



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2614-2628

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2318

Integrasi Kesenian Dongkrek melalui Bermain Peran untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Rika Susmaya¹, Hadi Cahyono², dan Nurtina Irsad Rusdiani³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

ABSTRAK. Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Namun, pembelajaran di lembaga PAUD masih cenderung berfokus pada kemampuan akademik sehingga pemanfaatan budaya lokal sebagai media pengembangan sosial emosional belum optimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi bermain peran berbasis Dongkrek serta mengidentifikasi perkembangan nilai sosial emosional anak usia dini yang muncul selama kegiatan berlangsung. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di TK Tunas Bangsa dengan melibatkan 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun, seorang guru kelas, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi bermain peran berbasis Dongkrek dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur. Kegiatan tersebut mampu mengembangkan nilai sosial emosional anak, meliputi kerja sama, komunikasi, saling menghargai, empati, dan tanggung jawab. Aspek tanggung jawab dan saling menghargai menunjukkan perkembangan paling menonjol. Temuan ini menunjukkan bahwa kesenian Dongkrek dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan budaya lokal, tetapi juga mendukung penguatan sosial emosional anak usia dini.

Kata Kunci : Bermain Peran; Budaya Lokal; Dongkrek; Sosial Emosional; Anak Usia Dini

ABSTRACT. Social-emotional development is an essential aspect that should be fostered in early childhood education. However, learning activities in early childhood settings tend to emphasize academic skills, resulting in the underutilization of local culture as a medium for social-emotional development. This study aimed to describe the implementation of Dongkrek-based role-playing activities and identify the social-emotional values developed among young children during the learning process. A qualitative descriptive approach was employed at Tunas Bangsa Kindergarten involving 15 children aged 5–6 years, one classroom teacher, and the school principal. Data were collected through observation, interviews, and documentation and analyzed using the Miles and Huberman interactive model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that Dongkrek-based role-playing was implemented through systematic planning, implementation, and evaluation stages. The activity contributed to the development of several social-emotional values, including cooperation, communication, mutual respect, empathy, and responsibility. Responsibility and mutual respect emerged as the most prominent aspects. These findings indicate that Dongkrek traditional art can serve not only as a medium for introducing local culture but also as an effective learning strategy for strengthening young children's social-emotional development.

Keyword : Role Play; Local Culture; Dongkrek; Social-Emotional; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Rika Susmaya dkk.

* Corresponding author : Rika Susmaya Email

Address : rikasusmaya@gmail.com

Received 25 Mei 2026, Accepted 26 Juni 2026, Published 26 Juni 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk sosial emosional, kognitif, bahasa, moral, dan fisik motorik. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangannya. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual, bermakna, dan menyenangkan [1]. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar [2]. Selain berperan dalam pelestarian budaya, integrasi budaya lokal membantu anak mengenal identitas budaya, nilai-nilai sosial, serta lingkungan tempat mereka tumbuh. Pembelajaran berbasis budaya lokal juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena anak berinteraksi langsung dengan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari [3]. Pendekatan ini menjadi semakin penting di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital dan arus globalisasi yang berpotensi mengurangi kedekatan anak dengan budaya daerahnya.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pengenalan budaya lokal pada anak usia dini masih relatif rendah. Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Tunas Bangsa menunjukkan bahwa dari 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun, sebanyak 12 anak lebih mengenal tokoh kartun dan permainan digital dibandingkan kesenian tradisional yang berasal dari daerahnya. Selain itu, 10 anak belum pernah mengenal kesenian Dongkrek, sedangkan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan budaya lokal masih terbatas pada pengenalan lagu daerah dan kegiatan peringatan hari besar tertentu. Kondisi ini menunjukkan bahwa budaya lokal belum terintegrasi secara optimal dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari sehingga anak memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengenal budaya daerahnya secara langsung.

Padahal, budaya lokal mengandung berbagai nilai yang relevan dengan perkembangan sosial emosional anak, seperti kerja sama, komunikasi, saling menghargai, empati, dan tanggung jawab. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang berbasis budaya mampu memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran [4]. Salah satu budaya lokal yang memiliki potensi adalah kesenian Dongkrek yang berasal dari Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Kesenian Dongkrek mengandung nilai kebersamaan, keberanian, kepedulian sosial, komunikasi, dan kerja sama yang relevan dengan perkembangan sosial emosional anak. Keunikan topeng dan alat musiknya juga menjadikan Dongkrek sebagai media pembelajaran yang menarik dan kontekstual bagi anak usia dini [5].

Strategi pembelajaran yang dinilai sesuai untuk mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain peran. Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai peran sosial melalui aktivitas imajinatif, komunikasi, dan interaksi dengan teman sebaya [6]. Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran berkontribusi terhadap perkembangan perilaku sosial, hubungan positif dengan teman sebaya, dan kemampuan bekerja sama anak usia prasekolah [7]. Studi eksperimental yang dilakukan oleh Jaggy et al, menemukan bahwa kualitas kegiatan *social pretend play* berperan dalam meningkatkan perilaku sosial anak

selama proses bermain [8]. Selain itu, penelitian Ita et al, menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak prasekolah melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna [9]. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Suyaningsih et al, yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu menciptakan keterlibatan yang lebih bermakna sekaligus memfasilitasi pembelajaran dalam konteks budaya yang beragam [10].

