

## Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Bermain Tradisiaonal Raba-Raba dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak

Suriani<sup>1</sup>, Hendra<sup>2</sup>, Abdurrahman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Bima

*nyyy50942@gmail.com*<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to describe students' creativity through the implementation of the traditional raba-raba game as an effort to improve children's social-emotional abilities at Al-Mahasin Kindergarten in Bima. This research employed a qualitative approach with a case study design. The research subjects consisted of 15 Group B children aged 5–6 years, while the supporting informants included three teachers and five parents. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and documentation. The results of the study showed that children's creativity appeared in three main aspects: the ability to choose hiding places, the ability to develop playing strategies, and the ability to express emotions and communicate during the activity. The implementation of the traditional raba-raba game was carried out through three stages, namely planning, implementation, and evaluation. The supporting factors for children's creativity included children's enthusiasm, the role of teachers, the condition of the play environment, and parental involvement. Meanwhile, the inhibiting factors included time constraints, differences in children's characteristics, disturbances from the surrounding environment, and gadget use. Therefore, the traditional raba-raba game has proven to be effective as a medium for developing creativity and social-emotional abilities in early childhood in an integrated manner.*

**Keywords :** *Creativity, Traditional Raba-Raba Game, Social-Emotional, Early Childhood.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menggambarkan kreativitas siswa melalui penerapan permainan tradisional raba-raba dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Al-Mahasin Bima. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian meliputi 15 anak kelompok B berusia 5–6 tahun, sedangkan informan pendukung terdiri atas 3 guru dan 5 orang tua. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak tampak dalam tiga aspek utama, yaitu kemampuan memilih tempat persembunyian, kemampuan menyusun strategi dalam bermain, serta kemampuan mengekspresikan emosi dan berkomunikasi selama kegiatan berlangsung. Pelaksanaan permainan tradisional raba-raba dilakukan melalui tiga tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun faktor pendukung kreativitas anak mencakup antusiasme anak, peran guru, kondisi lingkungan bermain, dan keterlibatan orang tua. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu, perbedaan karakteristik anak, gangguan lingkungan sekitar, serta penggunaan gadget. Dengan demikian, permainan tradisional raba-raba terbukti efektif sebagai media yang dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan sosial emosional anak usia dini secara terpadu.

**Kata kunci :** Kreativitas, Permainan Tradisional Raba-Raba, Sosial Emosional, Anak Usia Dini

## **PENDAHULUAN**

Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut di tingkat SD (Saputra, 2018). Anak sebagai peserta didik dipersiapkan untuk menjadi jiwa yang tangguh, mandiri, dan kreatif dalam memasuki era globalisasi yang penuh persaingan dalam penyelenggaraan program pendidikan dan kegiatan belajar mengajar. Anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Bagi anak, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya dan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Savitri et al., 2025).

Menurut Octavia bahwa perkembangan sosial dan emosional pada dasarnya adalah perubahan pemahaman anak tentang diri dan lingkungannya kearah yang lebih baik. Perkembangan sosial yaitu perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat memiliki beberapa proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain tapi saling berkaitan, sehingga perkembangan aktivitas bermain seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sebelum anak mulai bermain (Suryani, 2019).

Keterlibatan orang tua merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan anak usia dini. Orang tua memiliki peran sebagai pendidik pertama dan utama bagi anak, karena sejak lahir anak lebih banyak berada di lingkungan keluarga dibandingkan di lembaga pendidikan formal. Lingkungan keluarga menjadi tempat pertama bagi anak untuk belajar mengenal diri, orang lain, serta lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, kualitas interaksi antara orang tua dan anak sangat memengaruhi perkembangan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas dan kemampuan sosial emosional, Selain itu, pola asuh orang tua yang demokratis dan penuh kasih sayang cenderung lebih mendukung perkembangan kreativitas anak dibandingkan pola asuh yang otoriter atau terlalu mengekang (Siregar, 2021).

Orang tua yang terlalu menuntut kesempurnaan atau sering membandingkan anak dengan anak lain dapat menghambat kreativitas anak karena anak merasa takut melakukan kesalahan. Sebaliknya, orang tua yang memberikan dukungan emosional dan penghargaan terhadap proses belajar anak akan mendorong anak untuk berani mencoba dan bereksperimen, Keterlibatan orang tua juga dapat diwujudkan melalui kerja sama yang baik antara orang tua dan guru di lembaga PAUD. Orang tua dapat berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, mengikuti pertemuan orang tua, serta berdiskusi dengan guru mengenai perkembangan anak. Informasi yang diperoleh

dari guru dapat digunakan orang tua untuk melanjutkan stimulasi perkembangan anak di rumah, sehingga terjadi kesinambungan antara pendidikan di sekolah dan di rumah. Sinergi antara sekolah dan keluarga ini sangat penting untuk mendukung perkembangan kreativitas dan kemampuan sosial emosional anak secara optimal (Salianty et al., 2024).

Permainan tradisional raba-raba merupakan salah satu bentuk permainan yang dimainkan secara berkelompok. Dalam permainan ini, anak bergerak dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, sehingga menciptakan situasi pembelajaran sosial yang dinamis. Melalui permainan ini, anak belajar menunggu giliran, bekerja sama, menyelesaikan konflik sederhana, serta mengembangkan imajinasi dan ekspresi diri dan kreativitas anak. Penelitian telah menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti raba-raba dapat meningkatkan interaksi sosial di antara anak usia dini. Selain itu, permainan tradisional juga terbukti memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak (Diajeng Aulia1, 2023).

Kemampuan sosial emosional mencakup keterampilan seperti mengenali dan mengelola emosi, berempati, dan berkomunikasi secara efektif. Dalam konteks permainan tradisional, anak tidak hanya bermain secara fisik, tetapi juga belajar tentang aturan, kerja sama, empati, serta pengendalian emosi ketika menghadapi kemenangan atau kekalahan. Hasil penelitian Defi Savitri dan Atika Anggraeni menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional berdampak positif pada perkembangan sosial emosional anak. Permainan tradisional raba-raba bukan hanya sebuah media permainan tetapi juga bagian dari tradisi budaya lokal yang dapat memperkuat identitas anak terhadap warisan budaya dan nilai sosial dalam masyarakat (Prima et al., 2025). Integrasi permainan tradisional dalam kegiatan belajar mengajar di PAUD tidak hanya memberikan stimulasi perkembangan anak, tetapi juga membantu melestarikan nilai budaya lokal yang mulai banyak ditinggalkan anak modern. Edukasi melalui permainan tradisional menjadi salah satu cara memperkenalkan budaya lokal sekaligus memperkuat keterlibatan sosial anak.

