

Konseling *Kids*: Meningkatkan Aspek Sosial Emosional Anak dengan Permainan Tradisional Jamuran di TK Aisyiyah 1 Gumpang

Annafi' Nurul 'Ilmi Azizah¹, Hasna Zahra Alfiah², Fauziyyah Niken Azida³, Jelena Azra Istiadah⁴, Ellyana Nur Azzura⁵, Aryani Nur Hidayanti⁶, Ishwar Bidri Chaerani⁷, Indah Viarani Putri⁸

¹Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

^{2,3,4,5,6,7,8}Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

¹Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah

Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

^{2,3,4,5,6,7,8}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

*e-mail: fifiazizah9@gmail.com¹

Abstrak

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak sekaligus mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka. Artikel ini mengulas pengabdian masyarakat di TK Aisyiyah 1 Gumpang, yang menggunakan permainan tradisional Jamuran sebagai media konseling untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Permainan ini dipilih karena mampu mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan empati, sekaligus melestarikan budaya lokal. Tahapan kegiatan PkM ini dibagi menjadi tiga yaitu pra kegiatan melakukan perizinan dan observasi, pelaksanaan kegiatan dengan pelatihan gerak dan lagu Jamuran dan pasca kegiatan dilakukan evaluasi. Hasil menunjukkan bahwa permainan Jamuran efektif dalam membangun interaksi sosial, mengurangi sikap menyendiri, dan meningkatkan kerja sama anak. Selain itu, permainan ini menjadi sarana edukasi yang menyenangkan untuk menanamkan nilai-nilai seperti gotong-royong dan anti-bullying. Artikel ini menegaskan pentingnya pendekatan berbasis permainan tradisional dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini, baik secara fisik, mental, maupun sosial-emosional.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Anti bullying, Gotong-Royong, Konseling, Permainan Jamuran, Perkembangan Sosial-Emosional

Abstract

Traditional games play an important role in introducing local culture to children while also supporting their social and emotional development. This article reviews community service at TK Aisyiyah 1 Gumpang, which uses the traditional game Jamuran as a counseling medium to enhance the social-emotional skills of early childhood. This game was chosen because it can encourage social interaction, cooperation, and empathy, while also preserving local culture. The stages of this PkM activity are divided into three: pre-activity involving permits and observations, implementation of activities with Jamuran movement and song training, and post-activity evaluation. The results show that the Jamuran game is effective in building social interaction, reducing solitary behavior, and enhancing children's cooperation. In addition, this game serves as an enjoyable educational tool to instill values such as cooperation and anti-bullying. This article emphasizes the importance of a traditional game-based approach in supporting the holistic development of early childhood, both physically, mentally, and socio-emotionally.

Keywords: Anti-bullying, Counseling, Early Childhood, Gotong-Royong, Jamuran Game, Social-Emotional Development

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah melalui UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut NAEYC anak usia dini ialah anak yang berusia 0-8 tahun. Anak-anak di usia ini adalah usia masa emas anak atau disebut juga golden age. Dimasa ini, merupakan masa penting bagi anak dimana pertumbuhan dan perkembangan anak harus

diperhatikan. Anak-anak di usia ini mudah sekali meniru apa yang mereka lihat, cepat tanggap. Pada usia ini pula, anak-anak memiliki enam aspek perkembangan yakni aspek nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni yang harus diasah dan dikembangkan.

Konseling kids pada anak usia dini merujuk pada upaya pemberian dukungan psikologis kepada anak-anak dalam rentang usia 0-6 tahun yang masih dalam tahap perkembangan fisik, kognitif, dan sosial emosional yang pesat. Tujuan konseling pada anak usia dini adalah membantu anak mengatasi masalah atau tantangan yang mereka hadapi dalam proses perkembangan, baik itu terkait emosi, perilaku, atau hubungan sosial. Menurut teori sosial emosional yang dikemukakan oleh Daniel Goleman bahwa mengembangkan konsep kecerdasan emosional, yang meliputi kesadaran diri, pengelolaan emosi, empati, dan keterampilan sosial. Keterampilan sosial dan emosional ini sangat penting untuk perkembangan anak, karena memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara sehat dengan orang lain dan mengelola perasaan mereka. pola perilaku sosial yang berkembang pada masa kanak-kanak yaitu, meniru, persaingan, kerjasama, simpati, empati, dukungan sosial, mau berbagi. [1] Pola perilaku sosial ini dapat terstimulus melalui lingkungan sosial anak.

