

STIMULASI PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA BAUBAU

Andina Kabakoran^{1*}, Rachman Saleh², Marwah³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia
andinakabakoran74@gmail.com¹, rahmansaleh428@gmail.com²,
marwahasman90@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to describe the process of stimulating social-emotional development in children aged 4–6 years through five educational games at TK Negeri Pembina Baubau, as well as to measure children's social-emotional developmental achievements across five key indicators following the structured implementation of those games. The study employed a *Participatory Action Research* (PAR) approach, conducted collaboratively between the researcher and the classroom teacher through four cyclical stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects consisted of 21 children from Group A aged 4–6 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation, with data validity ensured through source and technique triangulation. The findings reveal that the implementation of five educational games, marble maze, snakes and ladders, colorful balls, block stacking, and animal puzzle, facilitated actively and reflectively by the teacher, proved effective in stimulating children's social-emotional development. Children's achievements across all indicators showed significant improvement, shifting from the category of Not Yet Developed to Developing as Expected and Developing Very Well. These findings contribute to the attainment of SDGs Goal 4 on Quality Education through the strengthening of inclusive and meaningful early childhood developmental stimulation.

Keywords: Social-Emotional Stimulation, Educational Games, Participatory Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun melalui lima permainan edukatif di TK Negeri Pembina Baubau serta mengukur capaian perkembangan sosial emosional anak pada lima indikator utama setelah diterapkannya permainan tersebut secara terstruktur. Penelitian menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas melalui empat tahapan siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 21 anak kelompok A berusia 4–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan lima permainan edukatif, yakni labirin

kelereng, ular tangga, bola warna-warni, balok susun, dan puzzle gambar hewan, yang difasilitasi guru secara aktif dan reflektif, terbukti efektif menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. Capaian anak pada seluruh indikator mengalami peningkatan signifikan dari kategori Belum Berkembang menuju Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Temuan ini berkontribusi pada pencapaian SDGs Tujuan ke-4 tentang Pendidikan Berkualitas melalui penguatan stimulasi perkembangan anak usia dini yang inklusif dan bermakna.

Kata kunci: Stimulasi Sosial Emosional, Permainan Edukatif, *Participatory Action Research*

A. Pendahuluan

TK Negeri Pembina Baubau merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang telah melaksanakan kegiatan pembelajaran secara aktif dan terstruktur. Dalam proses pelaksanaannya, sekolah ini telah menyelenggarakan berbagai kegiatan bermain sebagai bagian dari program stimulasi perkembangan anak, termasuk dalam aspek sosial emosional. Guru-guru di TK Negeri Pembina Baubau terbukti mampu merancang dan melaksanakan lima jenis permainan edukatif, yaitu permainan labirin kelereng, ular tangga, bola warna-warni, balok susun, dan puzzle gambar hewan, sebagai media pembelajaran yang diterapkan secara langsung di dalam kelas bersama anak usia 4–6 tahun. Pelaksanaan kelima permainan tersebut dilakukan dengan melibatkan anak secara aktif, disertai

pendampingan guru yang berperan sebagai fasilitator dalam setiap sesi kegiatan.

Proses stimulasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Baubau menunjukkan hasil yang nyata dan dapat diamati secara langsung di lapangan. Dalam permainan labirin kelereng, anak-anak tampak berlatih fokus, ketelitian, dan pengendalian diri saat menghadapi kesulitan menemukan jalur. Pada permainan ular tangga, anak belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, dan menerima hasil permainan dengan sikap sportif. Permainan bola warna-warni mendorong anak untuk berinteraksi, bekerja sama dalam kelompok, dan saling berkomunikasi secara positif dengan teman sebaya. Sementara itu, permainan balok susun melatih kemampuan anak dalam berkolaborasi, berbagi peran, serta membangun ketekunan saat

menghadapi kegagalan dalam proses penyusunan. Permainan puzzle gambar hewan mendorong anak untuk berkonsentrasi, bersabar, dan menyelesaikan tugas hingga tuntas meskipun menghadapi tantangan dalam menyusun potongan gambar.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kelima permainan tersebut di TK Negeri Pembina Baubau berjalan dengan maksimal dan memberikan dampak yang terlihat pada perkembangan sosial emosional anak. Anak-anak menunjukkan kemajuan dalam lima indikator utama, yaitu kemampuan mengenali dan mengungkapkan emosi, kemampuan menunggu giliran, kemampuan bekerja sama dengan teman, kemampuan menyelesaikan tugas hingga selesai, serta kemampuan mengendalikan emosi ketika menghadapi kesulitan. Keberhasilan ini tidak terlepas dari konsistensi guru dalam menerapkan strategi permainan edukatif sebagai media stimulasi yang terarah dan menyenangkan bagi anak usia 4–6 tahun.

