegaskan bahwa permainan tandu memiliki karakteristik kooperatif yang kuat dalam menumbuhkan afiliasi. Intensitas interaksi sosial yang terjadi selama permainan menjadi faktor utama munculnya perilaku saling membantu dan kebersamaan pada anak.

Tabel 4. Rekapitulasi Aspek Resolusi Konflik pada Siswa-siswi

Aspek Resolusi Konflik	Frekuensi				Total	
	Ya		Kadang-kadang			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
	Mampu berbagi tugas	20	100	0	0	20
Total					20	100

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh anak (100%) mampu berbagi tugas dan bergantian peran selama permainan tandu. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan resolusi konflik melalui pembagian peran telah berkembang sangat baik. Anak tidak memaksakan kehendak pribadi, melainkan bersedia menyesuaikan diri dengan kebutuhan kelompok demi tercapainya tujuan bersama.

Temuan ini serupa dengan penelitian Lev Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi sosial dalam aktivitas kolaboratif mendorong anak belajar menyesuaikan diri dengan orang lain (Made, 2022). Penelitian Chongcharoen & Waiyarop juga menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong munculnya *positive interdependence*, yaitu kondisi ketika keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok. Selain itu, studi Robyn M. Gillies menunjukkan bahwa pembagian tugas dalam kerja kelompok efektif mengurangi konflik interpersonal pada anak karena setiap anggota memiliki peran yang jelas (Chongcharoen & Waiyarop, 2024).

Dengan demikian, permainan tandu memperlihatkan bahwa pembagian peran yang alami selama aktivitas bermain dapat menjadi sarana efektif dalam melatih kemampuan resolusi konflik anak usia dini.

Tabel 5. Rekapitulasi Aspek Resolusi Konflik pada Siswa-siswi

Aspek Kebiasaan Positif	Frekuensi				Total	
	Ya		Kadang-kadang			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Muncul perasaan senang saat bermain	20	100	0	0	20	100
Tidak mencela teman	20	100	0	0	20	100
Mampu mendengarkan teman	16	80	4	20	20	100
Total					20	100

Tabel 5 menunjukkan bahwa kebiasaan positif anak berkembang sangat baik, terlihat dari munculnya perasaan senang saat bermain (100%) dan tidak adanya perilaku mencela teman (100%). Indikator mendengarkan teman (80%) juga menunjukkan hasil yang baik meskipun masih terdapat sebagian kecil anak yang belum konsisten.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Kenneth R. Ginsburg yang menegaskan bahwa permainan sosial yang menyenangkan menciptakan iklim emosional positif sehingga anak lebih mudah menunjukkan perilaku prososial (Ginsburg, 2007). Penelitian Lubis (2019) juga menekankan bahwa suasana bermain yang positif berpengaruh terhadap munculnya kebiasaan saling menghargai. Sementara itu, Sue Lester dan Wendy Russell menemukan bahwa pengalaman bermain bersama yang menyenangkan membentuk kebiasaan sosial positif yang bertahan dalam interaksi sehari-hari anak (Liani, 2024).

Secara kritis, meskipun suasana positif sudah terbentuk dengan sangat baik, konsistensi dalam mendengarkan teman masih perlu diperkuat melalui pembiasaan. Namun demikian, permainan tandu telah menunjukkan peran yang kuat dalam membentuk kebiasaan positif melalui pengalaman sosial yang menyenangkan dan bermakna.

B. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pelaksanaan Permainan Tanduk

Tabel 6. Faktor Penghambat Pelaksanaan Permainan Tanduk

Faktor Penghambat	Frekuensi	
	<i>f</i>	%
Murid berebut giliran	10	50
Murid hanya mau mengerjakan tugas yang disukai	4	20
Murid dan guru berbicara bersamaan/tidak kondusif	6	30
Total	20	100

Tabel 7. Faktor Pendukung Pelaksanaan Permainan Tanduk

Faktor Pendukung	Frekuensi	
	<i>f</i>	%
Murid dapat bermain dengan peralatan yang sama	20	100
Murid mendapatkan kelompok yang sama rata	20	100
Murid diberikan motivasi dari guru	20	100

Murid merasa senang dan antusias	20	100
Total	20	100

Temuan pada Tabel 6 dan Tabel 7 Faktor penghambat yang paling sering muncul adalah murid berebut giliran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh kepala sekolah beliau mengatakan bahwa:

“kendala yang muncul biasanya anak berebut giliran” ungkap beliau.

Tidak hanya itu guru juga menjelaskan bahwa:

“kendala berupa konflik kecil seperti berebut giliran sering terjadi saat permainan berlangsung.

situasi menjadi kurang kondusif ketika anak dan guru berbicara bersamaan, sehingga perlu

diberikan arahan kembali agar kegiatan dapat berjalan tertib” ungkap beliau.

Dalam menghadapi kendala tersebut, guru memberikan arahan dan penjelasan ulang kepada anak tentang aturan permainan. Ketika terjadi konflik kecil seperti berebut giliran, guru menenangkan anak dan mengingatkan mereka untuk bekerja sama serta menunggu giliran dengan sabar. Guru juga memberikan contoh langsung cara bermain yang benar dan membagi tugas secara jelas agar anak memahami perannya dalam kelompok.

