

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR NAGA PANJANG
PADA TAHAP PERKEMBANGAN *COOPERATIVE PLAY*
USIA 5-6 TAHUN**

Afridah

Universitas Cendekia Abditama

Email: afridahnasution996@gmail.com

Aura Finnia Sasmita

Universitas Cendekia Abditama

Email: aurafinnias@gmail.com

Eri Miftahul Jannah

Universitas Cendekia Abditama

Email: erimiftahuljannah8300@gmail.com

Mahbubiah

Universitas Cendekia Abditama

Email: Mahbubiyah389@gmail.com

Mahbubiah

Universitas Cendekia Abditama

Email: Mahbubiah@gmail.com

Sifah Fauziah

Universitas Cendekia Abditama

Email: sifahfauziah336@gmail.com

Zahra Renuat

Universitas Cendekia Abditama

Email: zahrarenuat072@gmail.com

Received: Juli 2022.

Accepted: Agustus 2022.

Published: September 2022.

ABSTRACT

This research aims to 1) Introducing the traditional game of long dragon snakes to children as a characteristic of local culture 2) developing abilities in social-emotional aspects through playing long dragon snakes 3) The effectiveness of the long dragon snake game as a means to develop cooperative play skills and a game 4) Apply teamwork in a game activity. This research was conducted by analyzing several journals and reading sources such as books that discuss the effectiveness of long

dragon snake games at the Cooperative play development stage for children aged 5-6 years. The writing of this journal uses a qualitative research method of literature review (Library research) or literature review study, which relies on activities to collect library data, read, and record and process information in the writing structure. The results of this study 1) Children can recognize traditional games as a characteristic of local culture 2) The long dragon snake game can be used as an alternative in providing stimulus for the development of children's social emotional abilities at the age of 5-6 years 3) The selection of long dragon snake games can develop abilities at the stage of play, namely cooperative play 4) Children are able to develop the ability to work together in teams and groups through fun game activities for children.

Keywords: Cooperative Play, Effectiveness, Long Dragon Snake Game

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengenalkan permainan tradisional ular naga panjang pada anak sebagai ciri khas budaya setempat 2) mengembangkan kemampuan pada aspek sosial emosional melalui bermain ular naga panjang 3) Efektivitas permainan ular naga panjang sebagai sarana untuk anak dapat mengembangkan kemampuan cooperative play dalam sebuah permainan 4) Menerapkan kerja sama dalam tim dalam sebuah kegiatan bermain. Penelitian ini dilakukan dengan metode analisis terhadap beberapa jurnal dan sumber bacaan seperti buku yang membahas pada efektivitas permainan ular naga panjang pada tahap perkembangan Cooperative play untuk anak usia 5-6 tahun. Penulisan jurnal ini menggunakan metode penelitian kualitatif kajian pustaka (Library research) atau studi review literatur, yang mengandalkan kegiatan mengumpulkan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah informasi dalam susunan pebnulisan. Hasil penelitian ini 1) Anak dapat mengenal permainan tradisional sebagai ciri khas budaya setempat 2) Permainan ular naga panjang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memberikan stimulus untuk perkembangan kemampuan sosial emosional anak pada usia 5-6 tahun 3) Pemilihan permainan ular naga panjang dapat mengembangkan kemampuan pada tahapan bermain yaitu cooperative play 4) Anak mampu mengembangkan kemampuan bekerjasama dalam tim dan kelompok melalui kegiatan permainan yang menyenangkan bagi anak.

Kata Kunci: Cooperative Play, Efektivitas, Permainan Ular Naga Panjang

PENDAHULUAN

Pengembangan kemampuan bekerjasama pada anak usia dini dianggap penting agar anak dapat menjadi individu yang mampu bersosialisasi, berinteraksi, memiliki rasa toleran, menghargai, dan berbagi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, bimbingan dan arahan perlu diberikan kepada anak oleh orang tua dan orang dewasa di sekitarnya guna mempersiapkan anak memasuki lingkungan yang baru.

Kemampuan bekerjasama dengan anak lain sudah mulai ditunjukkan oleh anak pada usia 3 tahun akhir atau 4 tahun. Pada Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa kemampuan bekerjasama termasuk dalam aspek perkembangan social emosional anak usia 5-6 tahun, yang tercermin dalam bentuk bersikap kooperatif dengan teman; aturan kelas diikuti; tanggung jawab ditunjukkan; bermain dengan teman sebaya; pengetahuan akan perasaan teman; berbagi dengan orang lain; menghargai hak/pendapat/karya orang lain; menggunakan cara yang diterima social untuk menyelesaikan masalah; dan menunjukkan sikap toleran.

