Volume XX Issue X (XXXX) Pages XX-XXX

Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN: 2580-5843 (Online) 2549-8371 (Print)

https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden\_age/article/view/XXXX

**SENI BUDAYA JARANAN SEBAGAI SARANA BERMAIN PERAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**Revi Oktaviana1, Narendradewi Kusumastuti2, Octavian Dwi Tanto3**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi(1) (2) (3)

DOI: 10.29313/tjpi.vxix.xxx

**Abstract**

This study aims to describe a finding made by researchers regarding jaranan arts and culture as a means of playing the role of children aged 4-5 years in the Sambong hamlet area, Karangjati sub-district, Ngawi district. This research is a qualitative research using an ethnographic approach. The results of this study indicate that role playing can be carried out through jaranan cultural arts activities in the form of playing the role of being a handler, caplokan or dragon snake, lumping horse, wild boar or wild boar, becoming a person possessed, and playing the role of being a pin. The purpose of this study was to determine the form, process, and supporting and inhibiting factors of jaranan cultural art as a means of playing the role of children aged 4-5 years.

**Keywords:** *jaranan cultural art, role play, early childhood*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan suatu temuan yang dilakukan peneliti mengenai seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran anak usia 4-5 tahun di wilayah dusun sambong, kecamatan karangjati, kabupaten ngawi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran dapat dilakukan melalui kegiatan seni budaya jaranan dalam bentuk bermain peran menjadi pawang, caplokan atau ular naga, kuda lumping, celeng atau babi hutan, menjadi orang kesurupan, dan bermain peran menjadi pentul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk, proses, dan faktor pendukung serta faktor penghambat dari seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran anak usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci:** *seni budaya jaranan, bermain peran, anak usia dini*

Copyright (c) 2021 Nama Penulis1,2 dst.

🖂 Corresponding author :

Email Address : email koresponden@gmail.com

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

# **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah seorang individu yang sedang membutuhkan stimulasi dengan maksimal pada proses pertumbuhan serta perkembangannya, karena dalam pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini dapat terjadi dengan sangat pesat. Periode keemasan pada anak tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Anak usia dini memiliki cara sendiri untuk belajar, karena anak memiliki kebebasan untuk bergerak, berperilaku serta memiliki kebebasan untuk menyatakan pendapat tanpa adanya suatu tekanan dari manapun (Mayar et al., 2019).

Bermain peran penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Bermain peran memiliki peranan penting dalam pengembangan imajinasi, kemampuan sosial, emosi dan motorik kasar pada anak. Melalui bermain peran aspek-aspek tersebut dapat terinternalisasi dalam diri anak dan menjadi bekal penting bagi perkembangan selanjutnya. Di lingkup PAUD kesadaran akan pentingnya bermain peran sudah terwujud dalam bentuk kegiatan sehari-hari anak.

Dengan bermain peran imajinasi anak akan dilatih untuk mengembangkan alur cerita sesuai dengan apa yang sedang mereka pikirkan ataupun mereka lihat. Melalui bermain peran maka otak anak akan bekerja lebih keras untuk mengembangkan imajinasinya, sehingga hal tersebut dapat mengoptimalkan perkembangan pada diri anak. Menurut Supriyati dalam (Fitriyanti & Marlina, 2019) bermain peran merupakan kegiatan bermain anak yang memerankan berbagai tokoh atau benda-benda disekitarnya sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi atau khayalan dan penghayatan anak terhadap alat atau benda yang ada disekitarnya. Kegiatan tersebut juga dapat menstimulasi daya kreativitas pada anak, melalui imajinasi atau khayalan yang diciptakan maka anak bisa menjadi apa saja sesuai dengan apa yang mereka bayangakan.

Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri terhadap anak usia dini. Bermain peran merupakan salah satu kegiatan bermain aktif yang dimana semua anak akan ikut terlibat aktif pada kegiatan permainan peran yang dilakukan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari (Aryenis, 2018) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran dilakukan untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak diantaranya yaitu; anak berani tampil di depan orang lain, anak berani menjawab pertanyaan, dan anak berani untuk mengemukakan pendapatnya atau ide kepada guru, teman, orang tua bahkan orang lain.