Pendekatan terapi bermain sangat efektif untuk anak usia dini, karena melalui bermain anak dapat mengekspresikan emosi dan mengatasi masalah yang mereka hadapi. Dalam konteks konseling, permainan digunakan sebagai media untuk membangun keterampilan sosial dan emosional anak, serta untuk meningkatkan pengendalian diri dan pemecahan masalah. Bimbingan konseling bermain yaitu menggunakan berbagai permainan atau aktivitas kreatif untuk membantu anak mengembangkan keterampilan emosi. Misalnya, permainan tradisional jamuran dapat digunakan untuk mengajarkan cara anak berinteraksi positif, memahami perasaan, bekerja sama dengan teman sebaya, serta melestarikan budaya. Pendapat lain menyatakan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. [2]

Melalui pendekatan permainan tradisional seperti Jamuran, konseling anak dapat lebih mengedepankan prinsip pembelajaran yang menyenangkan, sambil tetap memberikan ruang bagi anak untuk berkembang secara sosial dan emosional. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya memiliki nilai hiburan, tetapi juga memiliki potensi yang besar dalam membantu anak untuk berkembang secara holistik.

Subrahmayan menyatakan anak cenderung tidak bergerak ketika memainkan permainan yang sudah memanfaatkan teknologi. Anak hanya duduk di depan televisi dan bermain dengan menggunakan media tanpa banyak bergerak. Hal ini pada akhirnya mengakibatkan anak memiliki kecenderungan untuk mengalami obesitas. Tidak hanya berdampak pada pertumbuhan dan

perkembangan fisik anak tetapi juga berdampak pada perkembangan sosial, emosional dan mental anak.[3]

Setelah melalui pendekatan terapi anak sekolah juga menyediakan berbagai layanan contoh nya seperti layanan pembelajaran agar memungkinkan peserta didik memahami dan mengembangkan sikap dan pembelajaran yang baik . sesuai kecepatan dan kesulitan dalam belajarnya anak . fungsi pada bimbingan layanan ini pencegahan dan pemeliharaan. Susanto [4] menyebutkan bahwa BK bertujuan untuk membantu anak agar mengenali dirinya dan lingkungan di sekitarnya agar dapat menyesuaikan diri di kehidupan sekolah maupun masyarakat.

2. METODE

Pengabdian masyarakat pada pelatihan ini ditujukan untuk anak usia dini di TK Aisyiyah 1 Gumpang tepatnya di Desa Gumpang Rt. 02/01, Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo, Jawa tengah. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2024. dan diikuti oleh anak-anak usia 5-6 tahun dengan dibagi menjadi 2 kelompok kecil. Serta kegiatan ini dilakukan melalui observasi langsung ke TK dengan mengamati anak-anak, pelatihan gerak dan lagu jamuran kepada anak dan tim pengabdian masyarakat melakukan evaluasi kepada anak. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional kepada anak serta mengembangkan aspek sosial emosional yang ada dengan memberikan pelatihan secara langsung di lapangan. Langkah-langkah dalam kegiatan PkM ini adalah pra kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan pasca kegiatan. Metode yang digunakan meliputi: 1) Observasi langsung, mengamati anak-anak dalam lingkungan bermain untuk memahami interaksi dan dinamika sosial mereka. 2) Pelatihan gerak dan lagu, mengajarkan anak-anak gerakan yang meniru bentuk jamur sambil menyanyikan lagu jamuran, yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan interaksi sosial. 3) Evaluasi, tim pengabdian masyarakat melakukan evaluasi untuk melakukan penilaian perkembangan sosial emosional anak setelah pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan dalam upaya melestarikan permainan tradisional "jamuran" untuk anak usia dini di Tk Aisyah Gumpang 1 mendapat sambutan yang antusias dari anak. Kegiatan ini dilakukan dengan mendatangi langsung TK Aisyah Gumpang 1 di kelas B2, sebelumnya tim PKM telah meminta perizinan melalui komunikasi dan berdiskusi secara online dan membuat kesepakatan bahwa kegiatan observasi akan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 11 Desember 2024 pukul 7.30 - 10.00 WIB.

