



Analisis Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Menggunakan Digital Game Based Learning di TK PGRI Pakumbulan

Wahyu Sulistyaningsih^{1(*)}, Bagus Ardi Saputro², Iin Purnamasari³

¹TK PGRI Pakumbulan

^{2,3}Universitas PGRI Semarang

Abstract

Received : 20 Apr 2025

Revised : 10 Okt 2025

Accepted : 20 Nov 2025

This study aims to describe children's social-emotional abilities using Digital Game-Based Learning at PGRI Pakumbulan Kindergarten, Buaran District, Pekalongan Regency. The sample comprised 21 Class A students from PGRI Pakumbulan Kindergarten in the 2022-2023 academic year. Data collection in this study employed observation, interviews, and documentation. The analysis technique used was Triangulation. The results of the study showed that there was an increase in children's social-emotional abilities because they used Digital Game-Based Learning, while the learning media used were visual media, such as simple games, original images, and the use of laptops as learning media.

Keywords: Children's social emotional abilities, Digital Game-Based Learning

(*) Corresponding Author: wahyusulistyaningsih2014@gmail.com

How to Cite: Sulistyaningsih, W., Saputro. B.A., & Purnamasari, I. (2025). Analisis Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Menggunakan Digital Game Based Learning di TK PGRI Pakumbulan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 19 (2): 399-415.

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Standard Pendidikan Anak Usia Dini, Permendiknas no.58 tahun 2009). Lebih lanjut menurut Permendikbud nomor 5 tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini peserta didik sebagai kesatuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang menjadi deskripsi capaian perkembangan Peserta Didik dari hasil partisipasinya pada akhir pendidikan anak usia dini. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup: (a) nilai agama dan moral; (b) nilai Pancasila; (c) fisik motorik; (d) kognitif; (e) bahasa; dan (f) sosial emosional. (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014). Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, Kelompok Usia 4-6 tahun ruang lingkup perkembangan Sosial-emosional 1. Kesadaran Diri dengan tingkat pencapaian perkembangan anak : (a). Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan (b). Mengendalikan perasaan (c). Menunjukkan rasa percaya diri (d). Memahami peraturan dan disiplin (e). Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) (f). Bangga terhadap hasil karya sendiri, 2. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain dengan tingkat pencapaian perkembangan anak : (a). Menjaga diri sendiri dari lingkungannya (b). Menghargai keunggulan orang lain (c). Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. 3. Perilaku Prosocial dengan tingkat pencapaian perkembangan anak : (a). Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, (b). Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (c). Menghargai orang lain (d). Menunjukkan rasa empati (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014) Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut Golden Age. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya, yang berlangsung dari anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai



usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Karena itu perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keharusan. Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui lembaga Pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya (Fauziddin, 2016).

Aspek perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan yang terdiri atas: (a) mengenal dan percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengenal ajaran pokok agama, dan menunjukkan sikap menyayangi dirinya, sesama manusia serta alam sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa melalui partisipasi aktif dalam merawat diri dan lingkungannya; (b) mengenali identitas diri, mengetahui kebiasaan di keluarga, sekolah, dan masyarakat, mengetahui dirinya merupakan bagian dari warga Indonesia, serta mengetahui keberadaan negara lain di dunia; (c) mengenali emosi, mampu mengendalikan keinginannya sebagai sikap menghargai keinginan orang lain, dan mampu berinteraksi dengan teman sebaya; (d) mengenali serta menghargai kebiasaan dan aturan yang berlaku, serta memiliki rasa senang terhadap belajar, menghargai usahanya sendiri untuk menjadi lebih baik, dan memiliki keinginan untuk berusaha kembali ketika belum berhasil; (e) memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana dan/atau karya yang dapat dihasilkan melalui kemampuan kognitif, afektif, rasa seni serta keterampilan motorik halus dan kasarnya; (f) mampu menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam; (g) mampu menyimak, memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonemik, memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk menulis, memahami instruksi sederhana, mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasannya serta mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk bekerja sama; dan (h) memiliki kesadaran bilangan, mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku, menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek, serta memiliki kesadaran ruang dan waktu.

Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh. Menurut Hurlock, perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku. Sedangkan menurut Salovey dan John Mayer yang dikutip dalam buku Ali Nugraha pengembangan sosial emosional meliputi: empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengalokasi rasa marah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai kemampuan menyelesaikan masalah antara pribadi, ketekunan, kesetiaan kawan, kesopanan dan sikap hormat.

Kemampuan kerjasama anak ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor kondisi baik kondisi anak dan lingkungan sosialnya, orang tuanya, teman sebaya maupun masyarakat sekitar. Apabila kondisi lingkungan anak dapat memfasilitasi dan memberi ruang positif maka anak akan dapat meningkatkan kemampuan kerjasamanya dengan baik, begitupun sebaliknya. Namun, anak akan memiliki kemampuan kerjasama yang baik, apabila orangtua memberikan pola asuh yang baik, tidak banyak para orang tua tidak memperhatikan bahwa kemampuan kerjasama itu penting untuk diperhatikan



pada kehidupan anak. Hal ini dikarenakan anak akan dapat mempelajarinya sendiri nanti ketika memasuki masa sekolah, padahal kemampuan kerjasama anak juga diperoleh di dalam keluarga dan lingkungan sekitar.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengimbangi bahkan melampaui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dalam masyarakat. Salah satunya adalah guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif, diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan seefektif mungkin dalam suasana yang menyenangkan dan penuh gairah serta bermakna. Saudagar (2009) mengemukakan bahwa guru merupakan kunci dalam peningkatan mutu pendidikan dan guru berada di titik sentral dari setiap usaha reformasi pendidikan yang diarahkan pada perubahan kualitatif.

Setiap usaha peningkatan mutu pendidikan seperti perubahan kurikulum, pengembangan metode-metode mengajar, penyediaan sarana dan prasarana akan berarti apabila melibatkan guru dan anak. Model dan media pembelajaran yang makin banyak memberikan guru banyak pilihan dalam memilih model dan media pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan metode, model dan media pembelajaran ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran bila digunakan secara tepat. Suprijono (2011) mengemukakan bahwa "Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial". Sedangkan Arif S. Sadiman, dkk. (dikutip Sutirman, 2013) menjelaskan kegunaan media pembelajaran adalah yang pertama memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar, dan memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Anak-anak tidak perduli apakah kondisi fisik dan psikis bagus atau tidak, semuanya dilakukan dengan senang, karena pada hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi anak. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru dibutuhkan dalam memberikan arahan dan pengawasan. Orangtua dan guru juga berperan dalam memilihkan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan tidak karena alasan disukai anak semata. Permainan (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002). Menurut teori Psikoanalitik oleh Sigmund Freud, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mengatasi pengalaman traumatis, coping terhadap frustasi. Sedangkan Menurut teori Kognitif oleh Piaget, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan menurut teori Bateson, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna (Bateson, G., & Mead, 1942). Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata berbeda dengan yang selama ini diketahuinya, maka artinya anak mendapat pengetahuan yang baru. Dengan permainan, struktur kognitif anak menjadi lebih dalam, lebih kaya dan lebih sempurna. Permainan dapat dipadukan dari beberapa permainan yang disebut dengan permainan kolaboratif. Permainan kolaboratif merupakan metode mengajar dengan cara guru memberikan tugas kepada anak secara berkelompok tertentu agar anak bekerja sama atau secara kolaboratif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Menurut Diana Mutiah (Diana Mutiah, 2010:), ragam permainan anak terdiri dari permainan dengan angka, bermain melalui gerak dan lagu serta permainan kreatif. Apabila ditinjau dari pelaksanaannya, kegiatan bermain terdiri dari bermain bebas dan bermain terpimpin. Bermain bebas merupakan kegiatan yang mana anak-anak boleh memilih kegiatan dan alat bermain yang disukai, sedangkan kegiatan bermain terpimpin merupakan kegiatan bermain yang telah dipersiapkan guru dan disesuaikan dengan tema. Aktivitas dalam kegiatan bermain terpimpin seperti permainan dalam lingkaran,



