

ABSTRAK

Perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berinteraksi, beradaptasi, serta memahami perasaan diri sendiri dan orang lain. Pada tahap ini, anak memerlukan pengalaman belajar yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas bermain agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Karya kinerja ini disusun sebagai upaya menghadirkan inovasi pembelajaran melalui penerapan Permainan Dadu Sosial di KB Al-Hikam 01. Media ini dirancang berbasis permainan dengan memanfaatkan dadu berangka, papan permainan, serta kartu emosi sebagai sarana untuk membantu anak mengenali dan mengekspresikan emosi dasar, seperti senang, sedih, marah, dan takut. Melalui kegiatan bermain tersebut, anak dilatih untuk berpartisipasi aktif, menunggu giliran, bekerja sama, mematuhi aturan sederhana, serta berani mengungkapkan perasaan secara lisan. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang menciptakan suasana belajar aman, nyaman, dan menyenangkan. Berdasarkan pengalaman pelaksanaan kegiatan, Permainan Dadu Sosial mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam interaksi sosial, menumbuhkan empati, serta memperkuat sikap sosial positif. Media ini menjadi alternatif pembelajaran berbasis bermain yang bermakna dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Dadu Sosial, Sosial Emosional, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

The social-emotional development of early childhood is an important foundation in shaping the ability to interact, adapt, and understand one's own feelings and those of others. At this stage, children need learning experiences that are concrete, enjoyable, and involve play activities so that the learning process can proceed optimally. This performance work is compiled as an effort to introduce learning innovation thru the implementation of Social Dice Games at KB Al-Hikam 01. This media is designed based on games using numbered dice, game boards, and emotion cards as tools to help children recognize and express basic emotions, such as happy, sad, angry, and scared. Thru these play activities, children are trained to actively participate, wait their turn, cooperate, follow simple rules, and bravely express their feelings verbally. In its implementation, the teacher acts as a facilitator and companion who creates a safe, comfortable, and enjoyable learning atmosphere. Based on the experience of implementing the activity, the Social Dice Game is able to increase children's engagement in social interactions, foster empathy, and strengthen positive social attitudes. This media serves as a meaningful play-based learning alternative in supporting the social-emotional development of early childhood children.

Keywords: *Social Dice Game, Social Emotional, Early Childhood, Learning Media.*

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.

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Tempat Bekerja

KB Al-Hikam 01 merupakan lembaga pendidikan anak usia dini pada jenjang Kelompok Bermain (KB) yang berstatus swasta dan berlokasi di Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah. Lembaga ini berada di bawah naungan Yayasan Bina Umat dan secara resmi didirikan pada tanggal 2 Mei 2003 berdasarkan Surat Keputusan Pendirian Nomor YBU.10.10/KP.07.5/2003. Operasional KB Al-Hikam 01 telah memperoleh pengakuan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui izin operasional Nomor 437/1422.2/DINDIKBUD yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pemalang.

Kepala Sekolah KB Al-Hikam 01 saat ini dijabat oleh Ananah Kumalasari yang sekaligus menjalankan tugas sebagai operator sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran, lembaga ini menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai acuan utama dengan menitikberatkan pada pengembangan potensi anak secara menyeluruh. Pengembangan tersebut mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, dan motorik yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia Kelompok Bermain. Berdasarkan hasil akreditasi, KB Al-Hikam 01 memperoleh peringkat B, yang menunjukkan bahwa lembaga ini telah memenuhi standar mutu pendidikan sesuai ketentuan pemerintah.

KB Al-Hikam 01 beralamat di Jl. Bale Kambang RT 01 RW 12, Sumur Gesing-Jebed Utara, Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah. Keberadaan lembaga ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mencerdaskan anak-anak di wilayah sekitarnya melalui penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan ramah anak. Selain itu, KB Al-Hikam 01 menyediakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini secara holistik.

1. Visi

Mencerdaskan anak bangsa yang beriman, berilmu, dan beakhlakul karimah.

2. Misi

- a. Menyelenggarakan pembelajaran yang efektif sesuai standart Pendidikan anak usia dini (PAUD).
- b. Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih,sehat dan berakhlak mulia secara mandiri
- c. Membangun Kerjasama dengan orang tua dan pihak terkait dalam memantau tumbuh kembang anak.