Permainan tradisional "Jamuran" sebagai media konseling anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Fokusnya pada anak-anak dikelas TK B2 rentan umur 5-6 tahun, dengan tujuan melestarikan budaya Nusantara dan mengembangkan aspek sosial

emosional seperti kerja sama, interaksi, dan empati. Kegiatan ini juga mendukung pemberantasan bullying di lingkungan sekolah.

Kegiatan ini cukup efektif membantu anak-anak menjadi lebih aktif bersosialisasi, mengurangi sikap menyendiri, serta meningkatkan rasa empati dan kemampuan kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan. Kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

Pra kegiatan

1. Perizinan, kegiatan perizinan dilakukan dengan memberi surat perijinan atau surat tugas kepada kepala sekolah TK Aisyiyah 1 Gumpang.
2. Melakukan persiapan waktu dan tempat untuk proses pelaksanaan kegiatan dengan menyesuaikan kondisi.
3. Persiapan alat-alat dan kelengkapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan.
4. Sebelum melakukan kegiatan permainan tradisional jamuran di kelas B2 dibagi menjadi dua kelompok.

Pelaksanaan kegiatan

Proses selanjutnya setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah dan kelas yang akan digunakan yaitu di kelas B2 dengan usia 5-6 tahun. Selanjutnya menyampaikan materi dari kegiatan ini. Adapun beberapa tahapan yang akan dilakukan pada kegiatan antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap I : Perkenalan diri dan pemaparan materi mengenai kegiatan pembuatan topeng dan permainan tradisional jamuran. Di tahap ini anak-anak terlihat antusias saat tim PKM memperkenalkan diri dan menjelaskan kegiatan hari ini yaitu permainan tradisional jamuran.



Gambar 1. Perkenalan dan penyampaian kegiatan

- 2) Tahap II: Melakukan kegiatan membuat topeng. Tim PKM membuat topeng bersama dengan gambar kepala hewan yang berbeda-beda seperti Singa, Rusa, Beruang dan Sapi. Kegiatan ini untuk menumbuhkan kreatifitas pada anak dan sebagai *reward* supaya anak bersemangat dalam mengikuti kegiatan sampai selesai.



Gambar 2. Proses pembuatan topeng

3) Tahap III: Mengajak anak untuk bermain permainan tradisional jamuran secara berkelompok dan melihat perkembangan sosial emosional pada setiap anak. Permainan jamuran merupakan permainan tradisional yang turun temurun dari nenek moyang yang mengandung unsur kebudayaan yang sering di mainkan oleh anak-anak jaman dulu, tidak memerlukan perlengkapan alat apa pun dan dimainkan dengan cara melingkar membentuk sebuah lingkaran dan ada salah satu anak yang berada di tengah, sambil diiringi lagu pengiring, lingkaran tersebut dinamakan jamuran [5].