Di era modern ini, banyak fokus anak yang teralihkan pada gadget dan segala isi di dalamnya terlihat lebih menarik bagi anak. Banyaknya aktivitas di gadget yang menarik perhatian anak dalam beraktivitas. Pola bermain anak mulai beralih ke pola bermain di rumah. Sementara permainan yang dimainkan di rumah lebih bersifat individual. Permainan-permainan ini tidak mengembangkan keterampilan social anak. Anak-anak bisa menjadi pintar dan cerdas tetapi tidak mampu secara social (Seriati dan Nur, 2012: 2). Hal ini mengakibatkan anak sudah tidak tertarik lagi pada permainan tradisional yang sebetulnya memberikan banyak manfaat pada perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini.

Arikunto (Halim, 2014: 1) berpendapat bahwa permainan tradisional anak mengandung nilai-nilai Pendidikan yang tidak terlihat secara langsung tetapi dilindungi oleh simbol-simbol, seperti solidaritas, kejujuran, disiplin, dan sopan santun, gotong royong dan aspek kepribadian lainnya.

Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik, maupun mental, sosial dan emosi, tidak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian yang sangat penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang akan dimiliki anak secara menyeluruh.

Oleh karena itu permainan tradisional anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaanya dan identitasnya ditengah kumpulan masyarakat yang lain. Bentuk permainan tradisional dapat diwarisi secara turun temurun, serta banyak mempunyai variasi dalam setiap daerah. Salah satu permainan tradisional yang dapat merangsang tumbuh kembang anak adalah permainan ular naga Panjang.

Permainan tradisional ular naga Panjang telah menjadi bagian integral dari budaya dan tradisi di banyak masyarakat. Seiring berjalannya waktu, permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan semata, tetapi juga menciptakan stimulus kooperatif yang kuat di antara para pemainnya. Ular naga Panjang adalah permainan yang melibatkan kebersamaan dan interaksi

social yang unik. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana stimulus kooperatif muncul dalam permainan ini dan bagaimana hal itu membentuk dinamika kelompok serta meningkatkan keterlibatan social didalamnya

Melalui aspek kooperatif permainan ular naga Panjang, para pemain belajar untuk saling bergantung satu sama lain dalam usaha mencapai tujuan Bersama. Terlepas dari kegembiraan yang dihasilkan dari permainan ini, stimulus kooperatifnya menciptakan peluang bagi perkembangan keterampilan social, pemahaman tim, dan rasa tanggung jawab Bersama. Dengan demikian, permainan tradisional ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menyediakan panggung untuk pembelajaran interpersonal yang berharga.

Dalam pengembangan selanjutnya, kita akan menyelidiki lebih lanjut tentang bagaimana stimulus kooperatif dalam permainan ular naga Panjang dapat merangsang pertumbuhan social dan kebersamaan di antara pesertanya. Kita akan menjelajahi bagaimana dinamika kelompok ini dapat diterapkan dalam konteks budaya dan bagaimana permainan tradisional ini terus memainkan peran penting dalam membangun hubungan antaranggota masyarakat.

METODE

Penulisan jurnal ini menggunakan metode penelitian kajian Pustaka (*library research*) atau studi *review* literatur, yang mengandalkan kegiatan mengumpulkan data Pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah informasi dalam susunan menulisan. menurut Bogdan dan Taylor (1982) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati; pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistik. Jenis informasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai sumber, seperti jurnal, buku, atau bacaan, yang digunakan sebagai referensi dan studi teori yang berkaitan dengan topik pembahasan. peneliti mengharapkan literatur *review* membantu dalam memecahkan masalah. Serta dapat mengetahui Tindakan yang telah diambil oleh orang sebelumnya untuk mengatasi masalah serupa. Dan selain itu juga, metode ini juga ditunjukan untuk mengurangi atau mencegah adanya duplikasi dari karya tersebut. Serta untuk memperluas suatu pemahaman terkait topik berdasarkan kerangka berpikir yang logis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Efektivitas Permainan Ular Naga Panjang