Secara ideal, stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan proses yang kompleks dan tidak dapat serta-merta

mencapai hasil yang optimal hanya melalui satu atau beberapa jenis permainan dalam jangka pendek. Para ahli menegaskan bahwa perkembangan sosial emosional anak membutuhkan proses bertahap, konsisten, dan didukung oleh lingkungan yang terstruktur secara menyeluruh. Jeti & Herliyani (2018) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak usia dini tidak muncul secara alami tanpa adanya stimulasi yang tepat, sistematis, dan berkelanjutan dalam konteks lingkungan yang kondusif. Senada dengan itu, Fauziah et al. (2023) menegaskan bahwa pemberian stimulasi yang konsisten melalui kegiatan terarah memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak, namun hasilnya sangat bergantung pada kualitas pelaksanaan dan kedalaman keterlibatan anak dalam proses tersebut. Lebih lanjut, Fitriani & Suryana (2022) menjelaskan bahwa strategi pengembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain memerlukan perencanaan yang matang agar anak benar-benar memperoleh pengalaman bermakna, bukan sekadar aktivitas fisik semata.

Nurhayati & Rahmawati (2023) menambahkan bahwa permainan berbasis ketangkasan memang berpotensi mengembangkan pengendalian emosi anak usia dini, namun efektivitasnya sangat ditentukan oleh bagaimana guru merancang interaksi dan aturan dalam permainan tersebut. Bahkan, Pratiwi et al. (2024) menegaskan bahwa permainan edukatif hanya dapat berfungsi sebagai sarana penguatan karakter sosial emosional secara optimal apabila dilaksanakan dengan metode yang tepat, terukur, dan melibatkan refleksi pasca-kegiatan sebagai bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Dengan demikian, secara teoritis, keberhasilan stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan sederhana seharusnya tidak semudah dan seinstan yang tampak di lapangan, melainkan membutuhkan proses panjang yang didukung oleh berbagai faktor pendukung secara simultan.

Berdasarkan paparan das sein dan das sollen di atas, terdapat kesenjangan yang menarik dan signifikan antara kondisi ideal yang digariskan oleh para ahli dengan realita yang ditemukan di TK Negeri

Pembina Baubau. Secara teoretis, stimulasi perkembangan sosial emosional anak melalui permainan edukatif merupakan proses yang panjang, kompleks, dan membutuhkan sistem yang terencana secara menyeluruh. Namun kenyataan di lapangan justru menunjukkan bahwa melalui penerapan lima permainan sederhana, yakni labirin kelereng, ular tangga, bola warna-warni, balok susun, dan puzzle gambar hewan, anak-anak usia 4–6 tahun di TK Negeri Pembina Baubau mampu menunjukkan perkembangan sosial emosional yang nyata dan terukur dalam kelima indikator yang ditetapkan. Kesenjangan ini memunculkan pertanyaan mendasar: mengapa dan bagaimana stimulasi melalui lima permainan tersebut dapat berjalan secara efektif dan menghasilkan capaian perkembangan sosial emosional yang optimal pada anak usia 4–6 tahun di TK Negeri Pembina Baubau, sementara teori justru menggarisbawahi kompleksitas dan tantangan besar dalam proses tersebut?

Kesenjangan antara idealita dan realita inilah yang menjadi inti dari masalah penelitian ini. Fakta bahwa

permainan edukatif yang diterapkan secara kontekstual di TK Negeri Pembina Baubau menghasilkan dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak justru memerlukan penjelasan ilmiah yang mendalam. Diperlukan kajian yang mampu mengungkap bagaimana proses stimulasi berlangsung, faktor apa yang mendukung keberhasilannya, serta aspek sosial emosional mana yang paling terstimulasi melalui masing-masing permainan. Hal ini melahirkan pertanyaan penelitian yang sentral: bagaimanakah proses stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun melalui lima permainan edukatif di TK Negeri Pembina Baubau berlangsung sehingga menghasilkan perkembangan yang optimal pada kelima indikator yang ditetapkan?