Menurut Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta [6], permainan Jamuran dilakukan dengan cara satu orang menjadi Pancer (pusat), dan pemain yang lainnya bergandengan tangan membentuk lingkaran mengelilingi pancer tersebut. Mereka berputar dengan tetap bergandengan tangan, mengelilingi pancer sambil bernyanyi. Selanjutnya pancer menjawab jenis jamur sesuka hatinya. Misalnya sang jamur menjawab jamur payung, maka para pemain harus berdiri tegak dengan tangan terbuka. Kemudian sang pancer menggelitik ketiak mereka satu persatu apabila salah seorang dari mereka tidak tahan, dia berganti menjadi pancer. Lagu pengiring yang digunakan dalam permainan tersebut dinamakan Tembang Jamuran. Berikut Lirik dalam Tembang Jamuran:

Jamuran ya gege thok
Jamur apa ya gegethok
Jamur gajih mbejijih sa ara-ara
Sira mbedhek jamur apa?

Arti dalam bahasa Indonesia dari lirik tersebut adalah: a) “jamuran ya gege thok” artinya “jamuran ya bohongan”, b) “jamuran apa ya gege thok” artinya “jamur apa yang bohongan”, c) “jamur gajih mbejijih sa ara-ara” artinya “jamur lemak yang lembek menyelimuti padang”, d) “sira mbedhek jamur apa” artinya “kamu menebak jamur apa” [7].

Pada tahap ini tim PKM dapat mengamati perilaku anak ada yang tidak mau bergandengan, hanya mau dengan temannya itu saja, mau berkerjasama, dan tidak pilih-pilih teman.



Gambar 3. Kelompok 1



Gambar 4. Kelompok 2

4) Tahap IV: Ditahap ini tim PkM mengakhiri kegiatan dengan foto bersama dan berpamitan kepada pihak sekolah.



Gambar 5. Foto bersama Kepala sekolah dan guru kelas

Pasca kegiatan

Dari kegiatan observasi yang telah tim PKM lakukan, terlihat bahwa mayoritas anak belum memahami permainan tradisional jamuran. Ketika pertama kali tim PKM mengajak anak bermain, anak-anak cenderung pendiam, malu-malu, dan kurang bersemangat. Anak tampak ragu untuk berpartisipasi, mungkin kurangnya pemahaman tentang cara bermain. Namun, setelah beberapa putaran permainan, perubahan yang signifikan terjadi. Anak-anak mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi, semangat berinteraksi, bekerja sama dengan teman-teman, dan terlihat ceria. Mereka mulai banyak bertanya tentang aturan permainan dan cara bermain, serta menunjukkan keinginan untuk terus bermain, bahkan enggan untuk menghentikan permainan.

Pengalaman ini menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti jamuran memiliki manfaat yang sangat berharga bagi perkembangan anak. Permainan tradisional seperti jamuran bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga alat yang efektif untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Permainan ini dapat membantu anak untuk belajar mematuhi aturan,

belajar mengekspresikan bahasa verbal atau non verbal, belajar bekerja sama, dan bertanggung jawab. [8]

Pengalaman bermain ini sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan interpersonal anak, yang akan berguna bagi mereka di masa depan. Melalui permainan, anak-anak tidak hanya belajar tentang aturan dan strategi, tetapi juga tentang nilai-nilai kehidupan yang mendasar, seperti kerja sama, empati, dan rasa percaya diri. Permainan jamur dapat membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan majemuk, keterampilan motorik, kepekaan, dan kemampuan berekspresi dengan irama, memahami dan mengendalikan diri sendiri, serta memahami dan menggunakan lingkungan.



Gambar 6. Recalling



Gambar 7. Foto bersama anak-anak

Tahap evaluasi dilaksanakan pada akhir kegiatan inti, yaitu pada hari Senin, 11 Desember 2024 pukul 09.30-10.00 WIB. Evaluasi ini dilakukan oleh tim PKM dengan tujuan memberikan apresiasi serta dorongan semangat kepada anak-anak yang telah berpartisipasi dalam kegiatan bermain. Dukungan diberikan melalui catatan-catatan seperti pentingnya percaya diri, tidak membeda-bedakan teman, dan lainnya.