1. Pengertian Efektivitas

Agung Kurniawan menyatakan bahwa kemampuan melakukan tugas, seperti fungsi suatu organisasi, tanpa tertekan atau stress saat melakukannya merupakan definisi efektivitas. (Mahmudi, 2005)

Suatu sebab dari variabel lain dapat dianggap sebagai efektivitas. Istilah “efek” berasal dari kata “hubungan sebab akibat”. Efektivitas diartikan sebagai situasi dimana tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dapat dicapai atau dimana tujuan tersebut tercapai sebagai hasil dari proses kegiatan yang dilakukan. (Pasolong, 2012)

Fremont E. Kas menyatakan bahwa tingkat pencapaian tujuan, baik secara eksplisit maupun implisit, terkait dengan efektivitas yaitu tingkat pelaksanaan rencana dan tingkat pencapaian tujuan. (Sugiyono, 2010)

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa suatu organisasi efektif jika mampu melaksanakan tugas dan fungsi dengan mencapai tujuan yang telah direncanakan atau tujuan baik. Efektivitas tidak hanya memberikan pengaruh atau pesan, tetapi juga terkait dengan keberhasilan mencapai tujuan.

2. Permainan Ular Naga Panjang

Permainan ular naga panjang merupakan permainan tradisional yang cukup popular di Indonesia. Menurut Pangasturi permainan tradisional merupakan salah satu cara untuk mengakulturasi nilai-nilai budaya pada kelompok masyarakat serta sebagai wahana bermain yang dapat diterima. Permainan ular naga merupakan permainan seru dan sangat mudah untuk dimainkan oleh berbagai kalangan, baik anak-anak dilingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar rumah serta orang dewasa. Dalam permainan ini, anak berbaris berpegangan “Pundak” atau pinggang kepada anak yang berada di depannya (Putri, dkk. 2018:1418).

Yulita menyatakan permainan ular naga dimainkan oleh minimal 4-5 orang. Anak-anak berbaris bergandeng pegang ‘buntut’, dengan ujung baju atau pinggang anak yang di depannya dipegang oleh yang berada di belakang. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, diminta untuk berperan sebagai “induk” dan ditempatkan paling depan dalam barisan. Selanjutnya, dua anak yang cukup besar di instruksikan untuk berperan sebagai “gerbang”. Anak-anak yang tangkas berbicara biasanya memilih “induk” dan “gerbang” dengan berdiri berhadapan serta saling berpegangan tangan di atas kepala, karena daya tarik permainan ini terletak pada dialog yang mereka lakukan. (Yulita, 2017)

Anak-anak di daerah Betawi awalnya memainkan permainan legendaris ular naga panjang secara berkelompok pada lapangan atau halaman yang luas sejak penjajahan Belanda. Permainan ini memiliki banyak nama lain di berbagai daerah di Indonesia. Di Sulawesi Utara, masyarakat menyebutnya Slepdur. Di daerah Betawi, permainan ini dikenal sebagai Wak Wak Kung. Di Jawa Tengah, disebut Ancak-ancak Alis, dan di Jawa Timur, disebut Sledor. Di Bali, permainan ular nag aini dinamai Curik-curik, di Madura disebut Dor-Sledor, sementara di Palopo Sulawesi disebut Took-Toko dian. Di daerah Sunda,dikenal sebagai Oray-orayan, dan di Maluku Tenggara, permainan ini disebut Lemon Nipis Taguling-guling. Setiap daerah memiliki lirik lagu yang berbeda untuk permainan ular naga panjang (Masita, 2019).

Pada beberapa daerah terdapat perbedaan lirik dalam permainan ular naga panjang. Salah satunya di daerah Maluku Tenggara lirik lagu permainan ular naga panjang berbeda dengan daerah lain, dengan lirik seperti berikut:

Lemon nipis taguling-guling apa di lobang cacing

Raja muda pusingkeliling cari pintu dimana ma suk-suk

Di kandang ayam ayam berkокok berulang-ulang sio

Sayang terlalu sayang-sayang mina pung Bahagia yang-yang kurukuu

Namun, dalam lirik Betawi :

Ular naga panjangnya bukan kepala

Menjalar-jalar selalu riang kemari

Umpam yang lezat itulah yang di cari

Ini dianya yang terperangkap

a. Tata Cara Permainan Ular Naga

Untuk membuat permainan ular naga lebih menarik untuk dimainkan, ada peraturan dan cara bermainnya. Permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, tetapi biasanya hanya dimainkan oleh anak-anak berusia 6-12 tahun.