Bermain peran dapat mengasah kemampuan sosial pada anak. Kemampuan sosial anak dapat terlihat pada sikap empati, mau bekerja sama, dan tanggungjawab anak pada kegiatan bermain peran. Hal tersebut semakin diperkuat dengan pendapat dari (Ilsa & Nurhafizah, 2020) bermain peran mampu mengembangkan kemampuan sosial pada anak. Anak dilatih agar berani untuk mengungkapkan apa yang di rasakan dan dipikirkannya, sehingga nantinya membuat anak mau bekerja sama dengan teman serta dapat mengungkapkan berbagai pendapatnya di depan banyak orang, dan membuat anak mudah untuk berinteraksi dengan orang lain.

Selain itu kegiatan bermain peran dapat melatih ekspresi dan emosi pada anak. Pada kegiatan bermain peran ini anak akan mengubah ekspresi, perasaan, dan mimik wajahnya secara cepat. Hal ini semakin diperkuat dengan penjelasan Wiyani dalam (Maghfiroh et al., 2020) bahwa ekspresi yang terjadi pada anak dapat berubah dengan cepat dari satu ekspresi ke bentuk ekspresi lainnya. Anak yang sedang dalam keadaan gembira dapat berubah secara tiba-tiba menjadi sedih atau marah sesuai dengan emosi yang sedang dirasakannya saat itu juga. Ekspresi dan emosi yang terjadi pada anak dipengaruhi oleh interaksinya terhadap orang lain yang mempengaruhi suasana hati anak.

Bermain peran dapat melatih motorik kasar bagi anak usia dini. Dalam kegiatan bermain peran anak akan melakukan berbagai hal yang dapat melatih motorik kasarnya. (Ashifa, 2019) mengungkapkan bahwa bermain peran dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Anak dapat melakukan kegiatan bermain peran dengan menyesuaikan tokoh yang diperankan dan melakukan aktivitas seperti pada alur cerita yang dimainkannya. Anak akan berinteraksi dengan teman mainnya serta melakukan kegiatan bersama-sama yang membuat anak lebih aktif dalam bergerak dan dapat mengembangkan motorik kasarnya. Pada bermain peran anak akan lebih sering menggerakkan otot-otot yang membutuhkan kekuatan besar seperti saat berjalan, berlari, melompat, jongkok, merangkak, merayap, berputar dan lain sebagainya.

Pengembangan bermain peran dapat dilakukan pada aktivitas anak usia dini, kegiatan pengembangan bermain peran dapat dikembangkan pada lingkup dimensi manapun, baik dalam konteks sekolah maupun budaya. Pengembangan bermain peran dapat dikembangkan dengan penerapan pembelajaran yang berpusat pada anak. Sebagaimana dengan gagasan tersebut, berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan penelitian yang dilakukan di Desa Sidokerto, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Ngawi terdapat kegiatan budaya untuk pengembangan bermain peran anak usia dini. Aktivitas ini terpotret secara natural di lingkungan yang masyarakatnya masih erat dengan budaya jaranan. Budaya ini masih membumi dan terbiasa dilakukan oleh masyarakat dan menjadi tontonan konsumtif salah satunya anak-anak yang tinggal di desa tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti menemukan bahwa Jaranan merupakan identitas masyarakat jawa yang tidak hanya bermakna budaya namun juga memiliki sisi edukasi bagi anak usia dini yaitu sebagai sarana bermain peran. Jaranan selain di sukai oleh orang-orang dewasa ternyata juga banyak di sukai oleh anak usia dini. Pada saat diadakan pagelaran tari jaranan di desa banyak anak usia dini yang mengikuti gerakan-gerakan dari tari jaranan tersebut. Bahkan mereka sangat lihai dalam menirukan dan memainkan peran yang ada dalam tari jaranan tersebut seperti; berperan menjadi naga/caplokan, berperan menjadi celeng, berperan menjadi gambuh atau pawang spiritual, bahkan juga berperan sebagai penunggang kuda kepang dan menari mengikuti alunan musik. Setiap kali terdapat pagelaran anak usia dini pun sangat antusias untuk menonton acara tersebut, mereka pun juga membeli berbagai alat-alat yang digunakan dalam tari jaranan dan selalu memainkannya sebagai sarana bermain peran anak usia dini.