B. Struktur Organisasi Sekolah

Ketua Komite : Busro, S.Pd

Pengelola : Abdul Muiz, S.Pd.I., M.Si., M.Pd

Kepala Sekolah : Ananah Kumalasari

Sekretaris : Taranida Khusnul Hidayah

Bendahara : Kuseni Yuliartati

Guru Kelas : 1. Kuseni Yuliartati
2. Sadni Hartati
3. Taranida Khusnul Hidayah

Tugas Pokok dan Fungsi (TUPOKSI)

1. Ketua Komite

- a. Mengatur, membimbing, dan mengawasi pelaksanaan kegiatan sekolah sesuai program dan visi-misi KB Al-Hikam 01.
- b. Menjadi mitra dalam pengambilan keputusan strategis terkait arah pengelolaan lembaga pendidikan.
- c. Membangun, memperluas, dan memelihara jaringan kerjasama dengan pemerintah, masyarakat, dan pihak swasta.
- d. Mendukung penyediaan sumber daya pendidikan, termasuk finansial, fasilitas, dan sumber daya manusia.
- e. Menyampaikan aspirasi dan masukan orang tua serta masyarakat sebagai bahan pengembangan sekolah.

2. Pengelola

- a. Mengatur seluruh kegiatan operasional sekolah dan menyusun program kerja tahunan.
- b. Memberikan dukungan fasilitas yang memadai untuk pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik.
- c. Mengkoordinasikan pelaksanaan program dengan kepala sekolah, komite, dan pendidik agar sesuai tujuan pendidikan anak usia dini.
- d. Menjamin keberlangsungan layanan pendidikan sesuai visi dan misi KB Al-Hikam 01.
- e. Melakukan evaluasi rutin terhadap program yang berjalan dan memberikan rekomendasi pengembangan.

3. Kepala Sekolah

- a. Mengembangkan kurikulum satuan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik anak didik dan lingkungan sekitar.
- b. Mengelola struktur organisasi sekolah dan membagi tugas kepada pendidik serta tenaga kependidikan.
- c. Membina dan meningkatkan kompetensi pendidik melalui supervisi dan program pengembangan profesional.
- d. Menjalin hubungan harmonis dengan warga sekolah, orang tua, dan masyarakat.
- e. Memantau, mengevaluasi, dan melaporkan pelaksanaan pembelajaran dan program sekolah kepada komite dan yayasan.

4. Sekretaris

- a. Menyusun seluruh administrasi surat-menyurat dan dokumen kegiatan sekolah.
- b. Membantu kepala sekolah atau pengelola dalam penyusunan laporan kegiatan.
- c. Mendokumentasikan seluruh aktivitas sekolah, termasuk rapat, kegiatan belajar, dan kerjasama eksternal.
- d. Menyiapkan agenda rapat, notulen, dan membantu perencanaan kegiatan sekolah.
- e. Mengelola arsip keluar-masuk secara sistematis agar mudah diakses.

5. Bendahara

- a. Mengelola seluruh transaksi keuangan sekolah secara transparan dan akuntabel.
- b. Menyusun anggaran pendapatan dan belanja sekolah (RAPBS) serta laporan keuangan untuk dilaporkan kepada kepala sekolah, pengelola, dan pihak terkait.
- c. Bertanggung jawab terhadap keluar-masuknya dana operasional sekolah.
- d. Mengawasi penggunaan dana agar sesuai perencanaan dan ketentuan yang berlaku.
- e. Menyimpan bukti transaksi keuangan dan menjaga keamanan administrasi keuangan.

6. Guru Kelas

- a. Merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai kurikulum.
- b. Mendorong perkembangan anak melalui pendekatan bermain dalam aspek kognitif, sosial-emosional, motorik, bahasa, dan seni.
- c. Melakukan observasi dan evaluasi perkembangan anak secara berkala serta menyampaikan hasilnya kepada orang tua.
- d. Menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan mendukung pembelajaran anak.
- e. Membangun interaksi positif dengan anak didik, orang tua, dan rekan kerja.
- f. Mengikuti kegiatan pengembangan profesional untuk meningkatkan kompetensi sebagai pendidik PAUD.

C. Peran dan Kegiatan Mahasiswa di Lokasi Pengabdian

Sebagai kepala sekolah sekaligus guru aktif di KB Al-Hikam 01, penulis memegang peran strategis dalam pengelolaan satuan pendidikan sekaligus terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini. Peran ganda tersebut memungkinkan penulis tidak hanya menjalankan fungsi manajerial, tetapi juga berkontribusi langsung dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif, mengelola kelas secara efektif, serta mengembangkan potensi anak melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif dan bermakna. Keterlibatan aktif penulis dalam proses