Kegiatan bermain peran berbasis budaya lokal memiliki landasan yang kuat dalam teori konstruktivisme dan sosiokultural, yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan konteks budaya di sekitarnya [11,12]. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain peran dan penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan anak serta mendukung perkembangan sosial emosional [13,14]. Namun, kajian mengenai integrasi kesenian tradisional tertentu sebagai media bermain peran masih relatif terbatas. Salah satu kesenian yang berpotensi dimanfaatkan adalah Dongkrek, yang tidak hanya merepresentasikan warisan budaya lokal tetapi juga mengandung nilai kerja sama, komunikasi, saling menghargai, empati, dan tanggung jawab yang relevan dengan perkembangan anak usia dini. Hingga saat ini, informasi mengenai implementasi Dongkrek dalam kegiatan bermain peran serta nilai sosial emosional yang berkembang selama proses pembelajaran masih belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan pelaksanaan bermain peran berbasis Dongkrek dan mengidentifikasi perkembangan nilai sosial emosional anak yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan implementasi bermain peran berbasis Dongkrek serta perkembangan nilai sosial emosional anak usia dini selama proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di TK Tunas Bangsa pada tanggal 1 Maret – 30 April 2026 dengan melibatkan 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Informan pendukung terdiri atas satu guru kelas dan satu kepala sekolah yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatannya dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis budaya lokal.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan penyusunan laporan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi [15]. Observasi difokuskan pada perkembangan sosial emosional anak yang mencakup kerja sama, komunikasi, saling menghargai, empati, dan tanggung jawab. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran berbasis Dongkrek, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, catatan lapangan, dan hasil karya anak.



Gambar 1. Tahapan Analisis Data Model Interaktif Menurut Miles dan Huberman

Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak data mulai dikumpulkan hingga penelitian selesai. Pada tahap pengumpulan data, peneliti memperoleh informasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data direduksi dengan cara menyeleksi, mengelompokkan, dan menyederhanakan informasi yang relevan sesuai fokus penelitian, yaitu implementasi bermain peran berbasis Dongkrek dan perkembangan sosial emosional anak. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk matriks, tabel, dan uraian naratif untuk memudahkan identifikasi pola, hubungan, dan kecenderungan temuan. Tahap akhir dilakukan melalui penarikan dan verifikasi kesimpulan dengan menafsirkan makna data, membandingkan hasil antar sumber dan teknik pengumpulan data, serta memastikan konsistensi temuan sebelum diperoleh kesimpulan akhir penelitian [16].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi bermain peran berbasis dongkrek pada anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, Dongkrek dilaksanakan melalui tiga tahapan, Seluruh tahapan kegiatan terlaksana sesuai dengan rancangan yang telah disusun oleh guru.

Tabel 1. Hasil Observasi Implementasi Bermain Peran Dongkrek

No	Tahap Kegiatan	Indikator Kegiatan	Terlaksana		Keterangan
			Ya	Tidak	
1	Perencanaan	Guru menyiapkan media Dongkrek	✓		Guru menyiapkan topeng tokoh Dongkrek, alat musik krek, video, dan gambar budaya Dongkrek sebelum kegiatan dimulai.
		Guru menyiapkan alat bermain	✓		Guru menyiapkan alat dan bahan berupa gambar topeng, kentongan, botol bekas, galon bekas, dan batu warna untuk bermain peran.
		Guru menjelaskan tujuan kegiatan	✓		Guru menjelaskan bahwa kegiatan bertujuan mengenalkan budaya Dongkrek dan melatih kerja sama antar anak.
2	Pelaksanaan	Guru mengenalkan budaya Dongkrek	✓		Guru memperkenalkan budaya Dongkrek melalui video, gambar, dan penjelasan sederhana mengenai tokoh serta alat musik Dongkrek.
		Guru menjelaskan	✓		Guru menjelaskan aturan penggunaan

No	Tahap Kegiatan	Indikator Kegiatan	Terlaksana		Keterangan
			Ya	Tidak	
		aturan bermain			alat bermain, pembagian peran, dan pentingnya bergantian saat bermain.
		Guru membagi peran kepada anak	✓		Guru membimbing anak memilih dan menjalankan peran sesuai tokoh Dongkrek seperti Mbah Palang, Roro Ayu, Roro Perot, Genderuwo.
		Anak mengikuti kegiatan bermain peran	✓		Sebagian besar anak mengikuti kegiatan dengan antusias dan terlibat dalam permainan kelompok.
		Anak menggunakan media Dongkrek	✓		Anak menggunakan topeng dan alat musik sederhana yang telah disediakan maupun hasil karya mereka sendiri.
		Guru membimbing jalannya permainan	✓		Guru memberikan arahan, motivasi, dan bantuan kepada anak yang masih malu atau mengalami kesulitan.
3	Evaluasi	Guru melakukan refleksi kegiatan	✓		Guru mengajak anak berdiskusi tentang pengalaman bermain dan nilai yang diperoleh selama kegiatan.
		Guru memberikan penguatan nilai budaya	✓		Guru menekankan nilai kerja sama, komunikasi, saling menghargai, empati, dan tanggung jawab selama dan setelah kegiatan berlangsung.