Menurut (Pujiningtyas, 2019) mengungkapkan bahwa kesenian jaranan yang telah melekat pada masyarakat ini memiliki ciri khas yakni kesurupan atau orang Jawa Timur menyebutnya dengan istilah ndadi. Kesurupan terjadi ketika berakhirnya tari celeng atau babi hutan. Kesurupan dapat terjadi pada pemain, kru, bahkan juga penonton, sehingga dalam kegiatan seni budaya jaranan membutuhkan seorang pawang atau biasa disebut dengan gambuh untuk melakukan penetralan pada orang-orang yang sedang kesurupan. Seseorang yang sedang mengalami kesurupan akan melakukan hal-hal yang ada diluar nalar manusia dan tidak dapat dilakukan oleh manusia normal lainnya, seperti memakan arang panas, mengupas sabut kelapa dengan gigi, memakan pecahan kaca, memakan bunga dan sebagainya.

Jaranan bagi masyarakat dipandang memiliki nilai budaya luhur. Tetapi, pada kenyataannya berbeda dengan hal tersebut jaranan memiliki nilai edukatif bagi anak usia dini. Menurut hasil penelitian berdasarkan pendapat (Feby Filga Cantika, 2022) jaranan merupakan sebuah aktivitas yang sangat cocok dijadikan sebagai media untuk menstimulus kemampuan motorik pada anak usia dini, diantaranya yaitu melatih motorik anak disetiap gerakannya seperti kelincahan, keluwesan, keseimbangan, meloncat, dan gerakan koordinasi antara kaki, tangan, kepala serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti ekspresi dan emosi pada anak.

Sejauh ini terdapat penelitian yang membahas bermain peran pada anak usia dini namun belum terdapat penelitian yang mengkaji tentang penelitian bermain peran di lingkup budaya jaranan. Penelitian dari (Lina Amelia, 2018) yang membahas tentang “Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak TK B2 Di PAUD Save The Kids Banda Aceh” hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari dapat meningkatkan kemampuan interpersonal pada anak. Melalui kegiatan bermain boneka jari anak berani berbicara dan memilih teman bermain untuk memainkan perannya dalam kelompok. Anak mampu memainkan perannya dengan penuh ekspresi dan emosi sesuai dengan karakter serta macam-macam profesi yang diperankan.

Penelitian dari (Sayekti et al., 2019) yang membahas tentang “Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun” hasil penelitian ini menjelaskan bahwa sentra bermain peran mampu mengembangakan kemampuan berbicara pada anak karena di sentra bermain peran anak diberikan kebebasan untuk bermain peran sesuai dengan karakteristik yang diperankan dan anak dapat bermain peran sesuai dengan yang diminati. Selain untuk mengembangakan kemampuan berbicara anak sentra bermain peran dapat membantu anak berinteraksi dengan teman-temannya, mengembangkan imajinasi, kreativitas, penghayatan, rasa empati anak serta anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam bermain.

Penelitian dari (Fernandes, 2014) yang membahas tentang “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bermain Peran Makro Melalui Kegiatan Cooking Class Di Pendidikan Anak Usia Dini Kasih Ibu Pontianak Tenggara” hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dalam penggunaan metode bermain peran makro pada kegiatan cooking class dapat meningkatan keterampilan sosial anak usia dini seperti bekerjasama, saling berbagi, dapat mengikuti perintah guru ataupun petunjuk yang diberikan oleh guru, merespon dan menjawab berbagai pertanyaan-pertanyaan dari guru serta mampu mengemukakan pendapat dan ide-idenya saat kegiatan berlangsung.