permainan dengan alat, permainan tanpa alat, permainan dengan nyanyian, permainan dalam bentuk lomba, permainan dengan angka, dan permainan mengasah panca indra. Disamping itu kurikulum yang diterapkan pada Lembaga PAUD hendaknya bervariasi agar memperoleh hasil yang maksimal. The Curriculum for pre-school learning, taking into consideration the numerous formative valencies of these in the field of stimulating some favorable attitudes of creativity (initiative, curiosity, independence, self esteem). Within the optional „Creativity and Human Activity” we observed the stimulation of creativity in children through: interdisciplinary approach of the artistic educational contents and through a strategy (based on: active didactic methods, setting the educational environment on centers of interest, permissive didactic behaviours) stimulating for the initiative, self esteem autonomy, child's sociability, as factors favorable for creativity (Elena, 2013)

Mau tidak mau, suka atau tidak suka harus terus mengikuti perubahan dan perkembangan jaman, namun pada saat ini kita lebih dihadapkan pada dilema opini masyarakat yang menganggap bahwa game itu lebih banyak berimbas dan bermakna negatif bagi perkembangan Anak Usia Dini. Sedangkan dari sisi lain Anak Usia Dini sendiri dituntut untuk bisa mengembangkan dirinya mengikuti perkembangan zamannya. Di TK PGRI Pakumbulan terdapat 21 siswa dan siswi dari kelas A pada tahun ajaran 2022 – 2023. Hal di atas juga terjadi di TK PGRI Pakumbulan Kecamatan Buaran Pekalongan, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, dengan mewawancara para guru, dan juga orangtua wali murid. Orangtua wali murid berpendapat bahwa penggunaan metode pembelajaran Game Based Learning anak menghambat, mengganggu bahkan lebih banyak berimbas dan bermakna negatif bagi perkembangan Anak Usia Dini .

Pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran pun dilakukan berdasarkan pertimbangan kemudahan model dan media pembelajaran yang digunakan. Model dan media pembelajaran yang biasanya dipakai oleh guru-guru adalah model pembelajaran langsung dengan menggunakan media laptop, gambar, foto sederhana ataupun dengan media powerpoint disesuaikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, model pembelajaran jigsaw dengan media chart, tetapi kebanyakan para guru berpendapat bahwa walaupun sudah menggunakan model dan media pembelajaran akan tetapi saat proses pembelajaran berlangsung tetap saja guru lebih berperan aktif dibandingkan siswa. Guru sebenarnya dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru dituntut untuk dapat meningkatkan kompetensinya dengan memahami penggunaan metode pembelajaran secara baik. Penelitian ini diperkuat oleh Sari, Nurjanah (2020), yang mengatakan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat dan signifikan antara game online dengan perkembangan emosional anak usia 4-5 tahun

Oleh karena itu peneliti tertarik mengangkat permasalahan game based learning itu dapat meningkatkan kemampuan intelektual pada Anak Usia Dini, karena peneliti berpendapat bahwa itu dapat meningkatkan kemampuan intelektual pada Anak Usia Dini. Terutama kemampuan sosial emosional anak yang pada dasarnya merupakan kemampuan anak berinteraksi secara nyata dengan lingkungan sekitarnya baik itu dengan teman sebaya, guru, orangtua ataupun dengan masyarakat sekitarnya. Semakin anak mempunyai kemampuan sosial emosional yang baik maka anak pun akan semakin berkembang untuk mengatasi problem solvingnya sendiri.Berdasarkan latar belakang dari identifikasi masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana kemampuan sosial emosional anak usia dini terbentuk menggunakan *digital game base learning*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Waters (dalam Basrowi & Suwandi, 2008:187) menyampaikan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengutamakan pemahaman dan penafsiran mendalam mengenai makna, kenyataan, dan fakta yang relevan. Konsekuensinya, penggunaan metode ini menuntut kesungguhan peneliti dalam melakukan pengamatan, abstraksi, dan interpretasi melalui verstehen, dengan implikasi metodologi sebagai berikut. (1). Memusatkan observasi pada



praktik sosial dari fenomena yang terjadi. (2). Menggali lebih mendalam berbagai aspek informasi dari pelaku dan memperhatikan dimensi struktural-kultural yang ada. (3). Memanfaatkan semaksimal mungkin triangulasi data.