Berdasarkan Tabel 1, implementasi bermain peran berbasis Dongkrek dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPPH yang mengintegrasikan budaya Dongkrek serta menyiapkan berbagai media pembelajaran, seperti video, gambar tokoh, topeng, alat musik sederhana, dan bahan bekas untuk kegiatan proyek. Kegiatan ini dirancang tidak hanya untuk mengenalkan budaya lokal, tetapi juga untuk mengembangkan nilai sosial emosional anak, seperti kerja sama, komunikasi, saling menghargai, empati, dan tanggung jawab. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bersama kepala sekolah bahwa *“Pembelajaran dirancang agar anak dapat mengenal budaya daerah sekaligus belajar melalui pengalaman bermain secara langsung”*. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun melalui pengalaman nyata yang diperoleh individu dari lingkungannya [17]. Oleh karena itu, penggunaan media budaya lokal dalam penelitian ini memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan verbal [18].

Pada tahap pelaksanaan, anak dikenalkan pada budaya Dongkrek melalui video dan gambar, kemudian membuat topeng dan alat musik sederhana sebelum mengikuti kegiatan bermain peran secara berkelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak terlibat aktif dalam menentukan peran, menggunakan media, dan memainkan tokoh Dongkrek bersama teman-temannya. Guru menjelaskan bahwa *“Anak terlihat antusias mengikuti kegiatan, meskipun beberapa anak masih memerlukan motivasi dan pendampingan pada tahap awal”*. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan budaya lokal dalam kegiatan bermain mampu meningkatkan keterlibatan anak dan mendorong interaksi sosial melalui kerja sama, komunikasi, dan pembagian peran dalam kelompok.

Sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan tema profesi, keluarga, atau lingkungan sekitar dalam kegiatan bermain peran [19]. Perbedaannya, penelitian ini memanfaatkan kesenian Dongkrek sebagai konteks pembelajaran sehingga budaya lokal tidak hanya dikenalkan kepada anak, tetapi juga digunakan sebagai media untuk mendukung proses belajar. Temuan ini sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan pengalaman budaya [20]. Selain itu, hasil penelitian juga memperkuat temuan sebelumnya bahwa bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Selain hasil observasi dan wawancara guru, temuan penelitian juga diperkuat oleh hasil wawancara kepala sekolah. Kepala sekolah menjelaskan *bahwa “Sekolah memiliki komitmen untuk mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran melalui berbagai kegiatan seni, permainan tradisional, lagu daerah, dan proyek budaya”*. Keberhasilan kegiatan juga didukung oleh komitmen sekolah dalam mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran melalui penyediaan media, kegiatan budaya, serta dukungan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis budaya lokal memerlukan kolaborasi antara guru dan sekolah agar dapat berjalan secara optimal [21].

Pada tahap evaluasi, guru mengamati perilaku anak selama kegiatan, melakukan dokumentasi, serta memberikan penguatan terhadap nilai-nilai sosial emosional yang muncul. Evaluasi difokuskan tidak hanya pada pelaksanaan kegiatan, tetapi juga pada perkembangan perilaku anak selama proses bermain. Guru juga memberikan penguatan terhadap nilai-nilai yang muncul selama kegiatan, seperti kerja sama, komunikasi, saling menghargai, empati, dan tanggung jawab. Hasil wawancara bersama guru menunjukkan bahwa *“Evaluasi tidak hanya difokuskan pada ketercapaian kegiatan, tetapi juga pada perkembangan perilaku sosial emosional anak yang tampak selama proses bermain”*. Kendala yang ditemukan, seperti rasa malu, kurang fokus, dan perebutan alat bermain, diatasi melalui pendampingan, pemberian contoh, pengaturan giliran, serta penguatan positif. Proses pendampingan yang dilakukan guru selama kegiatan mencerminkan konsep *scaffolding* dalam teori Vygotsky, yaitu pemberian bantuan yang sesuai dengan kebutuhan anak hingga mereka mampu melakukan tugas secara lebih mandiri [20]. Secara keseluruhan, implementasi bermain peran berbasis Dongkrek menunjukkan bahwa kesenian tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan partisipatif untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Perkembangan nilai sosial emosional anak melalui bermain peran berbasis dongkrek. Merujuk pada hasil observasi, ditemukan beberapa nilai budaya lokal yang berkembang selama pelaksanaan kegiatan, meliputi kemampuan bekerja sama, komunikasi, sikap saling menghargai, empati terhadap teman, serta tanggung jawab dalam kelompok.