Di TK Al-Mahasin Bima, kegiatan bermain merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan untuk membantu perkembangan anak. Namun, belum banyak penelitian yang mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan permainan tradisional raba-raba mempengaruhi kreativitas dan kemampuan sosial emosional anak di sekolah ini. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan fenomena tersebut secara ilmiah, sehingga dapat menjadi acuan bagi guru, orang tua, dan lembaga pendidikan dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna memberikan gambaran komprehensif tentang kreativitas siswa melalui kegiatan bermain tradisional raba-raba dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Al-Mahasin Bima. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan kemampuan sosial emosional, tetapi juga mengurai proses kreatif yang

muncul, mendeskripsikan implementasi permainan, serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dengan pendekatan kualitatif yang mendalam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam optimalisasi permainan tradisional sebagai warisan budaya yang kaya akan nilai pendidikan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kreativitas siswa melalui kegiatan bermain tradisional raba-raba dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak?, (2) Bagaimana penerapan permainan tradisional raba-raba dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak?, dan (3) Apa saja faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa melalui kegiatan bermain tradisional raba-raba dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan tersebut digunakan karena dinilai mampu membantu peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena kreativitas dan kemampuan sosial emosional anak dalam situasi alamiah melalui permainan tradisional raba-raba di TK Al-Mahasin Bima. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di TK Al-Mahasin yang berlokasi di Jalan Pendidikan No. 45, Kecamatan Rasanae Barat, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu sebanyak 15 anak kelompok B berusia 5–6 tahun yang terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan 3 guru kelas dan 5 orang tua/wali murid sebagai informan pendukung.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama empat minggu dengan intensitas tiga kali pertemuan setiap minggu, wawancara semi-terstruktur menggunakan pedoman yang telah divalidasi oleh ahli, serta dokumentasi berupa foto, video, catatan lapangan, dan dokumen penilaian perkembangan anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar observasi kemampuan sosial emosional yang merujuk pada indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), lembar observasi kreativitas anak berdasarkan teori Torrance, serta pedoman wawancara untuk guru dan orang tua. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan perpanjangan keikutsertaan peneliti di lapangan. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Raba-raba**

Hasil observasi yang dilakukan selama 12 kali pertemuan memperlihatkan bahwa kreativitas anak tampak dalam beragam bentuk selama kegiatan permainan

raba-raba berlangsung. Berdasarkan temuan dalam catatan lapangan, teridentifikasi tiga bentuk utama kreativitas anak, yaitu:

*Pertama*, kreativitas tampak dalam kemampuan anak menentukan tempat persembunyian. Anak-anak memperlihatkan pola berpikir divergen dengan mencoba berbagai area di lingkungan sekolah untuk dijadikan lokasi bersembunyi. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa anak tidak hanya memilih tempat persembunyian yang umum, seperti di balik pintu atau di bawah meja, tetapi juga mampu menciptakan pilihan tempat yang lebih unik, misalnya di antara tumpukan matras, di balik tirai yang tergulung, bahkan menyamarkan diri di antara properti kelas. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu S., guru kelas B, yang menyatakan:

*“Anak-anak menunjukkan kreativitas yang cukup tinggi. Ada yang memilih bersembunyi di balik papan tulis sambil menutupi tubuhnya dengan kain flanel yang terpasang di papan. Bahkan, ada pula yang mencoba naik ke atas lemari mainan, meskipun sudah saya larang karena berisiko membahayakan keselamatan. Mereka benar-benar berusaha mencari cara yang tidak biasa agar tidak mudah ditemukan oleh teman yang sedang berjaga.”*

Pada observasi pertemuan ke-6, tercatat bahwa seorang anak laki-laki bernama A, (5 tahun) memilih bersembunyi di dalam keranjang mainan yang kemudian ditutupi dengan beberapa boneka. Cara tersebut cukup efektif karena anak yang berperan sebagai “kucing” atau pencari tidak berhasil menemukannya selama lebih dari lima menit. Strategi kreatif yang dilakukan Afif kemudian menjadi inspirasi bagi anak-anak lain untuk mencoba dan mengembangkan tempat persembunyian yang serupa.

*Kedua*, kreativitas terlihat dalam kemampuan anak menyusun dan mengembangkan strategi permainan. Anak-anak tidak sekadar mengikuti aturan secara pasif, tetapi juga berusaha menciptakan cara tertentu agar tidak mudah tertangkap atau, sebaliknya, agar dapat menemukan teman yang sedang bersembunyi. Berdasarkan hasil observasi, beberapa strategi yang muncul antara lain membuat suara tiruan untuk mengecoh anak yang berperan sebagai “kucing”, berpindah secara perlahan dari satu tempat persembunyian ke tempat lain ketika “kucing” mulai mendekat, serta membangun kerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu dan melindungi. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Ibu D, guru pendamping:

*“Hal yang menarik terlihat ketika anak-anak mulai saling berbisik sebelum permainan berlangsung. Mereka membuat kesepakatan secara diam-diam, misalnya memberikan tanda kepada teman apabila anak yang berperan sebagai ‘kucing’ sudah mulai mendekat. Selain itu, mereka juga berusaha mengendalikan napas agar tidak terdengar. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga menggunakan kemampuan berpikir strategis.”*

*Ketiga*, kreativitas tampak dalam cara anak mengekspresikan emosi dan berkomunikasi selama permainan berlangsung. Anak-anak menunjukkan berbagai

ekspresi secara unik dan bervariasi. Sebagian anak tertawa lepas ketika berhasil menghindari anak yang berperan sebagai “kucing”, sebagian lainnya melompat dengan penuh kegembiraan saat berhasil menemukan teman yang bersembunyi, sementara ada pula anak yang memperlihatkan kekecewaan secara ekspresif ketika menjadi “kucing” tetapi tidak berhasil menemukan semua temannya. Berbagai ekspresi tersebut kerap disertai gerakan tubuh, suara-suara lucu, bahkan nyanyian spontan yang dibuat sendiri oleh anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ibu F, koordinator kurikulum:

*“Saya mengamati bahwa anak-anak dapat mengekspresikan dirinya dengan sangat leluasa. Sebagai contoh, Ali ketika berhasil menghindari kejaran anak yang berperan sebagai ‘kucing’, ia spontan melakukan gerakan seperti tarian kecil sambil bersenandung. Gerakan tersebut bukan hasil arahan guru, melainkan muncul secara alami sebagai bentuk kegembiraannya. Hal ini sangat baik bagi perkembangan kreativitas serta kecerdasan kinestetik anak.”*



Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di TK Al-Mahasin Bima melalui permainan tradisional raba-raba tidak hadir sebagai keterampilan yang berdiri sendiri dan tetap, melainkan berkembang sebagai proses yang dinamis serta terintegrasi dalam tiga ranah utama. Pada ranah kognitif, kreativitas tampak dari kemampuan anak menciptakan gagasan yang orisinal dan berbeda dari kebiasaan, terutama ketika menentukan tempat persembunyian. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan berpikir divergen dan kemampuan memecahkan masalah.