Penelitian ini menganalisis apakah pembelajaran dengan *digital game based learning* mempengaruhi perkembangan sosial emosional Anak Usia Dini pada perilaku sosial emosional anak. Subjek dalam penelitian ini adalah 21 orang siswa kelas A tahun ajaran 2022 – 2023, TK PGRI Pakumbulan, perempuan di desa Pakumbulan yang memiliki anak bersekolah di taman kanak kanak berjumlah 10. Alasan pemilihan subjek dilatarbelakangi oleh subjek adalah orang terdekat yang mengetahui perkembangan anaknya sehingga memilih subjek orangtua atau ibu. Subjek yang dipilih adalah orangtua yang sedang mendampingi anaknya untuk pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. teknik analisis yang digunakan adalah Analisis domain, yaitu teknik analisis yang pada umumnya dilakukan untuk memperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh tentang situasi sosial yang diteliti atau obyek penelitian. Data diperoleh dari *grand tour* dan *minitour question*. Hasilnya berupa gambaran umum tentang obyek yang diteliti, yang sebelumnya belum pernah diketahui. Dalam analisis ini informasi yang diperoleh belum mendalam, masih di permukaan, namun sudah menemukan domain-domain atau kategori dari situasi sosial yang diteliti.

Kegiatan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua macam instrumen, yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Hal ini karena peneliti berperan dalam seluruh proses penelitian mulai dari menetapkan fokus penelitian, pemilihan subjek penelitian, melakukan pengumpulan data, analisis data, menafsirkan data dan membuat simpulan. Peneliti berperan sebagai instrumen kunci dalam merespon, mengadaptasi, memahami konteks penelitian secara keseluruhan agar lebih memungkinkan memproses data secara langsung di lapangan serta memungkinkan melakukan pemeriksaan dan penggambaran data setelah dikumpulkan secara konseptual. Instrumen pendukung menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Pengumpulan data observasi yang peneliti ambil adalah observasi partisipatif, dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Menurut Patton dalam Nasution (1988), dinyatakan bahwa manfaat observasi mempunyai beberapa manfaat di antaranya ; peneliti akan lebih memahami konteks data, diperoleh pengalaman langsung, peneliti dapat melihat hal yang tidak diamati orang lain, peneliti dapat menemukan hal yang tidak akan terungkapkan oleh responden dalam wawancara, peneliti dapat menemukan hal-hal yang di luar persepsi responden, peneliti tidak hanya mengumpulkan data yang ada, tetapi juga memperoleh kesan-kesan pribadi, dan merasakan suasana situasi sosial yang diteliti. Menurut Spradley (1980) tahapan observasi ada tiga yaitu 1) observasi deskriptif, 2) observasi terfokus 3) observasi terseleksi.

Wawancara digunakan karena peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan peneliti ingin mengetahui hal yang lebih mendalam dari responden, peneliti menggabungkan teknik observasi partisipatif dengan wawancara mendalam. (wawancara terstruktur, semiterstruktur,dan tak terstruktur). Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.

Analisis data itu sendiri adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan penemuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Langkah-langkah penelitian kualitatif memasuki lapangan dengan pertanyaan *grand tour* dan *mini tour*, analisis data dengan analisis domain. Pada tahap kedua ditentukan fokus, teknik pengumpulan data dengan pertanyaan mini round, analisis