Tabel 2. Hasil Observasi Perkembangan Aspek Kerja sama pada Anak

Aspek Kerja sama	Frekuensi			Total
	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik	

	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Berpartisipasi dalam kegiatan kelompok	2	13,33	11	73,33	2	13,33	15	100
Membantu teman saat bermain	2	13,33	12	80	1	6,67	15	100

Berdasarkan Tabel 2, aspek kerja sama menjadi salah satu nilai sosial emosional yang berkembang paling baik selama kegiatan bermain peran berbasis Dongkrek. Sebagian besar anak telah mampu berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan membantu teman saat bermain pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Selama kegiatan, anak terlihat bekerja sama dalam menentukan peran, menggunakan alat bermain secara bergantian, serta membantu teman yang mengalami kesulitan. Guru juga mengungkapkan bahwa *“Anak mulai terbiasa berbagi tugas dan saling membantu selama bermain dalam kelompok”*.

Temuan ini menunjukkan bahwa bermain peran berbasis Dongkrek mampu menciptakan interaksi sosial yang mendorong anak untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Menurut teori sosiokultural Vygotsky, perkembangan sosial anak terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya [20]. Melalui kegiatan ini, anak belajar berbagi peran, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama dalam konteks budaya yang dekat dengan kehidupan mereka [22].

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Prabandari et al, yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial anak usia dini [23]. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan kesenian Dongkrek sebagai media pembelajaran sehingga nilai kerja sama berkembang bersamaan dengan pengenalan budaya lokal. Dengan demikian, kesenian tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna [24].

Tabel 3. Hasil Observasi Perkembangan Aspek Komunikasi pada Anak

Aspek Komunikasi	Frekuensi						Total	
	Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
	Berkomunikasi dengan teman selama kegiatan	3	20	9	60	3	20	15
Menyampaikan pendapat atau arahan sederhana	5	33,33	8	53,33	2	13,33	15	100

Berdasarkan Tabel 3, aspek komunikasi menunjukkan perkembangan yang cukup baik selama kegiatan bermain peran berbasis Dongkrek. Sebagian besar anak telah mampu berkomunikasi dengan teman dan menyampaikan pendapat atau arahan sederhana dalam kelompok. Selama kegiatan, anak terlihat aktif berdiskusi saat menentukan peran, menggunakan alat musik, serta berinteraksi dengan teman saat memainkan tokoh Dongkrek. Guru menjelaskan bahwa *“Anak yang awalnya cenderung pasif mulai berani berbicara dan menyampaikan keinginannya setelah beberapa kali mengikuti kegiatan bermain peran”*.

Perkembangan kemampuan komunikasi ini sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan bahwa bahasa dan kemampuan berpikir berkembang

melalui interaksi sosial [20]. Melalui bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk menyampaikan ide, bertanya, memberikan arahan, dan merespons pendapat teman dalam situasi yang nyata [25]. Pengalaman tersebut membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara alami dan bermakna [24].

Hasil penelitian ini mendukung temuan Widiyawati et al, yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan komunikasi verbal anak melalui interaksi aktif dengan teman sebaya [26]. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Jaggy et al, yang menunjukkan bahwa pretend play berkontribusi terhadap perkembangan bahasa, kemampuan bercerita, dan kompetensi sosial anak [8]. Selain itu, Kangas et al, menjelaskan bahwa bermain imajinatif dapat membantu anak mengekspresikan ide serta membangun komunikasi yang lebih efektif [27].

Meskipun demikian, beberapa anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang, khususnya dalam menyampaikan pendapat. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi berkembang sesuai karakteristik masing-masing anak dan masih memerlukan dukungan guru untuk meningkatkan rasa percaya diri. Dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan tema profesi atau kehidupan sehari-hari, penelitian ini menunjukkan bahwa budaya lokal Dongkrek dapat menjadi media yang efektif untuk menstimulasi komunikasi anak. Unsur cerita, tokoh, musik, dan permainan kelompok dalam Dongkrek menciptakan interaksi yang mendorong anak lebih aktif berkomunikasi sekaligus memahami nilai sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya.

Tabel 4. Hasil Observasi Perkembangan Aspek Saling Menghargai pada Anak

Aspek Saling Menghargai	Frekuensi						Total	
	Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Menunggu giliran saat menggunakan alat bermain	0	0	11	73,33	4	26,67	15	100
Menghargai pendapat dan kesempatan teman	0	0	11	73,33	4	26,67	15	100

Berdasarkan Tabel 4, aspek saling menghargai merupakan salah satu nilai sosial emosional yang berkembang dengan baik selama kegiatan bermain peran berbasis Dongkrek. Sebagian besar anak telah mampu menunggu giliran menggunakan alat bermain serta menghargai pendapat dan kesempatan yang diberikan kepada teman dalam kelompok. Selama kegiatan, anak terlihat bergantian menggunakan topeng dan alat musik Dongkrek serta memberi kesempatan kepada teman untuk memilih dan memainkan peran yang diinginkan. Guru menyampaikan bahwa *“anak semakin terbiasa mengikuti aturan bermain yang telah disepakati bersama sehingga proses kegiatan berlangsung lebih tertib dan kondusif.”* Temuan ini juga didukung oleh dokumentasi yang menunjukkan interaksi antar anak berlangsung harmonis dengan konflik yang relatif minim dalam penggunaan media maupun pembagian peran.