1. Di awal permainan 2 orang anak akan di pilih menjadi kepala, pemilihan kepla ini berdasarkan bentuk tubuh yang lebih besar badannya atau anak yang lebih tua dari seluruh pemain. Pemilihan ini biasanya menggunakan pemilihan *hom pim paa*,

2. Setelah melakukan pemilihan, dua anak yang berhasil akan dipilih menjadi dua kepala naga. Setiap kepala naga akan memilih satu nama yang berbeda, misalnya bumi atau bulan dengan posisi anak-anak lain tidak tahu kepala mana yang memilih nama bumi atau bulan anak-anak lainnya akan berbaris panjang dengan tangan memegang bahu teman mereka di depannya. Dua kepala akan menggunakan kedua tangannya untuk membentuk gerbang sedangkan semua anggota menyanyikan lirik lagu “Ular naga” dan kelompok semua pemain melewati gerbang sampai lagu berakhir. Contoh lirik lagunya adalah sebagai berikut:

Ular naga panjangnya bukan kepala lang

Menjalar-jalar selalu riang kemari

Umpan yang lezat inlah yang di acari

Ini dianya yang tertangkap

3. Ketika lagu berakhir, gerbang tangan akan menangkap satu anak. Dua kepala akan menanyakannya, dan anak itu harus memilih kepala yang mana untuk ikut.
4. Pada tahap selanjutnya, anak yang tertangkap akan diberi pilihan untuk memilih antara bumi atau bulan. Anak yang memilih keda bumi akan berkumpul dengan teman-teman mereka yang memilih kode bulan. Sampai semua anak tertangkap, permainan berhenti.
5. Waktu memperebutkan anggota diawali dengan saling mengejar anggota yang berbeda di posisi paling belakang setelah setiap kelompok suda memiliki kepala. Waktu memperebutkan anggota ini dilakukan hingga permainan selesai.
6. Untuk menentukan pemenang dalam permainan ini ditentukan berdasarkan jumlah anggota yang paling banyak yang dimiliki masing-masing kelompok.

B. Tahap Perkembangan Coooperative Play

Bemain kooperatif atau yang dalam bahasa inggris dikenal dengan *cooperative play* adalah suatu kegiatan yg dapat dilakukan dengan melibatkan beberapa orang atau kelompok individu dengan setiap anak

mendapatkan perannya masing-masing yang bertujuan untuk memenuhi tujuan tertentu (Patmonodewo, 2003).

Bermain kooperatif atau cooperative merupakan kegiatan bermain yang menggunakan sebuah kelompok kecil, dengan adanya kelompok kecil, anak mampu membangun kerjasama antar kelompoknya dan masing-masing diantaranya melakukan tugas masing-masing anggota dalam kelompok. Penerapannya dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh para siswa dalam bentuk kelompok.

Kemampuan bermain kooperatif berdasarkan pada kemampuan bekerja sama yang dilakukan oleh anak mulai matang berada pada usia 5-6 tahun. Awalnya pada usia 2 tahun anak sudah mulai tertarik untuk melakukan hubungan sosial dengan orang-orang di luar lingkungan keluarganya erutama dengan orang yang seumuran dengannya (Nasution, 2010).

Bermain kooperatif (*cooperative play*) menurut pandangan Parten adalah kegiatan bermain dalam sebuah kelompok yang diatur secara terorganisir untuk memperoleh tujuan tertentu, contohnya: membuat sesuatu; bermain permainan, dengan satu atau 2 orang anak berperan mengarahkan kegiatan dalam bermian. Menurut Patmonodewo (2000:106) menjelaskan bermain kooperatif merupakan kegiatan dengan setiap orang memiliki peran dan tugasnya masing-masing untuk mencapai sebuah tujuan dalam bermain.