data dengan analisis taksonomi. Selain itu, pertanyaan struktural, analisis data dengan analisis komposisi digunakan sebagai pertanyaan pada tahap seleksi. Setelah analisis komponen, dilanjutkan dengan analisis tematik. Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif melalui proses 1. Reduksi data, yaitu merangkum, memfokuskan pada hal-hal yang pokok, dicari tema dan polanya. 2. Display atau penyajian data, yang disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Namun dalam penelitian kualitatif biasanya data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Adapun penyajian data dalam penelitian ini cenderung berupa teks bersifat naratif. 3. Inspeksi atau Verifikasi Kesimpulan, yang dalam penelitian kualitatif bersifat sementara, dan berkembang setelah dilakukan penelitian dilapangan. Setelah di lapangan, temuan yang berupa gambaran obyek dan temuan yang berupa deskripsi akan menjadi jelas dan kredibel. Triangulasi. Dalam teknik pengumpulan data, yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Observasi pada anak (kode AO), dilakukan pada November 2022 di kelas, dengan membagi anak menjadi 5 kelompok bermain. Guru memberikan panduan awal pada anak bagaimana cara memainkan game yang sudah disediakan, keseluruhan anak yang berjumlah 21 siswa tersebut mencapai Tingkat perkembangan Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan dengan sangat baik. Sudah bisa mengendalikan perasaan namun belum sempurna. Pada indikator anak secara berkelompok memainkan game yang sudah disediakan Tingkat perkembangan yang dicapai oleh 21 anak adalah menunjukkan rasa percaya diri dengan sangat baik. Memahami peraturan dan disiplin dengan sangat baik. Indikator keadaan yang terjadi saat anak melakukan permainan secara kelompok dengan sesama temannya, dari 21 anak, mencapai tingkat perkembangan Sudah memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) namun belum sempurna. Bangga terhadap hasil karya sendiri dan ingin diakui orang lain. Pada indikator apa yang dilakukan anak saat kolaborasi dengan guru dan sesama temannya. Ke 21 anak Mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya dengan sangat baik. Mau menghargai keunggulan orang lain secara sportif. . Pada Indikator guru memberikan arahan bila anak mengalami kesulitan saat bermain dengan temannya. Anak Mau berbagi, menolong, dan membantu teman denganikhlas tanpa imbalan. Pada Indikator guru memberikan tugas pada anak untuk bermain di rumah bersama dengan orangtuanya, 21 anak menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif dan bersama dengan teman yang lain. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan dengan baik dan sportif. Pada indikator sikap orangtua atas pelaksanaan permainan anak di rumah, Menghargai orang lain dengan sangat baik. Menunjukkan rasa empati dan peduli dengan teman juga bertindak yang seharusnya

Observasi pada Orang Tua Wali Murid (kode WO), dilakukan pada Desember 2022 di rumah masing-masing. Sesuai hasil observasi yang didapatkan, aspek kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning pada Indikator Guru memberikan panduan awal pada anak bagaimana cara memainkan game yang sudah disediakan, keseluruhan anak yang berjumlah 21 siswa tersebut Guru sudah mempersiapkan pembelajaran sesuai dengan Standart Operasional Prosedur (SOP) PAUD Pengelolaan Kegiatan Belajar, Kegiatan pijakan sebelum main, Penataan alat main Bertanya kepada anak tentang hal-hal yang dilakukan hari kemarin. Menanyakan perasaan anak hari ini untuk mengenal perasaan anak. Guru menginformasikan kegiatan main hari ini, dan menyampaikan gagasan main, pada 5 kelompok yang disediakan. Mendiskusikan aturan main. Pada indikator anak secara berkelompok memainkan game yang sudah disediakan Mendiskusikan ide bermain apa yang akan dibuat anak dengan alat dan bahan yang tersedia. Anak memilih mainan dan teman



main sesuai dengan minatnya. Pada indikator keadaan yang terjadi saat anak melakukan permainan secara kelompok dengan sesama temannya, dari 21 anak, Mendiskusikan ide bermain apa yang akan dibuat anak dengan alat dan bahan yang tersedia. Anak memilih mainan dan teman main sesuai dengan minatnya. Pada indikator apa yang dilakukan anak saat kolaborasi dengan guru dan sesama temannya. Ke 21 anak Membangun aturan main bersama anak. Memberikan kalimat pemantik untuk merangsang anak mencari dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapi saat bermain. Memberikan rangsangan pada anak untuk mau berkolaborasi dengan guru dan teman-temannya.

Pada Indikator guru memberikan arahan bila anak mengalami kesulitan saat bermain dengan temannya. Guru membimbing anak yang masih tertinggal / mengalami kesulitan. Guru tidak langsung membantu anak namun guru lebih memberikan rangsangan dengan kalimat pemantik agar anak berusaha mencari Solusi sendiri atas masalah yang dihadapinya. Pada Indikator guru memberikan tugas pada anak untuk bermain dirumah bersama dengan orangtuanya, 21 anak Guru mengelola kegiatan pemilihan mainan dengan menerapkan permainan yang menarik. Gagasan yang diberikan guru agar anak bisa melakukan permainan di rumah Bersama orang tua kiranya membuat anak merasa senang dan Bahagia. Pada indikator sikap orangtua atas pelaksanaan permainan anak di rumah, Meningkatkan mutu pelaksanaan PAUD berbasis keluarga. Sebagai pedoman bagi lembaga PAUD dalam menyelenggarakan Program PAUD Berbasis Keluarga.