Perkembangan sikap saling menghargai tersebut sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura yang menjelaskan bahwa perilaku sosial berkembang melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap lingkungan sekitar [28]. Dalam

kegiatan ini, guru menjadi contoh dalam menunjukkan sikap menghargai, sementara interaksi antar teman memberikan kesempatan bagi anak untuk menerapkan perilaku tersebut secara langsung. Selain itu, teori sosiokultural Vygotsky menegaskan bahwa nilai sosial berkembang melalui keterlibatan anak dalam aktivitas sosial yang bermakna dan dipengaruhi oleh konteks budaya tempat mereka berinteraksi [20].

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Jaggy et al, yang menunjukkan bahwa *pretend play* berkontribusi terhadap perkembangan kompetensi sosial anak, termasuk kemampuan memahami perspektif orang lain dan membangun hubungan positif dengan teman sebaya [8]. Temuan ini juga mendukung penelitian Harianja et al, yang menyatakan bahwa perilaku prososial berkembang melalui interaksi sosial yang berulang dalam lingkungan belajar [13]. Kemampuan anak untuk menunggu giliran, mendengarkan pendapat teman, dan memberikan kesempatan kepada orang lain menunjukkan berkembangnya sikap menghargai yang menjadi dasar penting dalam hubungan sosial anak usia dini.

Berbeda dengan penelitian bermain peran pada umumnya, penelitian ini memanfaatkan kesenian Dongkrek sebagai konteks pembelajaran. Menurut Siti et al, pembelajaran yang terhubung dengan budaya lokal mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena dekat dengan kehidupan anak [29]. Dalam penelitian ini, nilai saling menghargai tidak hanya tumbuh melalui interaksi selama bermain, tetapi juga diperkuat oleh nilai budaya Dongkrek yang mengandung unsur kebersamaan, gotong royong, dan penghormatan terhadap sesama. Dengan demikian, budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan budaya, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan sikap saling menghargai pada anak usia dini.

Tabel 5. Hasil Observasi Perkembangan Aspek Empati pada Anak

Aspek Empati	Frekuensi						Total	
	Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Membantu teman yang mengalami kesulitan	5	33,33	10	66,67	0	0	15	100
Menunjukkan kepedulian terhadap teman	5	33,33	10	66,67	0	0	15	100

Berdasarkan Tabel 5, aspek empati menunjukkan perkembangan yang cukup baik, meskipun belum optimal. Sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dalam indikator membantu teman yang mengalami kesulitan dan menunjukkan kepedulian terhadap teman. Selama kegiatan bermain peran berbasis Dongkrek, anak terlihat membantu teman menggunakan topeng atau alat musik, mengingatkan peran yang harus dimainkan, serta memperhatikan teman yang belum terlibat aktif dalam permainan. Guru mengungkapkan bahwa “*beberapa anak secara spontan membantu temannya tanpa harus diarahkan terlebih dahulu.*” Temuan ini juga didukung oleh dokumentasi yang menunjukkan adanya interaksi saling membantu dan perhatian antar anak selama kegiatan berlangsung.

Perkembangan empati tersebut dapat dijelaskan melalui teori Hoffman yang menyatakan bahwa empati berkembang secara bertahap melalui pengalaman sosial [30]. Pada usia prasekolah, empati umumnya ditunjukkan melalui perilaku sederhana seperti membantu, peduli, dan merespons kesulitan orang lain [17]. Dari perspektif sosiokultural Vygotsky, kemampuan ini berkembang melalui interaksi dan kolaborasi dalam aktivitas sosial [20]. Melalui bermain peran berbasis Dongkrek, anak memperoleh kesempatan untuk bekerja sama, berbagi pengalaman, dan belajar memahami kebutuhan teman dalam situasi yang nyata.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hikmah et al, yang menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam lingkungan belajar berkontribusi terhadap perkembangan kepedulian dan perilaku prososial anak [31]. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Marthalisa et al, yang menjelaskan bahwa perilaku membantu dan berbagi berkembang melalui keterlibatan anak dalam aktivitas kolaboratif [32]. Anak yang lebih sering berinteraksi dan bekerja sama cenderung memiliki tingkat kepedulian yang lebih tinggi terhadap teman sebayanya.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan arahan dan pendampingan guru sebelum menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Hal ini menunjukkan bahwa empati berkembang secara bertahap sesuai tingkat kematangan sosial dan pengalaman interaksi yang dimiliki setiap anak. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang banyak menggunakan metode bercerita, pembelajaran moral, atau permainan kooperatif, penelitian ini menunjukkan bahwa kesenian Dongkrek dapat menjadi konteks pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan empati. Karakteristik permainan yang dilakukan secara berkelompok mendorong anak untuk saling membantu, memperhatikan, dan mendukung teman sehingga kepedulian sosial berkembang secara alami melalui pengalaman bermain bersama. Dengan demikian, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran berpotensi mendukung perkembangan empati sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada anak usia dini.

