

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan salah satu dimensi penting yang perlu mendapat perhatian serius dalam pelaksanaan pembelajaran di lembaga pendidikan. Kemampuan anak untuk menjalin interaksi dengan teman sebaya, mengekspresikan perasaan, bekerja sama, menunggu giliran, serta mengelola emosi menjadi landasan utama dalam pembentukan sikap dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Stimulasi yang diberikan secara optimal pada aspek sosial emosional akan membantu anak memiliki kesiapan dalam menghadapi lingkungan belajar dan kehidupan sosial yang lebih luas. Sebaliknya, apabila stimulasi tersebut kurang memadai, anak berpotensi mengalami hambatan dalam proses adaptasi, komunikasi, serta pembentukan hubungan sosial yang positif (Susanto, 2019).

KB Al-Hikam 01 merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menyelenggarakan layanan pendidikan dan pengasuhan secara terpadu. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, lembaga ini berupaya menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan melalui beragam kegiatan bermain dan belajar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Meskipun demikian, berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, masih dijumpai sejumlah anak yang perkembangan sosial emosionalnya belum mencapai tingkat optimal. Kondisi tersebut tercermin dari sikap anak yang masih ragu dalam berinteraksi dengan teman, kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat, kesulitan menunggu giliran, serta belum mampu mengendalikan emosi ketika menghadapi situasi tertentu. Temuan ini menunjukkan bahwa anak usia dini membutuhkan stimulasi sosial emosional yang berkesinambungan melalui pengalaman belajar yang melibatkan interaksi secara langsung (Suyadi, 2018).

Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih beragam dan berorientasi pada keterlibatan aktif anak dalam interaksi sosial. Pembelajaran yang terlalu menitikberatkan pada aktivitas individual cenderung membatasi kesempatan anak untuk belajar bersosialisasi serta memahami emosi diri dan orang lain. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media

pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mampu mendorong terjadinya komunikasi dan kerja sama antaranak. Pembelajaran berbasis bermain dinilai efektif karena memberikan pengalaman konkret dan bermakna bagi anak dalam mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya (Mulyasa, 2017).

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, Permainan Dadu Sosial dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang relevan untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Media ini dirancang dengan memanfaatkan angka pada setiap sisi dadu sebagai penentu langkah anak pada papan permainan. Angka yang muncul saat dadu dilempar menjadi acuan bagi anak untuk melangkah, kemudian dilanjutkan dengan pengambilan kartu emosi yang memuat ekspresi dasar, seperti senang, sedih, marah, dan takut. Melalui mekanisme ini, anak dilibatkan secara aktif dalam kegiatan bermain yang mendorong interaksi sosial sekaligus membantu mereka mengenali dan mengungkapkan perasaan secara sederhana. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan proses belajar berlangsung secara alami dan menyenangkan tanpa tekanan, sehingga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini (Taylor & Boyer, 2020).

Pemilihan topik Permainan Dadu Sosial didasarkan pada urgensi pengembangan sosial emosional anak di KB Al-Hikam 01 yang memerlukan media pembelajaran sederhana, mudah diterapkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Permainan ini tidak hanya membantu anak dalam mengelola emosi dan menjalin interaksi sosial dengan teman sebaya, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan rasa percaya diri, empati, serta tanggung jawab. Selain itu, fleksibilitas Permainan Dadu Sosial memungkinkan guru untuk menyesuaikannya dengan tema pembelajaran dan kondisi kelas, sehingga dapat dimanfaatkan dalam berbagai situasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Sari (2021) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Berdasarkan paparan tersebut, penerapan Permainan Dadu Sosial dipandang sebagai upaya yang relevan dan strategis untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini di KB Al-Hikam 01. Oleh karena itu, karya kinerja ini disusun dengan judul “Permainan Dadu Sosial untuk Menstimulasi Perkembangan

Sosial Emosional Anak Usia Dini di KB Al-Hikam 01” sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan perkembangan anak.

B. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

1. Lingkup Pengabdian

Lingkup pengabdian dalam karya kinerja ini berfokus pada pelaksanaan kinerja mahasiswa dalam menerapkan inovasi pembelajaran Permainan Dadu Sosial untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini di KB Al-Hikam 01. Mahasiswa berperan aktif sebagai pelaksana dan pendamping pembelajaran yang mengaitkan teori dengan praktik di lapangan.

a. Pendampingan Guru KB

Kinerja mahasiswa meliputi pendampingan kepada guru dalam memahami dan menerapkan Permainan Dadu Sosial sebagai media pembelajaran sosial emosional. Selain itu, mahasiswa membantu guru merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

b. Implementasi di Kelas

Implementasi dilakukan melalui pelaksanaan Permainan Dadu Sosial secara langsung bersama anak-anak di kelas. Mahasiswa mendampingi kegiatan agar pembelajaran berlangsung aman, aktif, dan menyenangkan.

c. Pemberdayaan Lembaga PAUD

KB Al-Hikam 01 didorong menjadi contoh praktik baik penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Mahasiswa mendukung lembaga dalam mengembangkan penggunaan media permainan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran rutin.

d. Pelibatan Orang Tua

Pelibatan orang tua dilakukan melalui pemberian pemahaman tentang pentingnya pengembangan sosial emosional anak sejak dini. Kerja sama antara guru dan orang tua diharapkan dapat mendukung pembiasaan perilaku sosial positif anak.

e. Penguatan Nilai Sosial Emosional

Permainan Dadu Sosial digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Anak juga dibimbing untuk mengenali dan mengelola emosi sesuai tahap perkembangannya.

2. Lingkup Pengembangan

Lingkup pengembangan menitikberatkan pada pengembangan inovasi pembelajaran Permainan Dadu Sosial yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Pengembangan ini bertujuan mendukung stimulasi sosial emosional melalui kegiatan bermain yang bermakna.

a. Pengembangan Model Pembelajaran

Model pembelajaran dikembangkan dengan pendekatan berbasis bermain yang menekankan interaksi sosial anak. Nilai-nilai sosial dan emosional diintegrasikan ke dalam kegiatan Permainan Dadu Sosial.

b. Pengembangan Media dan Alat Pembelajaran

Media dadu sosial dikembangkan dari bahan yang aman dan menarik bagi anak. Instruksi permainan disusun untuk mendorong komunikasi dan kerja sama antaranak.

c. Pengembangan Aspek Perkembangan Anak

Kegiatan permainan dirancang untuk menstimulasi aspek sosial emosional, bahasa, kognitif, dan motorik anak secara terpadu.

d. Penguatan Karakter Anak

Melalui keterlibatan aktif dalam permainan, anak diarahkan untuk mengembangkan rasa percaya diri, disiplin, empati, dan tanggung jawab.

Melalui inovasi Permainan Dadu Sosial, karya kinerja ini menunjukkan kontribusi mahasiswa dalam menghadirkan pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan sosial emosional anak usia dini.

C. Tujuan Tugas Akhir

1. Tujuan Umum

Secara umum, karya kinerja ini diarahkan untuk menghasilkan inovasi pembelajaran melalui penerapan Permainan Dadu Sosial di KB Al-Hikam 01

sebagai upaya dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Inovasi pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus membantu anak mengembangkan kemampuan berinteraksi, mengelola emosi, serta membangun karakter sosial yang positif sejak usia dini.

2. Tujuan Khusus

Secara lebih rinci, tujuan dari karya kinerja ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengimplementasikan Permainan Dadu Sosial sebagai inovasi pembelajaran bermain sambil belajar yang berorientasi pada pengembangan sosial emosional anak usia dini.
- b. Menstimulasi kemampuan sosial emosional anak, meliputi kerja sama, kemampuan menunggu giliran, mengekspresikan perasaan, serta mengendalikan emosi melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- c. Meningkatkan kompetensi profesional guru PAUD dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, serta berfokus pada pengembangan sosial emosional anak.
- d. Mendukung pembentukan sikap sosial positif pada anak usia dini, seperti percaya diri, empati, tanggung jawab, dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan belajar.

D. Manfaat Tugas Akhir

Pelaksanaan Tugas Akhir ini memberikan manfaat bagi universitas, tempat bekerja, dan mahasiswa.

1. Bagi Universitas

Karya ini menjadi bentuk implementasi Tridarma Perguruan Tinggi sekaligus menunjukkan keberhasilan program RPL dalam mengonversi pengalaman kerja mahasiswa ke dalam karya akademik. Selain itu, Tugas Akhir ini turut memperkuat citra universitas sebagai institusi yang menghasilkan lulusan inovatif dan berkarakter.

2. Bagi Tempat Bekerja (Lembaga PAUD)

Berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan Permainan Dadu Sosial. Inovasi tersebut membantu guru menciptakan kegiatan belajar yang lebih interaktif dan bermakna, khususnya dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

3. Bagi Mahasiswa (Peserta RPL)

Menjadi sarana untuk mengintegrasikan pengalaman kerja ke dalam karya akademik yang aplikatif. Proses ini juga mendukung peningkatan kompetensi profesional, rasa percaya diri, serta pemahaman terhadap praktik pembelajaran anak usia dini.