Observasi pada Guru (kode GO), dilakukan pada Desember 2022. Sesuai hasil observasi yang didapatkan, aspek kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning pada Indikator Guru memberikan panduan awal pada anak bagaimana cara memainkan game yang sudah disediakan, ke dua orang guru tersebut berpendapat Apa yang dilakukan guru sudah sesuai dengan SOP Pengelolaan Kegiatan Belajar, Kegiatan pijakan sebelum main, Penataan alat main. Memberikan panduan awal pada anak bagaimana cara memainkan game yang sudah disediakan. Pada indikator anak secara berkelompok memainkan game yang sudah disediakan Guru memberikan kesempatan pada anak untuk memilih teman main, dan melakukan kegiatan bermain sesuai minat pada kelompok kegiatan. Pada indikator keadaan yang terjadi saat anak melakukan permainan secara kelompok dengan sesama temannya, 2 orang guru, Memberikan contoh secara tepat untuk kegiatan baru dengan memberikan kalimat pemantik sebagai rangsangan anak mencari Solusi penyelesaian masalah. Pada indikator apa yang dilakukan anak saat kolaborasi dengan guru dan sesama temannya. Ke 2 guru Membangun aturan main bersama dan memberikan dukungan untuk berkolaborasi secara baik. Pada Indikator guru memberikan arahan bila anak mengalami kesulitan saat bermain dengan temannya. Guru membimbing anak yang masih tertinggal / mengalami kesulitan. Pada Indikator guru memberikan tugas pada anak untuk bermain dirumah bersama dengan orangtuanya, 2 Guru Guru mengelola kegiatan pemilihan mainan dengan menerapkan permainan yang menarik. Pada indikator sikap orangtua atas pelaksanaan permainan anak di rumah, Meningkatkan mutu pelaksanaan PAUD berbasis keluarga.

Observasi pada Kepala Sekolah (kode KO), dilakukan pada Desember 2022. Aspek kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning pada Indikator Guru memberikan panduan awal pada anak bagaimana cara memainkan game yang sudah disediakan, Kepala Sekolah memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan memberikan ijin kepada guru untuk menggunakan computer sekolah sebagai alat media pembelajaran. Kepala Sekolah memberikan arahan cara memberikan pembelajaran pada anak. Kepala Sekolah membantu guru memahami cara bermainnya permainan tersebut dan Apa yang dilakukan guru sudah sesuai dengan SOP Pengelolaan Kegiatan Belajar, Kegiatan pijakan sebelum main, Penataan alat main memberikan panduan awal pada anak bagaimana cara memainkan game yang sudah disediakan. Pada indikator anak secara berkelompok memainkan game yang sudah disediakan Kepala Sekolah membantu guru mengawasi anak saat menentukan kelompok bermain. Kepala Sekolah memberikan apresiasi positif pada Nur Khamidah yang sudah bisa menguasai kelas. Dan Kepala Sekolah memberikan arahan pada Violina