Tabel 6. Hasil Observasi Perkembangan Aspek Tanggung jawab pada Anak

Aspek Tanggung jawab	Frekuensi						Total	
	Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Melaksanakan peran yang diberikan	1	6,67	10	66,67	4	26,67	15	100
Menyelesaikan kegiatan hingga selesai	0	0	10	66,67	5	33,33	15	100

Berdasarkan Tabel 6, aspek tanggung jawab menunjukkan perkembangan yang paling menonjol dibandingkan aspek sosial emosional lainnya. Sebagian besar anak telah mampu menjalankan peran yang diberikan dan menyelesaikan kegiatan hingga selesai, bahkan beberapa anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. Selama kegiatan bermain peran berbasis Dongkrek, anak terlihat berusaha menjalankan karakter sesuai tugasnya, menggunakan media bermain dengan tepat, dan tetap terlibat hingga kegiatan berakhir. Guru menjelaskan bahwa *“Sebagian besar anak mampu mempertahankan komitmennya terhadap tugas yang diberikan meskipun permainan*

berlangsung dalam kelompok yang melibatkan berbagai peran dan aktivitas.” Selain itu, beberapa anak juga menunjukkan inisiatif untuk mengingatkan teman mengenai peran yang harus dijalankan agar permainan dapat berlangsung dengan baik.

Perkembangan tanggung jawab tersebut dapat dijelaskan melalui teori psikososial Erikson pada tahap *initiative versus guilt*, yaitu ketika anak mulai belajar mengambil inisiatif, menjalankan tugas, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas yang dilakukan [33]. Dari perspektif konstruktivisme, tanggung jawab berkembang melalui pengalaman langsung [20]. Dalam kegiatan bermain peran Dongkrek, anak tidak hanya menerima instruksi, tetapi juga terlibat aktif dalam menjalankan peran, mengambil keputusan, dan bekerja sama dengan teman sehingga mereka memahami pentingnya menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Marthalisa et al, yang menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam aktivitas sosial yang terstruktur dapat meningkatkan kompetensi sosial emosional, termasuk tanggung jawab [32]. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Hikmah et al, yang menjelaskan bahwa bermain imajinatif membantu anak mematuhi aturan, mempertahankan peran, dan mengembangkan regulasi diri sebagai dasar perilaku bertanggung jawab [31]. Kemampuan anak untuk menjalankan peran hingga kegiatan selesai menunjukkan adanya perkembangan regulasi diri yang mendukung terbentuknya tanggung jawab sosial.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Kangas et al, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang terhubung dengan budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna [27]. Berbeda dengan bermain peran bertema umum, penggunaan kesenian Dongkrek menghadirkan nilai budaya seperti kebersamaan, disiplin, dan tanggung jawab dalam kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa tanggung jawab berkembang bukan hanya karena adanya tugas yang harus diselesaikan, tetapi juga karena anak terlibat dalam pengalaman sosial yang menuntut kerja sama dan keberhasilan bersama. Dengan demikian, budaya lokal tidak hanya menjadi media pengenalan budaya, tetapi juga sarana yang efektif untuk memperkuat karakter tanggung jawab pada anak usia dini.

Analisis integratif perkembangan sosial emosional anak. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, bermain peran berbasis Dongkrek memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Perkembangan yang paling menonjol terlihat pada aspek tanggung jawab dan sikap saling menghargai. Anak mampu menjalankan peran yang diberikan, menyelesaikan kegiatan hingga tuntas, menunggu giliran, serta memberikan kesempatan kepada teman untuk berpartisipasi dalam kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam permainan yang terstruktur membantu mereka memahami aturan, peran, dan tanggung jawab sosial [17].

Aspek kerja sama dan komunikasi juga berkembang dengan baik. Anak terlibat dalam berbagi tugas, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan teman untuk mencapai tujuan bersama. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman sosial yang mendukung terbentuknya hubungan interpersonal dan keterampilan berinteraksi secara positif [34].

Sementara itu, aspek empati menunjukkan perkembangan yang relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Meskipun sebagian besar anak telah menunjukkan kepedulian dan kesediaan membantu teman yang mengalami kesulitan, perilaku tersebut belum muncul secara konsisten pada seluruh anak. Hal ini menunjukkan bahwa empati memerlukan stimulasi dan pengalaman sosial yang berkelanjutan agar dapat berkembang lebih optimal [30].