Upaya tersebut membuat kegiatan dapat berjalan kembali dengan tertib dan anak tetap dapat bekerja sama dengan baik. Di sisi lain, faktor pendukung terlihat sangat kuat. Kepala sekolah menjelaskan bahwa:

“sekolah mendukung kegiatan pramuka prasiaga sebagai kegiatan pengembangan karakter anak, dengan tujuan melatih kemandirian, kerja sama, dan kemampuan sosial emosional anak. Permainan tandu juga sudah direncanakan sebagai bagian dari kegiatan pramuka, dan sekolah menyediakan alat serta mendukung guru dalam pelaksanaannya” ungkap beliau.

Sebagaimana yang telah disampaikan oleh guru bahwa:

“anak terlihat senang dan antusias saat mengikuti permainan. Anak membantu teman yang kesulitan untuk arah berjalan dan terkadang memberi instruksi agar bola tidak jatuh sampai garis akhir. Anak juga berbagi tugas dalam kelompok, mendengarkan teman, dan tidak mengejek. Sebagian besar anak mampu mengontrol emosi, walaupun kadang terjadi konflik kecil” ungkap beliau.

Guru juga mengamati adanya perubahan setelah anak mengikuti permainan tandu, yaitu anak menjadi lebih mampu bekerja sama dengan teman dalam kelompok, lebih mau saling membantu dan berbagi tugas saat bermain, mulai terbiasa menunggu giliran, serta mendengarkan arahan teman maupun guru. Meskipun masih terdapat konflik kecil, anak sudah mulai mampu menyelesaikan masalah dengan bantuan guru dan kembali bekerja sama dengan baik.

Dengan demikian, faktor pendukung utama berasal dari kebijakan sekolah, kesiapan guru dalam merancang dan membimbing kegiatan, serta antusiasme anak dalam bermain.

Sementara itu, faktor penghambat yang muncul berupa konflik kecil menjadi bagian dari proses pembelajaran sosial emosional yang dapat diatasi melalui arahan dan pendampingan guru selama kegiatan berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian di TK Dharmawanita Wotan, permainan tandu dilaksanakan secara sistematis melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan penutup dengan peran aktif guru dalam membimbing setiap proses. Pelaksanaan yang terstruktur membuat anak terlibat aktif dalam kerja kelompok. Permainan ini memunculkan empat aspek sosial emosional: empati dengan mengontrol emosi dan mulai menunggu giliran, afiliasi dengan bekerja sama dan saling membantu, resolusi konflik dengan berbagi tugas dan peran, serta kebiasaan positif dengan tidak mengejek, mendengarkan, dan merasa senang.

Keberhasilan kegiatan didukung oleh kebijakan sekolah, kesiapan guru, ketersediaan alat, dan antusiasme anak. Hambatan berupa konflik ringan seperti berebut giliran justru menjadi bagian dari proses pembelajaran yang dapat diatasi melalui arahan guru. Dengan demikian, permainan tandu efektif sebagai media pembelajaran sosial emosional yang menyenangkan dan kontekstual bagi anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terima kasih yang mendalam disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa TK Dharma Wanita Wotan atas kerja sama, dukungan, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan penelitian. Penghargaan juga diberikan kepada pihak sekolah yang telah menyediakan izin serta memfasilitasi jalannya penelitian sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi turut disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu, memberikan saran, dan mendukung proses penyusunan artikel ini hingga tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). *Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional*. 13(1), 114–125.
- Aulia, D. (2023). *Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Chongcharoen, D., & Waiyarop, S. (2024). *PROMOTING THE EMOTIONAL AND SOCIAL INTELLIGENCE OF EARLY CHILDHOOD BY IMPROVING PRE-SERVICE TEACHER PERFORMANCE THROUGH COLLABORATIVE LEARNING PROCESS*. 1–12.
- Ginsburg, K. r. (2007). *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child*. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Hidayah, F. (2023). *Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Belajar Kelompok*. 3, 7942–7956.
- Liani, P. N. (2024). *Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 2, 10–27.
- Lubis, M. Y. (2019). *Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain*. 2(1).

- Made, F. I. (2022). *The Impact of Social Skills Training on The Ability To Cooperate in Early Childhood*. 5, 32–41.
- Rahayu, F., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2023). *STRATEGI PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DENGAN PEMBUDAYAAN ANTRI*.
- Salna, I., Rahmadanti, L., Sa, N., & Fatimah, F. (2024). *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*. 5(3).
- Suryaningsih, C. (2025). *Integrasi pendidikan gizi, kebersihan, dan regulasi emosi untuk kesehatan anak usia dini di PAUD pasca-pandemi*. 13(3).
- Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). *Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe Make A Match pada Anak Usia Dini*. 6(6), 6961–6969.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2300>
- Wariyanti, Wahyuddin, N., & Rusydi, A. (2022). *Perkembangan Aspek Sosial Emosional dan Sains Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek*. 6(3), 5351–5361.
- Yuli, S., Dedi, K., & Ahmad, S. (2025). *Fostering Social-Emotional Growth Through Cooperative Learning in Early Childhood Education*. 7, 544–558.