Alfa Zuhra untuk bisa lebih baik dalam penguasaan kelas. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk memilih teman main, dan melakukan kegiatan bermain sesuai minat pada kelompok kegiatan. Pada indikator keadaan yang terjadi saat anak melakukan permainan secara kelompok dengan sesama temannya, Pada saat anak-anak melakukan kegiatan secara berkelompok, Kepala Sekolah membantu guru mengawasi anak-anak dan ketika terlihat guru kuwalahan menangani kelompok-kelompok tertentu, maka Kepala Sekolah akan turun tangan membantunya. Hal ini terjadi pada kelompok-kelompok anak yang aktif. Anak-anak yang aktif mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar. Dan guru memberikan contoh secara tepat untuk kegiatan baru dengan memberikan kalimat pemantik sebagai rangsangan anak mencari Solusi penyelesaian masalah. Pada indikator apa yang dilakukan anak saat kolaborasi dengan guru dan sesama temannya. Yang dilakukan anak saat melakukan permainan kolaborasi baik dengan teman-temannya maupun dengan guru sangatlah beragam. Ada yang berebut urutan dalam bermain, ada yang berbeda pendapat, ada yang mau menang sendiri dan lain sebagainya. Kepala Sekolah melihat dan memperhatikan semua yang terjadi. Kepala Sekolah tidak mengambil tindakan apabila dirasa yang dilakukan anak masih dalam taraf pencarian pemecahan masalah. Terkadang Kepala Sekolah membantu memfasilitasi apa yang dibutuh anak-anak seperti contoh kursi untuk duduk. Membangun aturan main bersama anak. Membantu anak-anak dengan memberikan kalimat pemantik. Mengajak anak untuk berkolaborasi Bersama dalam menyelesaikan suatu permainan. Pada Indikator guru memberikan arahan bila anak mengalami kesulitan saat bermain dengan temannya. Kepala Sekolah memperhatikan dan mencermati saat guru memberikan arahan dan penjelasan pada anak. Jika penjelasan guru masih kurang bisa dipahami anak Kepala Sekolah memberikan arahan pada guru untuk mengulang Kembali keterangan yang diberikannya dengan Bahasa lain yang mudah dipahami anak. Tidak jarang Kepala Sekolah memberikan contoh pada guru bagaimana cara memberikan pemahaman pada anak. Guru membimbing anak yang masih tertinggal/mengalami kesulitan. Tidak jarang guru langsung memberikan bantuan Tindakan nyata apabila anak tidak bisa memahami arahan guru.

Indikator guru memberikan tugas pada anak untuk bermain di rumah bersama dengan orangtuanya, Pada saat guru akan memberikan tugas bermain di rumah kepada anak, Kepala Sekolah memberikan ijin. Kepala Sekolah bahkan menyarankan kepada gurunya untuk memberikan pendampingan pada anak saat anak bermain dengan orang tuanya. Contohnya: membantu anak menyampaikan penjelasan apa yang dimaksudkan dengan tugas bermain Bersama orang tua di rumah kepada orang tua masing-masing anak. Guru mengelola kegiatan pemilihan mainan dengan menerapkan permainan yang menarik. Gagasan yang diberikan guru agar anak bisa melakukan permainan di rumah. Bersama orang tua kiranya membuat anak merasa senang dan bahagia. Pada indikator sikap orangtua atas pelaksanaan permainan anak di rumah, Sikap dan tanggapan orang tua atas pelaksanaan permainan anak di rumah juga sangat beragam. Kepala Sekolah juga membantu guru dalam memberikan jawaban atau sanggahan yang dilemparkan orang tua. Kepala Sekolah menjelaskan apa kebermanfaatan dari permainan itu terutama untuk social emosional anak. Meningkatkan mutu pelaksanaan PAUD berbasis keluarga, sebagai pedoman dalam menyelenggarakan PAUD Berbasis Keluarga.

Wawancara pada Orang Tua Wali Murid (kode WW), dilakukan pada Desember 2022 di rumah masing-masing. Seperti yang dilakukan dengan observasi pada wawancara kali ini pun dibagi menjadi 5 kelompok, yaitu: sesuai hasil wawancara yang didapatkan, aspek kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning pada pertanyaan ke.1 bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu terhadap pembelajaran yang menggunakan digital game based learning? 21 ibu-ibu wali murid Wali murid sangat setuju dan mendukung terhadap pembelajaran yang menggunakan digital game based learning. pembelajaran yang menggunakan digital game based learning sangatlah membawa perubahan besar pada perkembangan sosial emosional anak. Pada pertanyaan ke.2 bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu tentang pengaruh digital game based learning terhadap sosial anak di rumah? Game based learning sangat berpengaruh terhadap sosial emosional anak di