Kajian tentang stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Sejumlah penelitian telah mengkaji pengaruh permainan terhadap aspek perkembangan tertentu, seperti interaksi sosial, pengendalian emosi, kerja sama, dan konsentrasi (Hidayat, 2022; Yuliani &

Kurnia, 2021; Lestari, 2022; Sari & Lestari, 2021; Pratiwi, 2022). Penelitian lainnya telah mengkaji pengaruh jenis permainan spesifik, seperti permainan labirin terhadap konsentrasi dan pengendalian diri anak, permainan tradisional terhadap perkembangan sosial emosional, serta permainan balok terhadap kemampuan sosial anak usia dini (Kifayah & Rocmah, 2022; Fadlilah & Lutfiyah, 2023; Sulistina et al., 2022). Ada pula kajian yang membahas permainan puzzle dalam kaitannya dengan kemampuan menyelesaikan tugas, serta permainan kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial anak (Dewi, 2021; Ulfa Dwi Anti et al., 2024; Anti et al., 2024). Meskipun beragam, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan secara parsial, hanya mengkaji satu jenis permainan dengan satu atau dua indikator perkembangan tertentu, sehingga belum mampu memberikan gambaran utuh tentang bagaimana stimulasi melalui berbagai jenis permainan secara sinergis dapat mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak secara menyeluruh.

Penelitian yang lebih baru mulai mengeksplorasi permainan edukatif

sebagai sarana penguatan karakter sosial emosional anak secara lebih komprehensif (Pratiwi et al., 2024; Hidayati, 2024; Nurul Fadilah Hsb et al., 2024). Beberapa penelitian juga telah mencoba mengintegrasikan pendekatan partisipatif dalam proses stimulasi perkembangan anak di lembaga PAUD (Fauziah et al., 2023; Nuraini, 2023; Rita, 2025). Namun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun melalui penerapan lima jenis permainan secara bersamaan dalam satu konteks lembaga PAUD dengan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan guru secara aktif sebagai mitra penelitian. Celah inilah yang menjadi ruang bagi penelitian ini untuk hadir, yakni memberikan gambaran ilmiah yang holistik tentang bagaimana kombinasi lima permainan edukatif mampu menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun secara komprehensif dan terukur di TK Negeri Pembina Baubau.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi lima jenis permainan edukatif, yaitu labirin kelereng, ular

tangga, bola warna-warni, balok susun, dan puzzle gambar hewan, sebagai satu kesatuan strategi stimulasi yang dikaji secara holistik terhadap lima indikator perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun dalam satu lembaga PAUD dengan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR). Belum ada penelitian sebelumnya yang secara khusus mengkombinasikan kelima jenis permainan tersebut sekaligus dan mengukur dampaknya secara menyeluruh terhadap aspek sosial emosional anak dalam konteks yang sama. Kebaruan ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, sekaligus memperkuat capaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya Tujuan ke-4 tentang Pendidikan Berkualitas yang menekankan pentingnya akses terhadap pengembangan anak usia dini yang berkualitas, inklusif, dan berkeadilan sebagai fondasi tumbuh kembang generasi yang berkarakter dan berdaya saing.

Penelitian ini mendesak untuk dilakukan mengingat perkembangan sosial emosional merupakan fondasi penting bagi kesiapan anak memasuki

jenjang pendidikan lebih lanjut dan kehidupan sosial yang lebih luas. Anak yang memiliki kematangan sosial emosional yang baik akan lebih mudah beradaptasi, membangun hubungan positif, dan mengelola tekanan secara sehat sejak dini. Jika stimulasi sosial emosional tidak dilakukan secara tepat dan terencana pada usia emas 4–6 tahun, dampaknya dapat bersifat jangka panjang, termasuk munculnya perilaku agresif, kesulitan bersosialisasi, dan rendahnya kemampuan regulasi emosi yang berpengaruh pada kualitas hidup anak di masa depan. Dalam konteks SDGs Tujuan ke-3 tentang Kehidupan Sehat dan Sejahtera, investasi pada perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan edukatif merupakan langkah strategis yang tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada kualitas sumber daya manusia suatu bangsa secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk menghadirkan bukti ilmiah yang dapat dijadikan acuan praktis bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan dalam merancang program stimulasi perkembangan anak yang efektif, kontekstual, dan berpihak pada