Secara keseluruhan, kesenian Dongkrek tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan budaya lokal, tetapi juga sebagai konteks pembelajaran yang mendukung pengembangan nilai kerja sama, komunikasi, saling menghargai, empati, dan tanggung jawab. Temuan ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan budaya lokal dalam kegiatan bermain peran dapat menjadi strategi pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, dan bermakna untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini sekaligus memperkenalkan warisan budaya daerah sejak dini.

KESIMPULAN

Implementasi bermain peran berbasis Dongkrek terbukti mampu mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui keterlibatan aktif dalam aktivitas budaya yang kontekstual dan kolaboratif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aspek tanggung jawab dan saling menghargai berkembang paling menonjol, diikuti oleh kerja sama, komunikasi, dan empati yang muncul selama proses bermain berlangsung. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa kesenian Dongkrek tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan budaya lokal, tetapi juga dapat diadaptasi sebagai media pembelajaran yang mendukung penguatan sosial emosional anak. Dengan demikian, pemanfaatan kesenian tradisional dalam kegiatan bermain peran menghadirkan pendekatan pembelajaran yang memadukan pelestarian budaya dan pengembangan kompetensi sosial emosional secara terintegrasi, sehingga menjadi alternatif inovatif dalam pendidikan anak usia dini.

PENGHARGAAN

Peneliti menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas, serta anak kelompok B usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa yang telah memberikan dukungan, kerja sama, dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dan memberikan bantuan dalam proses penyusunan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] S. Bredekamp, M. L. Masterson, B. A. Willer, B. L. Wright, dan NAEYC, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*, 4 ed. (National Association for the Education of Young Children) NAEYC, 2021. [Daring]. Tersedia pada:

- <https://search.worldcat.org>
- [2] Y. M. Purnamasari dan W. Wuryandani, "Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 90, Okt 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.273.
 - [3] E. Kurniati, D. K. Nur Alfaeni, dan F. Andriani, "Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 241, Mei 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.541.
 - [4] A. R. Hakim, A. Widayati, E. A. Wibawa, dan Y. Septiana, "The Effectiveness of Digital Literature-Based Learning Video on Improving Student's Digital Literature Skill," *J. Pendidik. Ilmu Sos.*, vol. 33, no. 1, hal. 29–42, Jun 2023, doi: 10.23917/jpis.v33i1.21782.
 - [5] B. Taib, Winda Oktaviani, dan Budi Rahardjo, "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Melestarikan Budaya Lokal Moloku Kie Raha pada Pendidikan Anak Usia Dini," *G-Couns J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 9, no. 2, hal. 782–797, Okt 2024, doi: 10.31316/g-couns.v9i2.6891.
 - [6] S. Mazid, D. Prasetyo, dan F. Farikah, "Nilai Nilai Kearifan Lokal sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat," *J. Pendidik. Karakter*, vol. 10, no. 2, hal. 249–262, Okt 2020, doi: 10.21831/jpk.v10i2.34099.
 - [7] R. M et al., "Peran Guru dalam Merancang Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Masa Pandemi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, hal. 1527–1539, Sep 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1802.
 - [8] A. Jaggy, I. Kalkusch, C. B. Bossi, B. Weiss, F. Sticca, dan S. Perren, "The impact of social pretend play on preschoolers' social development: Results of an experimental study," *Early Child. Res. Q.*, vol. 64, no. January, hal. 13–25, 2023, doi: 10.1016/j.jecresq.2023.01.012.
 - [9] E. Ita dan M. R. Ngonu, "Analyzing the Implementation of Local Wisdom-Based Learning in Early Childhood Education: The Case of Early Childhood Education," *J. Nonform. Educ.*, vol. 11, no. 2, hal. 237–246, Okt 2025, doi: 10.15294/jone.v11i2.33606.
 - [10] N. M. A. Suryaningsih, C. E. Poerwati, dan I. M. E. Cahaya, "Weaving Cultural Threads: Integrating Local Wisdom into Indonesia's Early Childhood Curriculum for Character Building and Cultural Preservation," *PPSDP Int. J. Educ.*, vol. 4, no. 2, hal. 1619–1629, Des 2025, doi: 10.59175/pijed.v4i2.732.
 - [11] A. Azizah dan D. Eliza, "Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, hal. 717–723, Feb 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.798.
 - [12] S. Yuniati dan P. S. Rohmadheny, "Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 60, Apr 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.509.
 - [13] A. L. Harianja, R. Siregar, dan J. N. Lubis, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, hal. 4871–4880, Sep 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.5159.
 - [14] N. W. Suwarni, I. M. G. Anadhi, dan I. B. K. Sindu Putra, "Permainan Tradisional Sepit-Sepitan Sebagai Media Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 13, no. 1, hal. 44–52, Mei 2024, doi: 10.21831/jpa.v13i1.309.
 - [15] J. W. C. D. J. D. Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 2018.
 - [16] M. B. Miles, A. M. Huberman, dan J. Saldana, *Qualitative Data Analysis*. 2022.