Selanjutnya, tim PKM melakukan wawancara dengan salah satu guru yang merasakan dampak dari kegiatan ini. Guru wali kelas menyampaikan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat positif dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak. Di tengah maraknya isu bullying di sekolah, permainan jamur dinilai sebagai salah satu cara efektif untuk mencegah bullying. Melalui permainan ini, anak-anak belajar untuk tidak membeda-bedakan teman, bekerja sama, saling bergandengan tangan, serta turut melestarikan budaya nusantara.

4. KESIMPULAN

Permainan tradisional pada saat ini semakin punah dikalangan anak-anak, yang mana anak-anak sekarang cenderung lebih memilih permainan modern karena permainan modern dianggap lebih menarik dan instan tanpa proses pembuatan terlebih dahulu. Apalagi pada saat ini televisi atau media elektronik semakin mudah dijumpai oleh anak-anak sehingga anak-anak akan mudah

mendapatkan informasi mengenai permainan yang terbaru hal ini juga dipengaruhi oleh orang tua yang mana orang tua tidak pernah mensosialisasikan atau memberitahu tentang adanya permainan tradisional. Permainan tradisional, khususnya permainan jamur, memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Melalui pengenalan dan pelaksanaan kegiatan permainan ini di TK Aisyiyah Gumpang 1, anak-anak menunjukkan peningkatan interaksi sosial, kerja sama, dan empati. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi yang efektif untuk mendukung perkembangan karakter dan keterampilan interpersonal anak.

Pengalaman bermain yang menyenangkan membantu anak belajar mematuhi aturan, mengekspresikan diri, dan bertanggung jawab. Dengan memperkenalkan permainan tradisional, tim PKM dapat melestarikan budaya Nusantara sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional anak. Oleh karena itu, penting untuk terus mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran anak-anak di usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya tim PkM ucapkan kepada pihak-pihak yang terlibat, terutama pada Kepala sekolah dan Guru TK Aisyiyah 1 Gumpang, Kartasura, Sukoharjo. yang telah memberikan izin kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), serta Terima Kasih kepada Ibu dosen Annafi' Nurul 'Ilmi Azizah, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga tim PKM dapat menyelesaikan kegiatan dan penyusunan artikel ini. Dan terima kasih kepada tim PkM karena telah menyiapkan segala perlengkapan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Erlangga, 1995.
- [2] J. & M. U. Freeman, *Cerdaas dan Cemerlang: Kiat Menemukan Bakat Anak Usia 0-5 tahun.*, PT. Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- [3] U. Q. A. P. d. Irfansyah, "Identifikasi Faktor-faktor Permainan Tradisional Bebenangan sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak," *Jurnal Sositologi*, vol. 14, p. 2, 2015.
- [4] Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana, 2015.
- [5] N. M. S. A. C. D. & K. M. Nunik, "Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3(1), pp. 1-10, 2022.
- [6] D. K. (. K. D. I. Yogyakarta), "Dolanan," 2014.
- [7] U. S. H. S. K. S. P. D. A. & I. I. Farida, *Tembang Dolanan Sebuah Refleksi Filosofi Jawa*, Balai Bahasa Jawa Tengah Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- [8] A. V. R. d. Pramudyani, *Buku Panduan Permainan Tradisional Berdasarkan Aspek Perkembangan AUD*, Samudra Biru, 2018.

- [9] D. Goleman, *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*, Bantam Books, 1995.
- [10] G. L. Landreth, *Play Therapy: The Art of the Relationship*, Routledge, 2012.
- [11] Depdiknas, *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*, 2003.
- [12] N. I. A. A. A. A. C. D. d. Annafi', *Layanan Bimbingan Konseling Anak Usia Dini: Mengatasi Tantangan Perkembangan*, Surakarta: CV. Tahta Media Group, 2024.
- [13] A. d. Annafi' N. I. A., *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Child Physical and Motoric Development)*, Surakarta: Tahta Media, 2023.
- [14] A. N. A. d. Alifia, *Inovasi Media Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Surakarta: Tahta Media, 2024.
- [15] A. N. C. d. Atik, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori & Pengembangannya*, Surakarta: Tahta Media, 2024.