kebutuhan tumbuh kembang anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: pertama, bagaimanakah proses stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun melalui permainan labirin kelereng, ular tangga, bola warna-warni, balok susun, dan puzzle gambar hewan di TK Negeri Pembina Baubau berlangsung ditinjau dari aspek perencanaan, pelaksanaan, dan peran guru sebagai fasilitator; kedua, bagaimanakah capaian perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun di TK Negeri Pembina Baubau pada lima indikator utama, yaitu kemampuan mengenali dan mengungkapkan emosi, kemampuan menunggu giliran, kemampuan bekerja sama dengan teman, kemampuan menyelesaikan tugas hingga selesai, serta kemampuan mengendalikan emosi ketika mengalami kesulitan, setelah diterapkannya kelima permainan edukatif tersebut secara terstruktur.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yakni pendekatan

yang menempatkan guru bukan sebagai objek penelitian, melainkan sebagai mitra aktif dalam merancang dan melaksanakan perubahan pembelajaran di kelas secara kolaboratif dan berkelanjutan. Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Baubau pada bulan Maret hingga April 2026, dengan subjek penelitian sebanyak 21 anak kelompok A berusia 4–6 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok belajar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur kepada guru kelas, dan dokumentasi kegiatan, yang keabsahannya dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Siklus PAR dalam penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap yang berjalan secara spiral dan berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan, lima permainan edukatif diterapkan sebagai media stimulasi perkembangan sosial emosional anak, yaitu labirin kelereng, ular tangga, bola warna-warni, balok susun, dan puzzle gambar hewan. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi

berbasis lima indikator perkembangan sosial emosional dengan skala penilaian BB, MB, BSH, dan BSB, sementara refleksi dilakukan bersama guru sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya hingga tercapai peningkatan yang optimal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4–6 Tahun Melalui Lima Permainan Edukatif di TK Negeri Pembina Baubau Ditinjau dari Aspek Perencanaan, Pelaksanaan, dan Peran Guru sebagai Fasilitator

Proses stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun di TK Negeri Pembina Baubau diawali dengan tahap perencanaan yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Pada tahap ini, peneliti bersama guru melakukan identifikasi awal terhadap kondisi perkembangan sosial emosional anak melalui pengamatan langsung di kelas. Dari hasil identifikasi tersebut ditemukan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada kelima

indikator yang ditetapkan, yakni kemampuan mengenali dan mengungkapkan emosi, kemampuan menunggu giliran, kemampuan bekerja sama dengan teman, kemampuan menyelesaikan tugas hingga selesai, serta kemampuan mengendalikan emosi ketika mengalami kesulitan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti dan guru secara bersama-sama menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang memuat penerapan lima permainan edukatif sebagai media stimulasi, sekaligus menyiapkan lembar observasi, media permainan, dan jadwal pelaksanaan tindakan. Proses perencanaan ini berjalan secara partisipatif, di mana guru tidak sekadar menerima arahan dari peneliti, melainkan aktif memberikan masukan terkait kondisi anak dan kesesuaian media dengan karakteristik kelompok yang diampu. Hal inilah yang menjadi ciri khas pendekatan PAR, yakni perencanaan lahir dari dialog antara peneliti dan praktisi di lapangan.

Memasuki tahap pelaksanaan tindakan, peneliti dan guru menerapkan lima permainan edukatif secara bergantian dalam sesi pembelajaran yang telah dijadwalkan.

Permainan pertama yang diterapkan adalah permainan labirin kelereng. Dalam kegiatan ini, anak diminta mengarahkan kelereng melalui jalur berliku tanpa keluar dari lintasan yang telah ditentukan. Pada awal pelaksanaan, banyak anak yang terlihat mudah frustrasi ketika kelereng keluar jalur, bahkan sebagian menunjukkan reaksi marah atau menolak mencoba kembali. Namun seiring berjalannya sesi, dengan dorongan dan motivasi dari guru, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan mengendalikan diri dan bersedia mencoba kembali dengan lebih tenang. Guru berperan aktif mendampingi setiap anak, memberikan penguatan verbal seperti pujian dan semangat, serta mengarahkan anak untuk bernapas dan bersabar ketika menghadapi kesulitan. Proses inilah yang secara nyata menstimulasi indikator pengendalian emosi dan kemampuan menyelesaikan tugas hingga tuntas.