Pada ranah sosial, kreativitas anak terlihat melalui munculnya strategi bermain bersama, seperti bekerja sama secara tidak langsung, menyusun kode tertentu, dan melakukan negosiasi peran. Proses tersebut sekaligus menggambarkan berkembangnya kemampuan sosial emosional anak, seperti empati, koordinasi, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan permainan. Sementara itu, pada ranah afektif, kreativitas diekspresikan melalui respons emosi yang alami, seperti rasa senang, kecewa, tegang, maupun antusias, yang ditunjukkan melalui gerak tubuh, suara, dan nyanyian spontan.

Dengan demikian, permainan tradisional raba-raba dapat dipahami sebagai media yang efektif dalam menstimulasi kreativitas anak secara menyeluruh. Kemampuan sosial emosional dalam konteks ini tidak hanya menjadi hasil akhir dari kegiatan bermain, tetapi juga menjadi bagian penting dari proses kreatif yang berlangsung selama anak berinteraksi, berekspresi, dan membangun pengalaman bersama teman-temannya.

## **Penerapan Permainan Tradisiunal Raba-raba**

Berdasarkan temuan dari hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan permainan tradisional raba-raba di TK Al-Mahasin Bima dilakukan melalui tiga tahap pokok, yaitu:

### **1. Tahap perencanaan**

Sebelum permainan dilaksanakan, guru terlebih dahulu menyusun perencanaan kegiatan. Perencanaan tersebut mencakup penetapan jadwal pelaksanaan, yaitu setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat pukul 08.30–09.30 WITA; penyiapan area bermain yang aman, seperti halaman sekolah dan ruang kelas yang telah dibersihkan dari benda-benda berbahaya; serta pemberian pemahaman kepada anak-anak mengenai aturan permainan. Selain itu, guru juga menyiapkan lembar observasi perkembangan anak dan kamera sebagai alat dokumentasi. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Ibu S, dalam wawancara:

*“Sebelum permainan dimulai, saya selalu menyampaikan kembali aturan yang harus dipatuhi anak-anak. Aturan tersebut meliputi batas wilayah yang boleh digunakan untuk bersembunyi, larangan mendorong teman, serta kewajiban bersikap jujur apabila sudah ditemukan. Saya juga menjelaskan akibat yang harus diterima jika ada anak yang melanggar aturan, misalnya menjadi ‘kucing’ selama dua putaran berturut-turut. Anak-anak sudah cukup memahami aturan tersebut karena permainan ini telah dilaksanakan secara rutin sejak awal semester.”*

### **2. Tahap pelaksanaan**

Permainan diawali dengan hompimpa untuk menentukan anak yang pertama kali berperan sebagai “kucing”. Setelah itu, anak yang menjadi “kucing” menutup mata sambil menghitung dari angka 1 sampai 20, sementara anak-anak lainnya berlari mencari tempat persembunyian. Setelah hitungan selesai, “kucing” mulai mencari teman-temannya yang bersembunyi. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa proses pencarian umumnya berlangsung sekitar 3–7 menit, bergantung pada tingkat kesulitan tempat persembunyian yang dipilih anak.

Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengawasi keselamatan anak, memberikan dorongan, serta mencatat berbagai perilaku penting yang muncul selama permainan. Pada observasi pertemuan ke-4, tercatat bahwa L, (5 tahun) yang berperan sebagai “kucing” mengalami kesulitan

menemukan temannya yang bersembunyi di lokasi cukup tersembunyi. Guru kemudian memberikan bantuan melalui petunjuk suara:

*"Ibu S, memberikan arahan dengan mengatakan, 'coba perhatikan, sepertinya ada suara tawa pelan dari arah lemari.' Setelah mendengar petunjuk tersebut, Lina kembali bersemangat dan pada akhirnya berhasil menemukan temannya. Bantuan seperti ini penting diberikan agar anak tidak merasa frustrasi dan tetap dapat menikmati jalannya permainan."*

### 3. Tahap evaluasi

Setelah permainan berakhir, guru mengajak anak-anak melakukan refleksi secara singkat. Kegiatan evaluasi ini dilakukan melalui diskusi mengenai strategi yang digunakan selama bermain, perasaan yang mereka rasakan ketika mengikuti permainan, serta pelajaran yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Hal ini dijelaskan oleh Ibu D, dalam wawancara:

*"Setelah permainan selesai, biasanya anak-anak kami ajak duduk melingkar. Saya kemudian mengajukan beberapa pertanyaan, seperti 'Siapa tadi yang paling kreatif mencari tempat persembunyian?', 'Mengapa anak yang menjadi kucing sulit menemukan temannya?', dan 'Apa yang bisa kita lakukan lebih baik besok?'. Anak-anak terlihat antusias menyampaikan pengalamannya. Melalui kegiatan refleksi tersebut, saya dapat mengamati perkembangan sosial emosional sekaligus kreativitas mereka."*

Berdasarkan keseluruhan temuan mengenai pelaksanaan permainan tradisional raba-raba di TK Al-Mahasin Bima, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ini berlangsung melalui tiga tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru memiliki peran penting dalam menyusun jadwal kegiatan secara rutin, yakni setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat, menyiapkan area bermain yang aman, serta menjelaskan aturan dan konsekuensi permainan kepada anak secara jelas. Langkah ini mampu membangun rasa aman secara psikologis sekaligus menciptakan pemahaman bersama mengenai batasan-batasan dalam bermain.