Penelitian dari (Masruroh et al., 2020) yang membahas tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Anak” hasil penelitian Ini menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain peran maka dapat meningkatkan perilaku sopan santun pada anak dengan menggunakan metode pembelajaran bahasa jawa. Bermain peran makro lebih efektif untuk melakukan peningkatan perilaku sopan santun pada anak dibandingkan dengan menggunakan bermain peran mikro. Melalui bermain peran makro anak seolah-olah mengalami sendiri aktivitas dalam cerita yang diperankan, hal tersebut karena basanya berkaitan dengan kehidupan keluarga, masyarakat, dan budaya.

Berdasarkan pandangan para ahli serta hasil penelitian yang didukung dengan deskripsi pada hasil observasi awal di atas, jaranan merupakan simbol kebudayaan masyarakat Desa Sidokerto, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Ngawi yang memiliki nilai edukasi bagi anak. Atas dasar temuan awal tersebut untuk memperdalam kajian empiris temuan penelitian ini yang membahas tentang Seni Budaya Jaranan Sebagai Sarana Bermain Peran Anak Usia Dini. Kajian ini bertujuan untuk mendapatkan deskripsi atau analisis mendalam tentang kebudayaan berdasarkan penelitian pada lapangan.

**METODOLOGI**

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kalimat tertulis dan lisan dari seseorang mengenai perilaku yang telah diamati. Metode penelitian kualitatif dilakukan dengan tujuan untuk menemukan berbagai jawaban dari fenomena yang terjadi di lapangan secara ilmiah. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan etnografi model Spradley.

Tujuan utama dari *reseach* ini adalah untuk memperoleh gambaran umum dan mendalam tentang fokus penelitian yakni seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran anak usia 4-5 tahun. Kegiatan penelitian ini dilakukan di Dusun Sambong, Desa Sidokerto, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Ngawi. Selama penelitian ini berlangsung, peneliti mengamati subjek penelitian yakni anak usia dini yang lihai dalam melakukan kegiatan bermain peran seni budaya jaranan.

Penelitian ini dilakukan secara mendalam untuk memperoleh data yang rinci mengenai fokus penelitian yaitu seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran anak usia 4-5 tahun. Secara teknis fokus penelitian ini didalami melalui sub fokus penelitian antara lain; 1) bentuk bermain peran anak usia 4-5 tahun dalam seni budaya jaranan, 2) proses bermain peran anak usia 4-5 tahun dalam seni budaya jaranan, 3) faktor pendukung dan penghambat seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran anak usia 4-5 tahun. Melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengamatan lapangan, ditemukan bahwa terdapat kegiatan seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran anak usia 4-5 tahun melalui bentuk bermain peran menjadi pawang, kuda lumping, caplokan atau ular naga, celeng atau babi hutan, menjadi orang kesurupan, dan bermain peran menjadi pentul. Proses terjadinya seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran anak usia 4-5 tahun ini adalam melalui kebiasaan anak dalam meniru atau imitasi dan pembiasaan dari kecil yang dilakukan oleh orang tua anak. Hal ini dilakukan sebagai aktivitas sehari-hari anak usia dini untuk mengisi waktu luang disela-sela pulang sekolah maupun libur sekolah.

Temuan pada penelitian ini adalah, seni budaya jaranan dapat dijadikan sebagai aktivitas bermain peran anak usia 4-5 tahun. Bentuk bermain peran pada seni budaya jaran tersebut adalah bermain peran menjadi pawang jaranan, bermain peran menjadi kuda lumping, bermain peran menjadi caplokan atau ular naga, menjadi celeng atau babi hutan, dan bermain peran menjadi orang kesurupan. Anak usia dini mampu memainkan berbagai bentuk pada seni budaya jaranan dan menirukannya dengan sangat luwes serta lihai, bahkan mereka dapat mendalami ekspresi serta emosinya ketika bermain peran jaranan tersebut.