Permainan kedua, yakni ular tangga, dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima anak. Setiap anak diwajibkan menunggu giliran sebelum melempar dadu dan memindahkan pionnya. Pada awal kegiatan, beberapa anak

tampak tidak sabar dan ingin segera mendapat giliran, bahkan ada yang mencoba mendahului teman. Guru dengan sabar mengingatkan aturan permainan dan mendorong anak untuk menghargai giliran temannya. Secara bertahap, anak-anak mulai memahami dan mematuhi aturan tersebut. Selain melatih kesabaran menunggu giliran, permainan ular tangga juga melatih anak untuk menerima hasil permainan dengan lapang dada, baik ketika naik tangga maupun turun karena ular. Kemampuan menerima konsekuensi ini menjadi bagian penting dari perkembangan pengendalian emosi anak yang teramati selama sesi berlangsung.

Permainan ketiga, bola warna-warni, dilaksanakan dalam format kelompok besar dengan tugas mengumpulkan dan memindahkan bola sesuai warna yang ditentukan secara bersama-sama. Permainan ini secara langsung menstimulasi kemampuan kerja sama dan interaksi sosial anak. Pada pelaksanaan awal, beberapa anak cenderung bermain sendiri atau mendominasi kegiatan tanpa memperhatikan teman sekelompoknya. Guru kemudian memfasilitasi diskusi singkat antar

anak mengenai pentingnya bekerja sama, lalu memberikan arahan agar setiap anak memiliki peran yang jelas dalam kelompok. Hasilnya, pada sesi berikutnya anak-anak mulai menunjukkan sikap saling membantu, berbagi tugas, dan berkomunikasi secara positif dengan teman. Dinamika interaksi yang terjadi selama permainan bola warna-warni menjadi ruang belajar sosial yang sangat kaya bagi anak usia 4–6 tahun.

Permainan keempat, balok susun, memberikan pengalaman kolaboratif yang lebih dalam. Anak-anak diminta menyusun balok menjadi bentuk tertentu secara berkelompok. Dalam proses ini, anak belajar mendiskusikan ide, berbagi peran, dan menerima pendapat teman yang berbeda. Ketika bangunan balok roboh, beberapa anak awalnya menunjukkan reaksi kecewa yang berlebihan. Guru mendampingi dengan mengajak anak merefleksikan kejadian tersebut dan mendorong mereka untuk mencoba kembali bersama. Melalui pengalaman berulang ini, anak-anak secara bertahap membangun kemampuan regulasi emosi, ketekunan, dan semangat kolaborasi yang semakin kuat dari satu sesi ke sesi berikutnya.

Permainan kelima, puzzle gambar hewan, dilaksanakan baik secara individu maupun kelompok kecil. Anak diminta menyusun potongan gambar hewan hingga membentuk gambar yang utuh. Permainan ini secara efektif melatih konsentrasi, kesabaran, dan tanggung jawab anak dalam menyelesaikan tugas. Pada awal kegiatan, beberapa anak mudah menyerah ketika tidak menemukan potongan yang pas dan meminta bantuan guru secara berlebihan. Guru kemudian secara perlahan membimbing anak untuk mencoba sendiri terlebih dahulu sebelum meminta bantuan, sembari memberikan motivasi bahwa mereka mampu menyelesaikannya. Seiring berjalannya waktu, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan bertahan lebih lama dalam mengerjakan puzzle dan merasa bangga ketika berhasil menyelesaikannya.

Peran guru sebagai fasilitator dalam seluruh proses pelaksanaan ini menjadi faktor penentu keberhasilan stimulasi. Guru tidak hanya berperan sebagai pengawas, melainkan secara aktif terlibat dalam mendampingi, memotivasi, memberikan umpan balik positif, dan menjadi model perilaku sosial emosional yang baik bagi anak.

Dalam setiap akhir sesi permainan, guru mengajak anak melakukan refleksi sederhana dengan menanyakan perasaan mereka selama bermain, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana seharusnya mereka bersikap ketika menghadapi kesulitan. Proses refleksi bersama anak inilah yang memperkuat internalisasi nilai-nilai sosial emosional secara nyata dan bermakna. Kolaborasi antara peneliti dan guru dalam mengevaluasi setiap sesi juga berjalan secara konsisten, di mana temuan dari setiap siklus dijadikan dasar perbaikan pada perencanaan siklus berikutnya sesuai dengan prinsip PAR yang reflektif dan adaptif.

2. Capaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4–6 Tahun di TK Negeri Pembina Baubau pada Lima Indikator Utama Setelah Diterapkannya Lima Permainan Edukatif Secara Terstruktur

Setelah seluruh siklus PAR dilaksanakan secara konsisten dan kolaboratif, capaian perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun di TK Negeri Pembina Baubau menunjukkan peningkatan yang signifikan dan terukur pada kelima

indikator yang telah ditetapkan. Peningkatan ini tidak terjadi secara instan, melainkan berlangsung secara bertahap seiring dengan berulangnya siklus tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan bersama antara peneliti dan guru.