Tahap pelaksanaan, permainan diawali dengan hompimpa untuk menentukan anak yang berperan sebagai "kucing". Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator aktif yang memberikan bantuan secara proporsional, misalnya melalui petunjuk suara kepada anak yang mengalami kesulitan. Bantuan tersebut diberikan tanpa mengambil alih jalannya permainan, sehingga anak tetap memiliki ruang untuk mengembangkan kemandirian, inisiatif, dan kreativitasnya.

Selanjutnya, pada tahap evaluasi, kegiatan refleksi kelompok setelah bermain menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Melalui refleksi ini, anak-anak diberi kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, menjelaskan strategi yang digunakan, mendengarkan pendapat teman, menerima masukan, serta memahami hal-hal yang perlu diperbaiki pada kegiatan berikutnya. Proses tersebut

berkontribusi langsung terhadap perkembangan kemampuan sosial emosional anak, terutama dalam aspek empati, komunikasi asertif, penerimaan diri, dan kemampuan menghargai orang lain.

Dengan demikian, penerapan permainan tradisional raba-raba secara sistematis dan berpusat pada anak terbukti dapat menjadi model pembelajaran terintegrasi yang efektif. Permainan ini tidak hanya menghadirkan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga menggabungkan pelestarian permainan tradisional, pengembangan kreativitas, dan penguatan kemampuan sosial emosional dalam satu kegiatan yang bermakna bagi anak usia dini di TK Al-Mahasin Bima.

## **Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Siswa**

Hasil penelitian menemukan sejumlah faktor pendukung dan faktor penghambat yang turut memengaruhi munculnya kreativitas siswa dalam kegiatan permainan raba-raba, yaitu:

### **1. Faktor pendukung**

#### **Antusiasme dan motivasi intrinsik anak**

Semua anak memperlihatkan ketertarikan yang tinggi terhadap permainan raba-raba. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak tampak sudah menunggu di halaman sekolah sebelum kegiatan dimulai. Bahkan, beberapa anak meminta guru agar permainan segera dilaksanakan. Dorongan dari dalam diri anak ini menjadi faktor penting dalam menumbuhkan kreativitas, karena mereka mengikuti permainan atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan.

#### **Dukungan aktif dari guru**

Guru tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga terlibat secara langsung dalam merangsang kreativitas anak. Ketika anak mengalami kesulitan menemukan ide tempat persembunyian, guru memberikan arahan, contoh, atau motivasi. Selain itu, guru juga memberi penghargaan terhadap gagasan kreatif anak, misalnya dengan mengatakan, "Wah, kamu hebat sekali bisa bersembunyi di sana, sampai Ibu sulit menemukannya."

#### **Ketersediaan area bermain yang memadai**

TK Al-Mahasin memiliki halaman yang cukup luas, yaitu sekitar 200 m<sup>2</sup>, dengan lingkungan yang bervariasi, seperti adanya pohon, gazebo, perosotan, dan area berpasir. Keberagaman area tersebut memberikan banyak alternatif tempat persembunyian sehingga mendorong anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengembangkan kreativitasnya selama bermain.

#### **Dukungan orang tua**

Berdasarkan hasil wawancara, orang tua menunjukkan sikap positif terhadap pelaksanaan permainan tradisional di sekolah. Mereka menilai kegiatan tersebut

bermanfaat bagi perkembangan anak. Ibu R, (32 tahun), orang tua dari Dani, menyampaikan:

*“Saya merasa senang karena anak saya masih dapat mengenal dan memainkan permainan tradisional. Saat ini anak-anak cenderung lebih tertarik bermain HP, tetapi Dani justru menjadi lebih aktif dan sering bercerita tentang pengalamannya bermain di sekolah. Ia juga terlihat lebih percaya diri dan tidak mudah menangis ketika mengalami kekalahan.”*

## 2. Faktor Hambatan

### Keterbatasan alokasi waktu

Waktu permainan selama 60 menit dalam setiap pertemuan dinilai belum sepenuhnya mencukupi, karena kegiatan mencakup tahap persiapan, pelaksanaan beberapa putaran permainan, hingga evaluasi. Berdasarkan hasil observasi, dalam satu kali pertemuan permainan rata-rata hanya dapat dilakukan sebanyak 3–4 putaran. Sebagian anak juga menyampaikan bahwa mereka belum merasa puas bermain ketika waktu kegiatan telah berakhir.

### Perbedaan karakteristik dan kemampuan anak

Setiap anak memiliki tingkat kreativitas dan keberanian yang berbeda. Hasil observasi menunjukkan bahwa 3 dari 15 anak atau sekitar 20% cenderung pasif dan memilih tempat persembunyian yang sama pada setiap pertemuan. Selain itu, terdapat dua anak yang memperlihatkan kecemasan berlebihan ketika mendapat peran sebagai “kucing” karena takut tidak mampu menemukan teman-temannya. Kondisi tersebut menuntut guru untuk memberikan pendekatan individual yang membutuhkan waktu, perhatian, dan kesabaran lebih.

### Gangguan dari lingkungan dan gadget

Selama permainan berlangsung, beberapa anak mudah teralihkan oleh suara dari luar sekolah, seperti kendaraan yang melintas, maupun aktivitas anak lain yang tidak terlibat dalam permainan. Hasil wawancara dengan orang tua juga menunjukkan bahwa setelah pulang sekolah, sebagian anak lebih memilih bermain *gadget* daripada melanjutkan permainan tradisional di rumah. Hal ini berdampak pada berkurangnya kesinambungan stimulasi kreativitas anak melalui permainan tradisional.

### Keterbatasan variasi permainan

Walaupun permainan raba-raba terbukti efektif, pada pertemuan ke-10 anak-anak mulai memperlihatkan tanda-tanda kejenuhan karena variasi permainan yang masih terbatas. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan modifikasi atau variasi aturan permainan agar minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan tetap terjaga.

Berdasarkan keseluruhan temuan mengenai faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa melalui permainan tradisional raba-raba di TK Al-Mahasin Bima, dapat dipahami bahwa keberhasilan pelaksanaan permainan ini dipengaruhi oleh keterkaitan yang kompleks antara faktor internal dan eksternal. Faktor pendukung yang ditemukan mencakup empat aspek utama, yaitu: (1) antusiasme dan motivasi intrinsik anak sebagai dasar munculnya perilaku kreatif; (2) keterlibatan aktif guru dalam memberikan stimulasi, penghargaan, dan bantuan bertahap tanpa terlalu mendominasi proses bermain; (3) tersedianya area bermain yang luas dan beragam sehingga mendorong anak untuk melakukan eksplorasi secara kreatif; serta (4) dukungan orang tua yang tidak hanya menyetujui pelaksanaan permainan tradisional di sekolah, tetapi juga turut mendorong keberlanjutan permainan serupa di rumah. Keempat aspek tersebut saling melengkapi dan membentuk lingkungan bermain yang kondusif bagi perkembangan kreativitas serta kemampuan sosial emosional anak.