Slavin menjelaskan bahwa dalam metode bermian kooperatif ini memiliki beberapa karakteristik yang utama, diantaranya;

1. Group goals (adanya tujuan kelompok)
2. Individual accountability (adanya tanggung jawab perorangan)
3. Equal opportunities for success (adanya kesempatan yang sama untuk menuju sukses)
4. Team competition (adanya persaingan kelompok)
5. Task specialization (adanya proses penyesuaian diri terhadap kepentingan pribadi)

Menurut Cartledge dan Mailbum, kegiatan bermain kooperatif bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial dengan kegiatan positif, meliputi:

- a. Anak-anak dapat melakukan kegiatan bermain dengan anak lainnya
- b. Berbagi dan bergantian dengan anak lainnya
- c. Memberi sentuhan yang lembut terhadap anak-anak lain
- d. Berbicara dan mendukung pada kemampuan teman bukan pada kesulitan mereka

Bermain kooperatif merupakan salah satu cara anak mengenal serta belajar berkomunikasi serta bersosialisasi dengan lingkungannya

melalui kegiatan bermain untuk mencapai tujuan dengan mengikutsertakan sekelompok anak dan setiap anak mendapatkan tugasnya masing-masing. (Prabandari & Fidesrinuri, 2019).

Cooperative play merupakan salah satu bagian penting dalam mengembangkan aspek sosial emosional pada usia 5-6 tahun. Melalui interaksi positif dan kolaborasi dengan teman sebaya, anak dapat membangun keterampilan sosial yang melibatkan kerjasama, saling pengertian, serta kemampuan untuk berbagi ide dan peran. Proses ini tidak hanya menciptakan hubungan sosial yang sehat, tetapi juga membentuk dasar bagi perkembangan kesejahteraan emosional anak, mengajarkan anak untuk mengelola emosi, membangun rasa percaya diri, dan merasakan kepuasan dari kerjasama dalam aktivitas bersama.

Peningkatan perkembangan sosial emosional dipengaruhi oleh permainan cooperative setelah melalui 2 siklus. Menurut (Hurlock, 1980), bermain adalah aktivitas yang dilakukan tanpa adanya tuntutan hasil tertentu sehingga memunculkan kesenangan. Sementara menurut (Gordon, 2022), permainan cooperative melibatkan hubungan antara anak dan temannya untuk berinteraksi ketika bermain atau merencanakan permainan. (Santrock, 2014), mendefinisikan permainan cooperative sebagai kegiatan bermain yang terorganisir dalam komunikasi sosial dengan suatu perasaan identitas kelompok. Berbagai teori menyimpulkan bahwa permainan cooperative adalah kegiatan permainan yang dilakukan secara sadar sehingga terjadi interaksi sosial dengan teman dan setiap anak memiliki peran masing-masing dalam permainan.

Permainan memiliki peran aktif dalam perkembangan anak, khususnya pada tahap *cooperative play* usia 5-6 tahun. Pada periode ini, anak-anak mulai mengeksplorasi hubungan sosial lebih dalam, dan pilihan permainan dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan mereka dalam berkolaborasi. Permainan ular naga panjang dapat merangsang kemampuan bekerjasama pada tahap perkembangan tersebut. Pada tahap ini, anak-anak mengalami peningkatan kemampuan sosial dan keterampilan kolaborasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami efektivitas permainan ular naga panjang dalam mendukung perkembangan *cooperative play* pada usia tersebut.

Permainan ular naga panjang dapat dianggap sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan *cooperative play* pada anak usia 5-6 tahun. Dalam permainan ini, anak-anak perlu berkoordinasi untuk menjaga ular naga panjang agar tetap utuh dan bergerak maju. Hal ini mendorong mereka untuk bekerjasama, mengembangkan strategi bersama, dan membangun rasa saling percaya. Dibandingkan dengan beberapa permainan lainnya, ular naga panjang memiliki keunggulan tertentu dalam mengembangkan aspek cooperative. Keberagaman pergerakan yang diperlukan

untuk menjaga ular naga panjang dapat memacu kreativitas anak-anak, sementara tujuan bersama menciptakan pengalaman bermain yang positif. Ini juga dapat membantu membentuk kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah yang kolektif.

Permainan ini juga dapat membentuk dasar-dasar keterampilan sosial esensial untuk perkembangan holistik anak. Permainan ular naga panjang mewujudkan bentuk permainan sosial yang memerlukan interaksi dan kerjasama antar anak, sering kali melibatkan 8 anak atau lebih. Permainan ini mendorong anak untuk berperan serta memberi dan menerima secara bergantian. Tanpa partisipasi aktif dalam memerankan peran tersebut maka pelaksanaan permainan fisik tidak dapat terwujud. ular naga panjang merupakan salah satu permainan berkelompok yang populer diseluruh indonesia dan biasanya dilakukan diluar rumah saat waktu senggang, menggunakan lapangan atau halaman rumah yang luas sebagai tempat bermain.