Pada indikator pertama, yakni kemampuan mengenali dan mengungkapkan emosi, anak-anak menunjukkan perkembangan yang sangat berarti. Pada kondisi awal sebelum tindakan, sebagian besar anak belum mampu menyebutkan perasaan yang sedang dialaminya dan cenderung mengekspresikan emosi secara tidak terkontrol, seperti menangis keras, berteriak, atau diam menarik diri. Setelah penerapan kelima permainan secara berulang, terutama melalui refleksi perasaan yang dilakukan guru di akhir setiap sesi, anak-anak mulai mampu menyebutkan emosi yang mereka rasakan dengan kata-kata sederhana seperti "saya senang", "saya kesal", atau "saya tidak sabar tadi". Kemampuan verbalisasi emosi ini merupakan capaian penting yang menandai berkembangnya kesadaran diri anak sebagai fondasi utama kematangan sosial emosional.

Pada indikator kedua, yakni kemampuan menunggu giliran, peningkatan yang paling nyata terlihat melalui permainan ular tangga yang menuntut anak secara konsisten untuk menahan diri dan menghormati urutan bermain. Pada awal siklus, konflik kecil antar anak terkait perebutan giliran cukup sering terjadi dan membutuhkan intervensi guru yang intens. Namun pada akhir siklus, hampir seluruh anak sudah mampu menunggu giliran dengan tenang, bahkan beberapa anak terlihat secara sukarela mengingatkan teman yang lupa aturan dengan cara yang sopan. Capaian ini mencerminkan bahwa anak telah menginternalisasi nilai disiplin sosial bukan karena paksaan, melainkan karena pemahaman yang tumbuh melalui pengalaman bermain yang berulang dan bermakna.

Pada indikator ketiga, yakni kemampuan bekerja sama dengan teman, perkembangan paling signifikan terlihat melalui permainan bola warna-warni dan balok susun yang secara alami mendorong anak untuk berinteraksi, berbagi peran, dan menyelesaikan tugas bersama. Pada kondisi awal, banyak anak yang bermain secara individual dan enggan berbagi alat permainan. Setelah

beberapa siklus tindakan, anak-anak mulai menunjukkan perilaku kooperatif yang semakin kuat, seperti menawarkan bantuan kepada teman yang kesulitan, berbagi balok tanpa diminta guru, serta mampu menerima pendapat teman dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kualitas interaksi sosial yang berkembang selama proses ini jauh melampaui sekadar perilaku berbagi, karena anak juga mulai menunjukkan kepedulian dan empati terhadap teman sekelompoknya.

Pada indikator keempat, yakni kemampuan menyelesaikan tugas hingga selesai, peningkatan yang paling terlihat terjadi melalui permainan labirin kelereng dan puzzle gambar hewan yang keduanya menuntut ketekunan dan daya tahan anak dalam menghadapi tantangan. Pada awal penelitian, banyak anak yang mudah menyerah ketika tugas terasa sulit dan segera beralih ke kegiatan lain. Setelah proses stimulasi yang konsisten, anak-anak mulai mampu bertahan lebih lama dalam menyelesaikan tugas, bahkan menunjukkan ekspresi kepuasan dan kebanggaan yang tulus ketika berhasil menyelesaikan labirin atau menyempurnakan susunan puzzle.

Kemampuan ini mencerminkan berkembangnya daya juang dan motivasi intrinsik anak yang merupakan aspek penting dalam kematangan sosial emosional.

Pada indikator kelima, yakni kemampuan mengendalikan emosi ketika mengalami kesulitan, capaian akhir penelitian menunjukkan perkembangan yang paling mencolok dibandingkan kondisi awal. Sebelum tindakan, banyak anak yang langsung menunjukkan reaksi emosional berlebihan seperti marah, menangis, atau melempar alat permainan ketika menghadapi kegagalan. Setelah seluruh siklus PAR dilaksanakan, anak-anak mulai mampu menghadapi situasi sulit dengan lebih tenang, mau mencoba kembali tanpa harus didorong berulang kali oleh guru, serta mampu mengungkapkan perasaan frustrasinya dengan cara yang lebih terkontrol. Perubahan perilaku ini tidak terlepas dari konsistensi guru dalam memberikan penguatan positif dan menjadi model pengendalian emosi yang baik selama proses pendampingan berlangsung.