- [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=3CNrUbTu6CsC>
- [17] S. Sudaryanti, P. Prayitno, N. Arifiyanti, dan O. Maharani, "Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional," *J. Pendidik. Anak*, vol. 13, no. 1, hal. 114–125, Jun 2024, doi: 10.21831/jpa.v13i1.387.
 - [18] S. I. Prahesti dan S. Fauziah, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 505–512, Jun 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.879.
 - [19] R. Rajapaksha, "Promoting Oral Language Skills in Preschool Children through Sociodramatic Play in the Classroom," *Int. J. Educ. Lit. Stud.*, vol. 4, no. 1, Jan 2016, doi: 10.7575/aiac.ijels.v.4n.1p.15.
 - [20] H. Hijriati, Z. Hayati, dan K. Karnisah, "Jarimatika method of daily prayer: Does it affect children's spiritual intelligence?," *Atfalunā J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 6, no. 1, hal. 61–70, Jun 2023, doi: 10.32505/atfaluna.v6i1.6042.
 - [21] T. Putri dan S. Idawati, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini," *Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 43–51, 2025, doi: 10.54723/ejpaud.v3i1.304.
 - [22] N. Khairani, R. Siregar, dan J. Nopriani Lubis, "Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, hal. 5942–5952, Okt 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5383.
 - [23] I. R. Prabandari dan F. Fidesrinur, "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif," *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 1, no. 2, hal. 96, Jan 2021, doi: 10.36722/jaudhi.v1i2.572.
 - [24] Z. Zulhulaifah dan R. P. Juwita, "Pengaruh Permainan Tarek Situek terhadap Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 2, hal. 1313–1321, Apr 2026, doi: 10.31004/obsesi.v10i2.8247.
 - [25] R. E. D. Hastuti, "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Kelompok B di RA BA Aisyiyah Kudu Baki Kabupaten Sukoharjo," *J. Stud. Tindakan Edukatif*, vol. 1, no. 1, hal. 32–36, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/view/8>
 - [26] W. Widiyawati, I. Rachmayani, B. N. Astini, dan N. Nurhasanan, "Manajemen Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Sasak Begibung Dalam Membentuk Karakter Profil Pelajar Pancasila di TK Islam Nurul Iman Sekarbela," *Soc. Humanit. Educ. Stud. Conf. Ser.*, vol. 8, no. 4, hal. 856, Nov 2025, doi: 10.20961/shes.v8i4.110147.
 - [27] J. Kangas, A. Lastikka, dan O. Arvola, "Inclusive Play: Defining Elements of Playful Teaching and Learning in Culturally and Linguistically Diverse ECEC," *Educ. Sci.*, vol. 13, no. 9, hal. 956, Sep 2023, doi: 10.3390/educsci13090956.
 - [28] I. Sabililhaq, Nursiah, Ajusman, dan M. Munir, "Analysis of Albert Bandura's Social Cognitive Theory and Its Development in Islamic Religious Education," *Reslaj Relig. Educ. Soc. Laa Roiba J.*, vol. 6, no. 12, hal. 5498–5512, 2024, doi: 10.47476/reslaj.v6i12.4642.
 - [29] S. Lami'ah, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, Ade Eka Anggraini, Imam Suyitno, dan Shirly Rizki Kusumaningrum, "Internalisasi Nilai Kearifan Lokal Budaya Sasak dalam Pembelajaran Sekolah Dasar untuk Penguatan Karakter Akademik Siswa," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 14, no. 4 Nopember, hal. 6061–6074, Nov 2025, doi: 10.58230/27454312.3173.
 - [30] S. Kutfiana, S. Emmanuel H, dan M. R. Akbar, "Strategi Pengembangan Empati dalam Pendidikan Anak Usia Dini 4-5 Tahun (Studi Deskriptif di TK PGRI 1 Bululawang)," *J. Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, hal. 463–476, Jul

- 2025, doi: 10.31326/jcpaud.v8i1.2322.
- [31] H. Hikmah, S. K. Wongsonadi, S. Hartati, dan Y. Jahja, "Enhancing Early Childhood Social-Emotional Skills through Innovative Interactive Learning Media," *Asian J. Soc. Humanit.*, vol. 3, no. 3, hal. 526–544, Des 2024, doi: 10.59888/ajosh.v3i3.460.
- [32] M. Wirahandayani, W. Rakhmawati, dan E. A. Rukmasari, "The Effect of Role Playing Methods on Social-emotional Development in Preschool Children," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 1156–1168, Mar 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3626.
- [33] I. Prakash, "Play And Psychosocial Development In Children Aged 3–7 Years," *J. Reatt. Ther. Dev. Divers.*, vol. 7, no. 5, hal. 45–56, Mei 2024, doi: 10.53555/jrtd.v7i5.2870.
- [34] F. Rahayu, R. Arkam, dan R. Mustikasari, "Strategi Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dengan Pembudayaan Antri," *MENTARI J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, Des 2023, doi: 10.60155/mentari.v3i2.367.