Penelitian ini didukung dengan pernyataan dari (Farida Juniarti 1, 2018) yang mengungkapkan bahwa *“Bermain peran adalah mengimajinasikan perilaku, watak dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali. Anak-anak menjadi tokoh pemeran, berimajinasi untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk oleh tokoh yang telah ditentukan”*. Hal tersebut menjadi bukti bahwa bermain peran adalah mengimajinasikan perilaku dan watak sesuai dengan tokoh yang sedang diperankan oleh anak usia dini dalam kegiatan seni budaya jaranan ini yakni berperan menjadi pawang, berperan menjadi penunggang kuda lumping, menjadi caplokan atau ular naga, menjadi orang kesurupan, dan sebagainya. Berdasarkan pandangan dari orang tua anak sendiri seni budaya jaranan ini memiliki nilai positif bagi anak, seperti dengan melakukan aktivitas bermain peran jaranan anak bisa sambil berolahraga dan dapat mengenalkan kebudayaan kepada anak sejak dini.

Seni budaya jaranan merupakan kesenian tradisional yang berasal dari Jawa Timur. Seni budaya jaranan ini sangat terkenal dikalangan masyarakat, karena memiliki daya tarik tersendiri dimata masyarakat. Keunikan dari seni budaya jaranan yang memiliki berbagai macam bentuk hingga pembawaannya membuat masyarakat menyukainya. Adegan-adegan diluar nalar seperti kesurupan atau *ndadi* ini merupakan hal yang selalu dinantikan oleh masyarakat, karena pada adegan kesurupan tersebut banyak kejadian-kejadian yang tidak dapat dilakukan oleh manusia normal. Selaras dengan pernyataan dari (R. Agung et al., 2019) yang mengungkapkan bahwa kesurupan merupakan adegan yang sedang kemasukan roh atau setan dan mengalami ketidaksadaran diri sehingga akan melakukan hal-hal di luar nalar. Seseorang yang mengalami kesurupan atau ndadi tubuhnya akan dikuasai oleh roh yang masuk kedalam tubuhnya. Orang yang sedang mengalami kesurupan kemudian akan dinetralkan oleh seorang pawang atau gambuh.

Sejalan dengan penelitian dari (Feby Filga Cantika, 2022) yang mengungkapkan bahwa dalam budaya jawa jaran atau kuda merupakan simbol dari keperkasaan, kekuatan, dan kesetiaan. Arti dari kata jaran itu sendiri berasal dari kata jaran atau biasa dikenal dengan istilah kuda yang mendapat akhiran-an dan kemudian menjadi kata “Jaranan” yang dimaksudkan adalah sebuah tiruan atau replika dari kuda asli. Kesenian jaranan ini merupakan wujud dari rasa syukur terhadap kekuatan dinamisme dan animisme yang diwujudkan dalam bentuk tarian, doa maupun kesenian lainnya.

Berdasarkan penelitian diatas ditemukan bahwa proses dari terbentuknya seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran anak usia dini ialah dengan melakukan tiruan atau imitasi dan melalui pembiasaan dari orang tua anak. perilaku meniru atau imitasi merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh manusia untuk meniru perilaku orang lain sebagai modelnya. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian dari (Fadilla, 2022) bahwa perilaku imitasi akan muncul dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh individu terhadap orang yang ada disekitarnya sehingga menimbulkan tindakan manusia untuk meniru perilaku orang lain dan dipengaruhi oleh panca indra seperti, apa yang dilihat, disengar, dan dirasakan. Dengan cara meniru ini maka anak dapat melakukan segala sesuatu seperti apa yang telah dilihat, didengar, dan dirasakannya.