Secara keseluruhan, capaian perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun di TK Negeri Pembina Baubau setelah penerapan lima

permainan edukatif melalui pendekatan PAR menunjukkan pergeseran yang signifikan dari kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada kondisi awal, menuju kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada akhir siklus penelitian. Keberhasilan ini merupakan hasil dari proses yang kolaboratif, reflektif, dan berkelanjutan antara peneliti dan guru, di mana setiap siklus tindakan selalu dievaluasi dan diperbaiki berdasarkan temuan nyata di lapangan sesuai dengan prinsip dasar pendekatan PAR.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4–6 tahun di TK Negeri Pembina Baubau melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) berlangsung secara kolaboratif, reflektif, dan berkelanjutan antara peneliti dan guru kelas. Penerapan lima permainan edukatif, yakni labirin kelereng, ular tangga, bola warna-warni, balok susun, dan puzzle gambar hewan, terbukti mampu berfungsi sebagai media

stimulasi yang efektif dan kontekstual. Peran guru sebagai fasilitator aktif yang mendampingi, memotivasi, dan merefleksikan setiap sesi permainan menjadi faktor penentu keberhasilan proses stimulasi. Siklus PAR yang berjalan secara spiral dan adaptif memungkinkan perbaikan tindakan berlangsung secara terus-menerus berdasarkan temuan nyata di lapangan hingga tercapai kualitas stimulasi yang optimal.

Capaian perkembangan sosial emosional anak setelah penerapan kelima permainan secara terstruktur menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator, yakni kemampuan mengenali dan mengungkapkan emosi, menunggu giliran, bekerja sama, menyelesaikan tugas hingga tuntas, serta mengendalikan emosi ketika menghadapi kesulitan, dengan pergeseran capaian dari kategori Belum Berkembang (BB) menuju Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Temuan ini memiliki implikasi langsung terhadap pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya Tujuan ke-4 tentang Pendidikan Berkualitas yang menekankan pentingnya

pengembangan anak usia dini yang inklusif dan berkeadilan, serta Tujuan ke-3 tentang Kehidupan Sehat dan Sejahtera melalui investasi pada kematangan sosial emosional anak sebagai fondasi tumbuh kembang generasi yang berkarakter, sehat secara psikologis, dan berdaya saing.

tradisional terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 12(2), 102–110.

Fauziah, L., dkk. (2023). Stimulasi perkembangan anak usia dini melalui aktivitas terarah. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 4(2), 88–97.

DAFTAR PUSTAKA

Anti, R., Hidayat, T., & Pratiwi, D. (2024). Pengaruh permainan edukatif berbasis aktivitas terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–53.

Aurora, D., dkk. (2023). Pengaruh permainan labirin terhadap kemampuan mengikuti instruksi anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Nusantara*, 5(1), 45–53.

Dewi, N. K. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan menyelesaikan tugas pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–130.

Fadlilah, N., & Lutfiyah, A. (2023). Pengaruh permainan

Firmansyah, E. (2023). Various Paradigms in Islamic Educational Thought: Fundamentalism, Modernism, and Liberalism. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 5(2), 139-145. <https://doi.org/10.56338/ijhess.v5i2.3489>

FIRMANSYAH, Eka; ANWAR, Saiful; KHOZIN, Khozin. Anthropological Approach to Islamic Education: Establishing Noble Spirituality in Overcoming Social Conflict. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, [S.l.], v. 7, n. 1, p. 163-172, june 2023. ISSN 2599-3046. Available at: <<https://alhayat.or.id/index.php/alhayat/article/view/374>>. Date

- accessed: 11 feb. 2026.
doi: <https://doi.org/10.35723/ajie.v7i1.374>.
- Fitriani, R. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–130.
- Fitriani, R., & Suryana, D. (2022). Strategi pengembangan sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 30–39.
- Fitriani. (2021). Penerapan penelitian tindakan partisipatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 112–120.
- Hidayat, A. (2022). Perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Jurnal PAUD Nusantara*, 6(1), 45–53.
- Hidayati, N. (2024). Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–55.
- Jamil, A. I. B., & Firmansyah, E. (2025). Embracing Diversity: Navigating Religious Identity in Multicultural Societies. *Online Journal of Research in Islamic Studies*, 12(1), 37-60.
<https://doi.org/10.22452/ris.vol12no1.3>
- Jeti, L., & Herliyani, O. Y. (2018). Stimulation of Social Emotional Development in Early Childhood Education. *International Journal of Education*, 2324(1), 86–106.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.1422779>
- Kifayah, S., & Rocmah, L. (2022). Pengaruh permainan labirin terhadap konsentrasi dan pengendalian diri anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2150–2159.
- Lestari, D. (2022). Peningkatan kemampuan kerja sama anak melalui kegiatan bermain kelompok. *Jurnal PAUD Terpadu*, 6(2), 89–97.