## PEMBAHASAN

### **Kreativitas Siswa Melalui Permainan Tradisional Raba-Raba dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional**

Temuan penelitian yang memperlihatkan adanya tiga bentuk kreativitas anak, yakni kreativitas dalam memilih tempat persembunyian, menyusun strategi bermain, serta mengekspresikan emosi dan berkomunikasi, menunjukkan bahwa permainan tradisional raba-raba bukan sekadar kegiatan hiburan, melainkan juga dapat menjadi sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. Hasil tersebut selaras dengan teori kreativitas *Torrance* yang memandang kreativitas melalui empat indikator utama, yaitu fluency atau kelancaran dalam menghasilkan ide, *flexibility* atau keluwesan dalam menyesuaikan strategi, *originality* atau keaslian gagasan, dan *elaboration* atau kemampuan memperluas serta memperinci ide. Dalam konteks permainan raba-raba, keempat indikator tersebut terlihat ketika anak mampu menemukan beragam pilihan tempat persembunyian, mengganti strategi saat hampir ditemukan, menggunakan cara-cara yang unik untuk menyamarkan diri, serta memanfaatkan benda-benda di sekitarnya sebagai bagian dari strategi bermain.

Dukungan terhadap temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian (Adi, 2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam pembelajaran anak usia dini karena memuat nilai karakter, sosial, budaya, dan pendidikan. Melalui permainan tradisional, anak memperoleh kesempatan untuk belajar secara langsung, berinteraksi dengan teman sebaya, mematuhi aturan, serta membangun perilaku positif dalam suasana bermain yang menyenangkan. Oleh karena itu, kreativitas anak dalam permainan raba-raba dapat dipahami sebagai hasil dari proses eksplorasi aktif terhadap lingkungan bermain yang memungkinkan anak berpikir, mencoba berbagai cara, dan menemukan strategi baru dalam menghadapi situasi permainan.

Selain itu, aspek sosial emosional yang terlihat dalam permainan raba-raba dapat dihubungkan dengan teori perkembangan sosial emosional yang menekankan pentingnya kemampuan anak untuk mengenali emosi, mengontrol diri, bekerja sama, memahami perasaan orang lain, serta mematuhi aturan sosial. Melalui permainan ini, anak belajar menunggu giliran, menerima peran sebagai pencari maupun sebagai teman yang dicari, mengendalikan rasa kecewa ketika mengalami kekalahan, dan mengekspresikan kegembiraan ketika berhasil menemukan teman. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ramadhani & Fauziah, 2020) yang menunjukkan bahwa interaksi teman sebaya dan permainan tradisional memiliki keterkaitan dengan perkembangan keterampilan sosial emosional anak usia dini, khususnya dalam kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dalam kelompok bermain.

Temuan dalam penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian mengenai permainan tradisional jamuran yang menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu membantu perkembangan sosial emosional anak, terutama dalam membentuk kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial (Karim, 2020). Hal tersebut relevan dengan permainan raba-raba, karena selama kegiatan berlangsung anak belajar memahami aturan permainan, menjalankan peran yang diterima dengan penuh tanggung jawab, serta menunjukkan sikap sportif ketika bermain bersama teman-temannya.

Kreativitas anak yang tampak melalui pemanfaatan benda-benda di sekitar sebagai alat penyamaran maupun tempat persembunyian juga selaras dengan penelitian (Rosidi & Maliza, 2022). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa alat permainan edukatif yang berbasis permainan tradisional dapat membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Permainan yang berakar pada budaya lokal memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan imajinasi, memodifikasi alat yang tersedia, serta menciptakan variasi cara bermain yang lebih beragam. Hal tersebut mempertegas temuan bahwa dalam permainan raba-raba, anak tidak sekadar menjalankan aturan yang telah ditetapkan, tetapi juga mampu mengembangkan gagasan kreatif melalui eksplorasi lingkungan sekitar dan pemanfaatan properti kelas secara imajinatif.

Lebih jauh, temuan tentang kreativitas ekspresif anak, seperti menari, bersenandung, membuat gerakan spontan, serta menunjukkan ekspresi kegembiraan selama permainan raba-raba berlangsung, mengindikasikan bahwa permainan ini juga berperan dalam mengembangkan aspek afektif kreativitas anak. Kreativitas pada anak usia dini tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menciptakan ide atau produk baru, tetapi juga sebagai proses anak dalam mengekspresikan diri secara bebas, alami, dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan perspektif teori kreativitas humanistik yang memandang kreativitas sebagai bagian dari aktualisasi diri, yakni ketika anak mampu mengungkapkan perasaan, gagasan, dan pengalaman batinnya secara autentik melalui tindakan yang spontan, menyenangkan, dan sesuai dengan dirinya.

Dalam permainan raba-raba, ekspresi anak ketika berhasil menghindari “kucing” atau menemukan teman yang bersembunyi merupakan wujud kreativitas afektif yang terlihat melalui gerakan tubuh, suara, nyanyian, tawa, serta respons emosional lainnya. Temuan ini sejalan dengan kajian Hardiyanti yang menegaskan bahwa stimulasi kreativitas anak usia dini perlu memberi ruang bagi kebebasan berekspresi, sebab keterlibatan anak dalam aktivitas ekspresif dapat mendorong berkembangnya imajinasi dan kreativitas. Oleh karena itu, ekspresi kegembiraan yang muncul selama permainan tidak hanya dapat dipahami sebagai reaksi spontan biasa, tetapi juga sebagai bagian dari proses kreatif yang mendukung terbentuknya rasa percaya diri, konsep diri positif, dan keberanian anak untuk tampil di hadapan teman sebaya (Hardiyanti, 2020).