Selain perilaku imitasi, proses terbentuknya seni budaya jaranan tersebut juga adanya pembiasaan dari orang tua. Pembiasaan adalah sebuah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang. Selaras dengan pernyataan dari (Abidin, 2019) mengungkapkan bahwa pembiasaan merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang serta bertujuan untuk membuat seorang individu menjadi terbiasa dalam hal berpikir, berperilaku, bersikap pada kehidupan sehari-harinya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan Pembiasaan pada anak usia dini dalam kegiatan bermain peran seni budaya jaranan ini terlihat ketika anak mulai berumur satu tahun yang sudah dikenalkan dengan seni budaya jaranan. Melalui pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan oleh orang tua pada anak sedari kecil itulah yang membuat anak tertarik dan suka menirukan adegan-adegan seni budaya jaranan dengan sangat lihai. Sehingga cara ini dapat meningkatkan pembiasaan-pembiasaan pada anak ketika melaksanakan suatu kegiatan. Disamping itu, ditemukan beberapa faktor pendukung dan penghambat dari seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran anak usia 4-5 tahun. Sedangkan faktor pendukung yang ditemukan peneliti yaitu rasa senang, dapat mengenalkan keudayaan pada anak, dan fasilitas terpenuhi. Hal ini selaras dengan pernyataan dari (Tubagus Rahman et al., 2021) bahwa faktor yang mendukung bermain peran anak yaitu minat dan antusiasme anak serta sarana dan prasarana yang mendukung. Dalam hal ini orang tua telah mendukung aktivitas bermain peran anak dalam seni budaya jaranan.

Alasan pertama yaitu rasa senang, hal ini yang menjadikan anak semangat untuk melakukan kegiatan tersebut. Selaras dengan pernyataan dari (Kartika et al., 2019) mengungkapkan bahwa jika seseorang sedang mengerjakan atau mempelajari sesuatu yang diikuti dengan rasa senang, maka hal tersebut dapat menghasilkan kepuasan tersendiri setelah mengerjakan atau mempelajarinya. Rasa senang dapat mendorong seseorang untuk terus melakukan dan mempelajarinya sampai dia merasakan keberhasilan yang kemudian menghasilkan sebuah rasa kepuasan terhadap apa yang telah dilakukannya. Menurut anak usia dini bermain peran jaranan ini sangat seru sehingga membuat anak bahagia dan selalu memainkannya. Rasa senang yang timbul dari diri anak dapat menjadikan anak lebih lihai dan bisa mendalami berbagai emosi dan ekspresi dari masing-masing bentuk yang diperankan oleh anak.

Alasan kedua yaitu mengenalkan kebudayaan kepada anak. Seni budaya jaranan itu sendiri dapat membantu anak untuk mengeksplorasikan diri dan mengekspresikan diri melalui gerak. Hal ini semakin diperkuat dengan adanya temuan yang diungkapkan oleh (Arum & Dyahningtyas, 2022) bahwa lingkup pengembangan kesenian diantaranya meliputi kemampuan dalam mengeksplorasi diri dan kemampuan mengekspresikan diri dalam mengimajinasikan suatu gerak, musik, drama, dan berbagai kesenian lainnya. Alasan ketiga yaitu fasilitas terpenuhi. Dari berbagai fasilitas yang disediakan oleh orang tua dapat menjadikan anak lebih termotivasi lagi untuk bermain jaranan. Selain itu dapat menjadikan anak lebih aktif lagi pada kegiatan dan tidak terpaku pada *smartphone*. Fasilitas tersebut dapat mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan motorik, melatih daya imajinasi anak dengan berkhayal menjadi bentuk yang diperankan, meningkatkan rasa percaya diri anak yakni dengan bermain peran didepan orang lain, mengasah kemampuan sosial anak seperti mampu bekerjasama dengan temannya dan bertanggungjawab dalam kegiatan tersebut, serta dapat melatih ekspresi dan emosi anak pada saat berperan menjadi orang yang kesurupan.

Selain itu terdapat beberapa faktor penghambat anak ketika bermain peran seni budaya jaranan yakni, lokasi atau tempat yang digunakan berpindah-pindah dan juga teman yang sulit diajak untuk bermain karena tidak terlalu suka. Lokasi atau tempat bermain yang berpindah-pindah akan menyulitkan anak, karena anak harus membawa satu persatu alat-alat yang digunakan untuk bermain peran jaranan dan harus mengembalikan alat-alat setelah usai bermain. Serta beberapa anak yang tidak terlalu suka dengan jaranan ini menjadikan anak memilih tidak melakukan aktivitas tersebut. Selain itu, dari alat-alat yang digunakan sebagian besar memiliki bentuk yang menyeramkan sehingga membuat anak mejadi takut dan memilih untuk tidak memainkan kegiatan tersebut.