- Lestari, D. (2023). Penerapan pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 67–75.
- Masdul, M. R., Firmansyah, E., Kuliawati, K., & Suardi Wekke, I. (2024). Transformation of Islamic Religious Education Through The Use of E-Learning and Interactive Technology. *ScienceOpen Preprints*. 10.14293/PR2199.000627.v1
- Mulyasa. (2022). Penelitian tindakan sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(3), 201–210.
- Nugroho, S. (2022). Permainan konstruktif sebagai media pengembangan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 6(2), 89–97.
- Nuraini, S. (2023). Pengembangan keterampilan sosial anak melalui permainan konstruktif balok. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 34–42.
- Nurhayati, S., & Rahmawati, L. (2023). Permainan berbasis ketangkasan sebagai upaya pengembangan pengendalian emosi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 812–821.
- Nurul Fadilah Hsb, dkk. (2024). Karakteristik perkembangan anak usia dini dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 3(2), 101–110.
- Prasetyo. (2022). Siklus reflektif dalam penelitian tindakan kelas berbasis partisipatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7(4), 330–338.
- Pratama, R. (2020). Pengaruh permainan balok terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 56–63.
- Pratiwi, E. (2022). Pengaruh permainan kelompok terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 5(1), 34–42.
- Pratiwi, R., Hasanah, U., & Ramadhan, F. (2024).

- Permainan edukatif sebagai sarana penguatan karakter sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 56–66
- Putri, A. (2020). Penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan disiplin sosial anak. *Jurnal PAUD Indonesia*, 3(2), 78–85.
- Rahman. (2023). Kolaborasi guru dalam pendekatan participatory action research di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 55–63.
- Rahmawati, L. (2022). Peran permainan problem solving dalam perkembangan emosi anak usia dini. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 21–29.
- Rahmawati, N. (2021). Pengembangan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain kelompok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 21–29.
- Rita, M. (2025). Permainan labirin sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak*, 2(1), 55–63.
- Rizka, A., dkk. (2025). Pengaruh permainan labirin terhadap kemampuan problem solving anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak*, 6(1), 78–86.
- Salam, A. (2023). Regulasi emosi anak usia dini dalam lingkungan sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 22–31.
- Saputri, M. (2022). Meningkatkan tanggung jawab anak melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 67–75.
- Sari, D., & Lestari, R. (2021). Peningkatan kemampuan kerja sama anak melalui kegiatan bermain kelompok di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 89–97.
- Sari, M. (2021). Peran permainan edukatif dalam pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(2), 78–85.

- Sari, R. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan emosi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 15–23.
- Sayyidatul Kifayah, & Rocmah, L. (2025). Peran permainan edukatif dalam membentuk ketekunan anak usia dini. *Jurnal PAUD Kreatif*, 7(2), 140–149.
- Sulistina, E., Rahmawati, F., & Wulandari, S. (2022). Pengaruh permainan balok terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan PAUD*, 7(2), 120–128.
- Suryana. (2021). Participatory action research sebagai strategi peningkatan mutu pembelajaran PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 1845–1853.
- Suryani, L. (2020). Penggunaan media puzzle dalam meningkatkan konsentrasi anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 90–98.
- Tobroni, T., & Firmansyah, E. (2022). Tipologi Manajemen Tradisional Dan Modern Dalam Perkembangan Pendidikan Pesantren. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 333-338.
<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i1.13087>
- Tobroni, T., Firmansyah, E., Rajindra, R., & Fadli, N. (2023). Spirituality as a paradigm of peace education. *Multicultural Islamic Education Review*, 1(1), 26-35.
<https://doi.org/10.23917/mier.v1i1.2813>
- Ulfa Dwi Anti, dkk. (2024). Penerapan permainan kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Edukasi Anak*, 3(2), 98–107.
- Wulandari, T. (2021). Pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal PAUD Holistik*, 4(2), 101–109.
- Yuliani, N., & Kurnia, R. (2021). Peran permainan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

*Jurnal Pendidikan Anak Usia
Dini*, 6(2), 145–153.