Temuan tersebut juga selaras dengan penelitian mengenai penciptaan gerak dan lagu pada anak usia dini yang menjelaskan bahwa aktivitas gerak, lagu, dan ekspresi tubuh dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembentukan karakter, kreativitas, serta kedekatan anak dengan budaya lokal (Titis et al., 2023). Dalam permainan raba-raba, anak secara spontan membuat gerakan sederhana, bersenandung, atau menunjukkan kegembiraan melalui bahasa tubuh. Perilaku ini memperlihatkan bahwa anak sedang mengembangkan kreativitas kinestetik dan musikal secara alami melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Dengan demikian, kreativitas ekspresif dalam permainan raba-raba menunjukkan bahwa kegiatan bermain tradisional tidak hanya mendorong perkembangan aspek kognitif dan sosial anak, tetapi juga menguatkan aspek afektif, kinestetik, musikal, dan emosional. Anak-anak tidak hanya menjalankan aturan permainan, melainkan juga mengekspresikan diri secara spontan sebagai bentuk kegembiraan, keberanian, dan rasa percaya diri. Oleh sebab itu, permainan raba-raba dapat dipahami sebagai media pembelajaran berbasis bermain yang mampu mengembangkan kreativitas anak secara menyeluruh, baik melalui gagasan, strategi, maupun ekspresi diri.

## **Penerapan Permainan Tradisional Raba-Raba**

Temuan terkait pelaksanaan permainan tradisional raba-raba yang dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat dirancang secara terstruktur dalam pembelajaran anak usia dini. Pada tahap perencanaan, guru mengenalkan aturan permainan, menetapkan batas wilayah bermain, serta menjelaskan konsekuensi yang berlaku selama permainan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain tetap memerlukan struktur agar anak dapat merasa aman secara psikologis, memahami batasan perilaku yang sesuai, dan memiliki ruang yang jelas untuk mengembangkan kreativitasnya. Temuan ini sejalan dengan kajian Adi, Sudaryanti, dan Muthmainnah yang menegaskan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini tidak

hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga mengandung nilai edukatif, pembentukan karakter, kedisiplinan, serta kepatuhan terhadap aturan sosial.

Temuan tentang penerapan permainan tradisional raba-raba yang dilakukan melalui tiga tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, memperlihatkan bahwa kegiatan bermain pada anak usia dini dapat disusun secara sistematis tanpa mengurangi kebebasan, keceriaan, dan kesenangan anak dalam bermain. Tahap perencanaan yang mencakup pengenalan aturan, penentuan batas area permainan, serta penjelasan konsekuensi menunjukkan bahwa keteraturan memiliki peran penting dalam pembelajaran anak usia dini. Struktur kegiatan yang jelas membantu anak memahami perilaku yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan, sehingga mereka merasa lebih aman untuk mengeksplorasi lingkungan, mencoba berbagai strategi, serta menampilkan kreativitasnya. Hal ini selaras dengan konsep pembelajaran berbasis bermain yang menegaskan bahwa anak usia dini belajar secara optimal melalui interaksi aktif, eksplorasi, dan pengalaman sensorik yang menyenangkan (Sehati & Pohan, 2025). Dengan demikian, bermain tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga menjadi proses belajar yang bermakna bagi perkembangan anak.

Pada tahap pelaksanaan, penggunaan hompimpa sebagai cara untuk menentukan anak yang berperan sebagai “kucing” menunjukkan adanya proses penanaman nilai demokratis, keadilan, dan kesetaraan sejak usia dini. Melalui cara tersebut, setiap anak memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan peran tertentu dalam permainan. Anak-anak juga belajar menerima keputusan bersama, menunggu giliran, menghormati aturan, serta mengelola emosi ketika memperoleh peran yang kurang mereka sukai. Temuan ini didukung oleh penelitian (Aulia, 2023) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini, karena di dalamnya terdapat unsur interaksi, kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, dan pengalaman sosial bersama teman sebaya.

Pelaksanaan permainan raba-raba juga memperlihatkan bahwa anak dapat mengembangkan kemampuan sosial melalui pengalaman bermain secara berkelompok. Saat anak bersembunyi, mencari teman, memberikan isyarat, atau menerima peran sebagai “kucing”, mereka sebenarnya sedang belajar berkomunikasi, menjalin kerja sama, menyesuaikan diri dengan situasi, serta mengatasi konflik sederhana yang muncul selama permainan. Temuan ini selaras dengan penelitian mengenai implementasi permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun, yang menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan ruang bagi anak untuk terlibat dalam aktivitas kelompok sehingga dapat menstimulasi kemampuan berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, menaati aturan, dan menyelesaikan persoalan sosial secara sederhana (Utami et al., 2025).

Peran guru sebagai fasilitator yang memberikan bantuan seperlunya, misalnya melalui petunjuk suara kepada anak yang mengalami kesulitan menemukan temannya, dapat dijelaskan dengan konsep *scaffolding* dalam teori sosiokultural

Vygotsky. Menurut teori ini, perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal ketika anak memperoleh dukungan dari orang dewasa atau teman yang lebih mampu saat menghadapi tugas yang belum dapat diselesaikan secara mandiri. Bantuan tersebut idealnya diberikan secara tepat, tidak berlebihan, serta dikurangi secara bertahap ketika anak mulai mampu menyelesaikan tugas dengan kemampuannya sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian mengenai penerapan pembelajaran berdiferensiasi melalui teknik scaffolding di PAUD yang menegaskan bahwa scaffolding menjadi strategi penting untuk membantu anak mencapai perkembangan belajar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.

Tahap evaluasi yang dilakukan setelah permainan melalui diskusi kelompok menunjukkan adanya usaha guru untuk memperkuat pengalaman belajar anak secara reflektif. Anak-anak tidak hanya dilibatkan dalam kegiatan bermain, tetapi juga diajak menceritakan pengalaman mereka, menyampaikan perasaan, mendengarkan pandangan teman, serta menilai strategi yang dianggap berhasil maupun kurang efektif. Proses tersebut berkaitan dengan konsep metakognisi, yaitu kemampuan anak untuk mulai memahami cara berpikirnya sendiri, mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan, dan memperbaiki strategi pada kegiatan berikutnya. Hal ini sejalan dengan kajian mengenai stimulasi kemampuan metakognitif anak usia dini melalui aktivitas reflektif yang menunjukkan bahwa pertanyaan terbuka, diskusi, serta dokumentasi visual yang difasilitasi guru dapat membantu anak mengenali proses berpikirnya, merencanakan tindakan, mengevaluasi strategi, dan menyesuaikan kembali pendekatan yang digunakan saat bermain (Aminah & Mauliyah, 2025).