Permainan ular naga panjang membawa berbagai keuntungan dalam merangsang perkembangan berbagai aspek pada anak 5-6 tahun, khususnya dalam hal sosial emosional. Aktivitas sosialisasi yang melibatkan anak-anak dalam permainan ini menuntut partisipasi aktif dari mereka. Melalui permainan ular naga panjang, anak juga belajar untuk memberikan prioritas pada kerjasama, karena dalam aktivitas tersebut mereka berinteraksi dengan teman sebaya. Adapun manfaat khusus permainan ular naga panjang antara lain :

- a) Memberikan kebahagiaan kepada anak saat bermain.
- b) Mengajarkan anak tentang bekerjasama dalam tim, kelompok, kebersamaan, dan loyalitas kepada kelompok.
- c) Mengajarkan semangat untuk tidak menyerah demi meraih kemenangan.
- d) Mengajarkan kecerdasan musikal pada anak karena permainan ini dilakukan sambil bernyanyi.
- e) Mengajarkan toleransi dan menghormati pilihan orang lain, karena pemain dalam permainan ini memiliki hak untuk memilih kelompoknya, dan pemain lain diharapkan menerima pilihan tersebut.
- f) Berfungsi sebagai sarana bagi anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman serta lingkungan sekitar. (Archoni, 2012)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini sangat penting, yang harus distimulus dengan baik. Pada usia 5-6 tahun anak sudah mampu melakukan kerja sama, memiliki rasa toletarsi, bersosialisasi, saling menghargai dan mulai bisa berbagi satu sama lain. Pada masa inilah bimbingan dan arahan perlu diberikan kepada anak untuk mempersiapkan kehidupan anak Ketika mau memasuki lingkungan yang baru.

Bermain merupakan bagian dari kegiatan belajar anak. Dengan bermain anak dalam berekplorasi dan belajar dengan menyenangkan. Banyak sekali jenis permainan yang dapat membantu menstimulus aspek perkembangan pada anak. Salah satunya ialah permainan tradisional ular naga Panjang, permainan ini dalam dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun dimana pada usia ini anak sudah memasuki tahap *Cooperative Play* yaitu anak sudah mampu dalam melakukan kerja sama dengan teman sebayanya.

Permainan ular naga Panjang merupakan sarana pembelajaran yang efektif dalam tahapan *Cooperative play* untuk mengembangkan beberapa kemampuan anak dalam social emosionalnya, diantaranya ialah anak dilatih untuk bisa bekerja sama dengan tim, mengembangkan strategi Bersama, membangun kepercayaan satu sama lain, mengajarkan toleransi, dan memberikan kebahagian kepada anak.

REFERENSI

- Archoni, K. (2012). Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional . Jakarta: Javalitra Kamtini.
- Boghan, R. C. (1982). Qualitatif Research For Education : An Introducation to Theory and Methods.
- Gordon. (2022). Pengaruh Permainan Kooperatif terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa Di Surabaya . JURNalIntra, 1.
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Mahmudi. (2005). Manajemen Kinerja sektor Publik.
- Masita. (2019). Permainan Tradisional Mbjo-Bima Tutu Kali Ku Ma , Ma, untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Din. Bima : Institut Agama Islam Muhammadiyah Bima .
- Nasution, S. (2010). Sosiologi Pendidikan . Jakarta: Bumi Aksara.
- Pasolong, H. (2012). Teori Administrasi Publik. Alfabeta.
- Patmonodewo, S. (2003). Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinuri. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. Jurnal AUDHI, 99-100.
- Putri, P. M. (2018). Panduan Permainan Ular Naga Panjang Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu Untuk Meningkatkan Self Advocacy Siswa SMP. JURNal Manajemen Pendidikan Islam, 1417-1422.
- Santrock, J. W. (2014). Life Span Development. Australia: Child Development: An Introduction.

- Sugiyono. (2010). Metode penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D. CV Alfabeta.
- Yulita, R. (2017). Permainan Tradisional Anak Nusantara. e-Jurnal UNESA, 32.