**SIMPULAN**

Bentuk seni budaya jaranan sebagai sarana bermain peran adalah bermain peran menjadi pawang, kuda lumping, caplokan atau ular naga, celeng atau babi hutan, menjadi orang kesurupan, dan menjadi pentul. Hal tersebut membawa dampak positif terhadap aspek perkembangan anak yaitu, melatih daya imajinasi, meningkatkan rasa percaya diri, mengasah kemampuan sosial, melatih ekspresi dan emosi, serta melatih motorik kasar pada anak. Melalui proses meniru dan pembiasaan dari orang tua kepada anak sejak dini. Faktor pendukungnya yaitu rasa senang, mengenalkan kebudayaan kepada anak, serta fasilitas terpenuhi. Faktor penghambatnya adalah lokasi atau tempat yang berpindah-pindah dan teman yang sulit untuk diajak bermain peran.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih diucapkan oleh penulis kepada orang tua dan anak usia dini yang mendukung terselesainya penelitian ini. Serta terima kasih diucapkan juga kepada dosen pembimbing I yaitu ibu Narendradewi Kusumastuti, M.Pd dan dosen pembimbing II yaitu bapak Octavian Dwi Tanto, M.Pd.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abidin, A. M. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Melalui Metode Pembiasaan. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, *12*(2), 183–196. https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.185

Agung, R., Soetopo, D., Keguruan, F., & Banyuwangi, U. P. (2019). *Budaya Kesurupan Seni Tradisi Jaranan Di Banyuwangi*. 15–24. https://doi.org/10.31227/osf.io/tqhya

Arum, A., & Dyahningtyas, S. (2022). *Implementasi kebudayaan kemataraman dalam pembelajaran seni di tk pangudi luhur boro, yogyakarta*. *5*(1), 32–41.

Aryenis, A. (2018). Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Restu Ibu. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, *5*(2), 47–60. https://doi.org/10.24036/103726

Ashifa, N. (2019). Implementasi Outdoor Learning Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Motorik Kasar. *JEA: Jurnal Edukasi AUD*, *5*(1), 27–41.

Fadilla. (2022). Perilaku Imitasi Terhadap Fenomena Viral di Media Sosial: Studi Pada Slogan “Salam Dari Binjai.” *Ilmu Soaial Dan Ilmu Politik*, 20. http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/12345678/17758/

Farida Juniarti 1, D. J. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Ceria*, *1*(5), 1–6.

Feby Filga Cantika, Y. K. & S. D. M. (2022). Melatih Koordinasi Gerak Pada Anak Usia Dini Dengan Belajar Tari. *Ringkang*, *2*(2), 271–290.

Fernandes, H. P. (2014). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bermain Peran Makro Melalui Kegiatan Cooking Class Di Pendidikan Anak Usia Dini Kasih Ibu Pontianak Tenggara*. 139.

Fitriyanti, U. H., & Marlina, L. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kreativitas Anak di PAUD Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(2), 158–175. https://doi.org/10.19109/ra.v3i2.4796

Ilsa, F. N., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, *4*(2), 1080–1090.

Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *7*(1), 113. https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360

Lina Amelia, dan A. M. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak TK B2 Di PAUD Save The Kids*. *5*(2), 81–102.

Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 51–65. https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978

Masruroh, A., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Anak. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, *4*(1), 21–30. https://doi.org/10.30653/001.202041.121

Mayar, F., Roza, D., & Delfia, E. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru PAUD dalam Mengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*(3), 1112–1119.

Pujiningtyas, O. (2019). *Eksistensi Kesenian Jaranan Guyubing Budaya Kelurahan Blitar Kecamatan Sukorejo Kota Blitar*. http://repository.isi-ska.ac.id/3888

Sayekti, T., Wasitoh, N., & Rusdiyani, I. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun. *Jpp Paud Fkip Untirta*, *6*, 4–5.

Tubagus Rahman, Alvan Hazhari, & Siti Nurlaelah. (2021). Studi Literatur Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *JoEE: Journal of Earlychildhood Education*, *2*(1), 39–48. https://doi.org/10.54438/joee.v2i1.245