Dengan demikian, pelaksanaan permainan tradisional raba-raba melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi menunjukkan bahwa permainan ini mengandung nilai pedagogis yang penting. Pada tahap perencanaan, anak dibantu untuk memahami aturan permainan serta merasa aman selama mengikuti kegiatan. Pada tahap pelaksanaan, anak belajar tentang keadilan, demokrasi, kerja sama, pengendalian diri, dan tanggung jawab sosial. Sementara itu, pada tahap evaluasi, anak dilatih untuk merefleksikan pengalaman bermain, menyampaikan pendapat, mendengarkan teman, serta memperbaiki strategi yang digunakan. Oleh sebab itu, permainan raba-raba dapat dipahami sebagai media pembelajaran berbasis bermain yang relevan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan sosial emosional, berpikir reflektif, dan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

## **Faktor Pendukung dan Penghambat**

Identifikasi terhadap faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa melalui permainan tradisional raba-raba dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan bermain ditentukan oleh keterkaitan antara kondisi internal anak dan dukungan lingkungan sekitarnya. Faktor pendukung yang ditemukan mencakup antusiasme anak, keterlibatan aktif guru, tersedianya area bermain yang memadai, serta dukungan dari orang tua. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan alokasi waktu, perbedaan karakteristik anak, gangguan dari lingkungan

sekitar, kurangnya variasi permainan, dan pengaruh penggunaan gadget. Temuan ini selaras dengan penelitian mengenai implementasi permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun, yang menunjukkan bahwa keberhasilan permainan tradisional sangat dipengaruhi oleh komunikasi dan kerja sama antara guru dan orang tua, sedangkan kendalanya dapat berasal dari perbedaan karakteristik anak maupun kondisi lingkungan bermain (Utami et al., 2025).

Faktor pendukung berupa tingginya antusiasme anak dan keterlibatan aktif guru menunjukkan bahwa permainan raba-raba dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong anak untuk berpartisipasi secara sukarela. Dalam perspektif *self-determination theory* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan, motivasi intrinsik merupakan unsur penting yang mendorong keterlibatan, ketekunan, dan munculnya perilaku kreatif, karena anak melakukan aktivitas berdasarkan rasa senang dan minat yang tumbuh dari dalam dirinya. Hal ini diperkuat oleh kajian tentang pentingnya bermain bagi tumbuh kembang anak usia dini yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik dalam kegiatan bermain berperan penting dalam mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitif anak (Agustina et al., 2025). Dengan demikian, ketika anak terlibat dalam permainan raba-raba atas dasar rasa senang, adanya tantangan, dan keinginan untuk berpartisipasi, maka kesempatan bagi munculnya kreativitas anak akan semakin besar.

Dukungan guru merupakan faktor yang sangat penting karena guru berperan sebagai fasilitator dalam menata lingkungan bermain, memberikan arahan, memastikan keamanan anak, serta memberi penghargaan terhadap gagasan kreatif yang muncul selama permainan. Peran tersebut sejalan dengan konsep *scaffolding* dalam teori Vygotsky, yaitu bantuan sementara dari orang dewasa untuk membantu anak mencapai kemampuan yang belum dapat dilakukan secara mandiri. Hal ini diperkuat oleh penelitian mengenai strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yang menunjukkan bahwa guru memiliki peran utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan anak, serta mendukung eksplorasi imajinatif mereka (Luthffiah et al., 2025). Oleh karena itu, dalam permainan raba-raba, keterlibatan guru yang aktif tetapi tidak mendominasi menjadi kunci agar anak tetap memiliki ruang untuk mencoba, memilih strategi, dan mengembangkan kreativitasnya sendiri.

Ketersediaan area bermain yang luas dan beragam turut menjadi faktor pendukung karena memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan dengan lebih leluasa. Lingkungan yang dilengkapi pohon, gazebo, perosotan, ruang kelas, serta berbagai properti bermain memungkinkan anak menemukan dan menciptakan berbagai pilihan tempat persembunyian. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain yang memandang lingkungan sebagai salah satu sumber belajar bagi anak. Kajian tentang peran bermain dalam optimalisasi pembelajaran anak usia dini juga menegaskan bahwa aktivitas bermain berkontribusi terhadap perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, sosial emosional, motorik, dan bahasa (Hasanah & Purnama, 2024). Dengan demikian,

semakin beragam dan mendukung lingkungan bermain yang disediakan, semakin besar pula kesempatan anak untuk mengembangkan gagasan kreatif serta kemampuan sosial emosionalnya.

Faktor dukungan orang tua turut memperkuat keberhasilan pelaksanaan permainan tradisional raba-raba. Dukungan ini terlihat dari penerimaan orang tua terhadap kegiatan permainan tradisional yang dilaksanakan di sekolah, serta dorongan agar anak tetap aktif terlibat dalam permainan langsung dan tidak hanya bergantung pada permainan digital. Hal ini sejalan dengan penelitian mengenai permainan tradisional sebagai sarana pembentukan karakter anak usia dini, yang menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat dalam pengembangan karakter, kemampuan sosial, pemahaman budaya, dan nilai-nilai pendidikan anak (Adi, 2020).

Di sisi lain, penelitian ini menemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu dan perbedaan karakteristik anak. Durasi permainan yang terbatas membuat anak belum sepenuhnya leluasa mengeksplorasi strategi, mencoba berbagai peran, dan merefleksikan pengalaman bermain. Selain itu, sebagian anak masih terlihat pasif, kurang berani mencoba tempat persembunyian baru, atau merasa cemas ketika menjadi “kucing”. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memerlukan alokasi waktu yang cukup serta pendekatan yang sesuai dengan karakter masing-masing anak. Hal ini sejalan dengan teori *multiple intelligences* Gardner yang menegaskan bahwa setiap anak memiliki profil kecerdasan dan potensi yang berbeda, sehingga kegiatan bermain, bernyanyi, bercerita, berdiskusi, dan pengalaman langsung dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak secara lebih optimal (Astuti, 2016).

Faktor penghambat lain yang cukup menonjol adalah penggunaan gadget. Temuan ini menunjukkan adanya tantangan baru dalam pelestarian dan penerapan permainan tradisional pada anak usia dini, terutama seiring meningkatnya penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang terbiasa dengan permainan digital yang serba cepat dan instan berpotensi kurang tertarik pada permainan tradisional yang membutuhkan kesabaran, interaksi langsung, dan penyusunan strategi. Hal ini sejalan dengan kajian mengenai penggunaan gadget pada masa pandemi COVID-19 yang menunjukkan bahwa gadget menjadi isu penting dalam tumbuh kembang anak karena dapat memengaruhi pola interaksi, aktivitas bermain, serta perkembangan sosial anak. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak pada perkembangan sosial anak usia dini karena mengurangi intensitas interaksi langsung dengan lingkungan dan teman sebaya (Apsari, 2023).

Dengan demikian, faktor pendukung dan penghambat dalam permainan tradisional raba-raba menunjukkan bahwa kreativitas anak berkembang secara optimal apabila terdapat motivasi intrinsik, dukungan guru, lingkungan bermain yang memadai, dan keterlibatan orang tua. Sebaliknya, keterbatasan waktu, perbedaan karakteristik anak, gangguan lingkungan, variasi permainan yang terbatas, serta

penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menghambat proses tersebut. Oleh karena itu, lembaga PAUD perlu merancang strategi bermain tradisional yang lebih adaptif, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Guru dapat menjaga motivasi intrinsik anak dengan memberi kebebasan memilih strategi, menyediakan tantangan yang sesuai kemampuan, memberi apresiasi terhadap proses kreatif, serta melibatkan orang tua agar stimulasi permainan tradisional berlanjut di lingkungan rumah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang kreativitas siswa melalui permainan tradisional raba-raba dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Al-Mahasin Bima, dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut efektif digunakan sebagai media pengembangan kreativitas sekaligus kemampuan sosial emosional anak usia dini secara terpadu. Kreativitas anak terlihat melalui tiga bentuk utama, yakni kemampuan memilih tempat persembunyian yang unik dan beragam, kemampuan merancang serta mengembangkan strategi bermain, dan kemampuan mengekspresikan emosi serta berkomunikasi secara spontan selama permainan berlangsung. Ketiga bentuk kreativitas ini berkembang secara dinamis dalam aspek kognitif, sosial, dan afektif anak.

Pelaksanaan permainan tradisional raba-raba dilakukan melalui tiga tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada setiap tahap, guru berperan sebagai fasilitator yang aktif dalam mengarahkan dan mendampingi anak, tetapi tidak mendominasi jalannya permainan. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas anak mencakup antusiasme dan motivasi intrinsik anak, keterlibatan guru secara aktif, tersedianya area bermain yang luas dan bervariasi, serta dukungan positif dari orang tua.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat, antara lain keterbatasan waktu pelaksanaan, perbedaan karakteristik dan kemampuan anak, gangguan dari lingkungan sekitar, kurangnya variasi permainan, serta pengaruh penggunaan gadget yang dapat mengurangi kesinambungan stimulasi permainan tradisional di lingkungan keluarga. Dengan demikian, permainan tradisional raba-raba tidak hanya berperan sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang penting dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan sosial emosional, kemampuan berpikir reflektif, dan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini. Oleh sebab itu, guru dan lembaga PAUD disarankan untuk mengintegrasikan permainan tradisional secara lebih terencana, terstruktur, dan variatif dalam kegiatan pembelajaran, serta melibatkan orang tua agar stimulasi perkembangan anak dapat berlangsung secara berkelanjutan, baik di sekolah maupun di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

Adi, B. S. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>

- Agustina, N., Purwulan, H., Sholikhah, O. M., Doktor, U., & Magetan, N. (2025). Pentingnya bermain untuk tumbuh kembang anak usia dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 07(02), 1–8. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Aminah, S., & Mauliyah, A. (2025). *Stimulasi Kemampuan Metakognitif pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Reflektif Berbasis Bermain*. 5(1), 1–19. <https://journal.stai-ypbwi.ac.id/index.php/JOECES/article/view/477/422>
- Apsari, N. C. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share: Social Work Journal*, 13(1), 11–22. <https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927>
- Astuti, W. T. (2016). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences di TK Tunas Harapan Tambakrejo Ngaglik Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 1(2), 257–276.
- Aulia, D. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Diajeng Aulia<sup>1</sup>, S. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia*(1,2), 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Hardiyanti, W. D. (2020). Jurnal Pendidikan Anak , Volume 9 ( 2 ), 2020 , 134-139 Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 134–139. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/31664/14557>
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. *Jurnal PG-PAUD TRUNOJOYO*, 11(2), 171–182. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.26462>
- Karim, A. A. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Jamur dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 22–32. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Luthffiah, A., Lestari, F., & Nursyahada, H. (2025). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni Melipat Kertas. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(May), 290–298. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.5281/zenodo.15454776>
- Prima, E., Suarni, N. K., Suidiana, I. N., & Suma, K. (2025). Integration Of Traditional Games Inearly Childhood Learning At Paud Institutions. *International Conference on Fundamental and Applied Research, Dhyana Pura University*, 2(2), 129–134. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/icfar>
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan

- Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1011–1020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Rosidi, A., & Maliza, Y. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021 / 2022. *Schemata: Jurnal Pascasarjana UIN Mataram*, 11(1), 1–21. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/schemata>
- Salianty, S., Aulia Tazkia Kariim, Dede Dhiyaul Auliyah, Iklima, Miftah Fadhilah Rahmah, Nazwa Putri Rieuwpassa, Nur Aliza, & Siti Nurmania Najwa. (2024). Analisis Implementasi Program Pelibatan Orangtua di Taman Kanak-Kanak Berdasarkan Epstein Model of Parental Involvement. *Asghar: Journal of Children Studies*, 4(2), 94–103. <https://doi.org/10.28918/asghar.v4i2.8770>
- Saputra, A. (n.d.). *Pendidikan anak pada usia dini*. 192–209.
- Savitri, D., Anggraeni, A. D., Kesehatan, F., & Purwokerto, U. M. (2025). Pengaruh Permainan Raba-Raba Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Toddler Di PAUD Karangmoncol. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, 9(2), 221–227. <https://doi.org/DOI.10.52020/jkwwg.v9i2.10623>
- Sehati, R., & Pohan, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 235–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.17034335>
- Siregar, S. L. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(229), 28–38. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.31828>
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A Novi. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 141–150. <https://doi.org/doi:https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150> Pendahuluan
- Titis, A., Sari, R., Kurniawati, E., Amirul, B., & Wahyudi, W. (2023). Penciptaan Gerak dan Lagu Anak Usia Dini Berpijak pada Aksara Jawa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6709–6719. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5502>
- Utami, N., Musi, M. A., & Afifah, F. (2025). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 TAHUN. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(4), 604–613. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.20961/kc.v13i4.104165>