rumah Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif dan bersama dengan teman yang lain. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan dengan baik dan sportif. Menghargai orang lain dengan sangat baik. Menunjukkan rasa empati dan peduli dengan teman juga bertindak yang seharusnya. Pada pertanyaan ke.3 bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu terhadap pengaruh digital game based learning terhadap akhlak anak di rumah? Mau berbagi, menolong, dan membantu teman dengan iklas tanpa imbalan. Pada pertanyaan ke.4 bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu terhadap kinerja guru saat pembelajaran digital game based Guru sudah mempersiapkan pembelajaran sesuai dengan Standart Operasional Prosedur (SOP) PAUD Pengelolaan Kegiatan Belajar, Kegiatan pijakan sebelum main, Penataan alat main. Bertanya kepada anak tentang hal-hal yang dilakukan hari kemarin. Menanyakan perasaan anak hari ini. Mengenalkan tema dan konsep hari ini dan mempersilakan anak mengamati, bertanya tentang tema yang dikenalkan. Guru membimbing anak yang masih tertinggal / mengalami kesulitan. Guru tidak langsung membantu anak namun guru lebih memberikan rangsangan dengan kalimat pemantik agar anak berusaha mencari solusi sendiri atas masalah yang dihadapinya. Pada pertanyaan ke.5 apa pendapat Bapak/Ibu tentang sikap sosial emosional anak sebelum mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning ? Anak belum mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya dengan sangat baik. Anak belum mau menghargai keunggulan orang lain secara sportif.Pada pertanyaan ke.6 perubahan emosi apa yang Bapak/Ibu lihat terjadi pada anak setelah mereka menggunakan digital game based learning ? Mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya dengan sangat baik. Mau menghargai keunggulan orang lain secara sportif. Pada pertanyaan ke.7 menurut Bapak/Ibu perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning bagaimana? Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan dengan sangat baik. Sudah bisa mengendalikan perasaan namun belum sempurna. Menunjukkan rasa percaya diri dengan sangat baik. Memahami peraturan dan disiplin dengan sangat baik. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) dengan sangat baik. Bangga terhadap hasil karya sendiri dan ingin diakui orang lain. Pada pertanyaan ke.8 menurut Bapak/Ibu perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning siapa yang berperan paling dominan dalam menciptakan perubahan itu? Menurut ke empat ibu-ibu yang tergabung dalam kelompok ini, yang berperan paling dominan dalam menciptakan perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning adalah guru-guru di sekolah, orang tua di rumah dan lingkungan tempat anak-anak bermain. Pada pertanyaan ke.9 menurut Bapak/Ibu tindakan apa yang seharusnya dilakukan agar perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning menuju ke arah perubahan yang positif? Guru membimbing anak yang masih tertinggal / mengalami kesulitan. Guru mengelola kegiatan pemilihan mainan dengan menerapkan permainan yang menarik. Gagasan yang diberikan guru agar anak bisa melakukan permainan di rumah Bersama orang tua kiranya membuat anak merasa senang dan Bahagia. Pada pertanyaan ke.10 apa saran dan masukan dari Bapak/Ibu untuk kedepannya berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan digital game based learning untuk anak usia dini? Pelajaran digital game based learning ini sangat diminati oleh anak, sehingga perangkat penunjangnya harus ditambah agar perkembangan sosial emosional anak optimal.

Wawancara pada Guru (kode GW), dilakukan pada Desember 2022 di kelas. Sesuai hasil wawancara yang didapatkan, aspek kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning pada pertanyaan ke-1 bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu terhadap pembelajaran yang menggunakan digital game based learning?, dari 2 guru tersebut di atas, bisa diambil Kesimpulan pembelajaran yang menggunakan digital game based learning sangat berdampak besar terhadap semua segi perkembangan anak. Pada pertanyaan ke-2 bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu tentang pengaruh digital game based learning terhadap sosial anak di rumah? pembelajaran yang menggunakan digital game based learning sangat berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak. Pada pertanyaan ke-3



bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu terhadap pengaruh digital game based learning terhadap akhlak anak di rumah? pengaruh digital game based learning terhadap akhlak anak di rumah sangatlah berpengaruh besar dalam segala hal. Pada pertanyaan ke-4 bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu terhadap kinerja guru saat pembelajaran digital game based learning Guru sudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan standart operasional pembelajaran yang ditetapkan dengan semaksimal mungkin walaupun masih selalu ada kekurangannya. Pada pertanyaan ke-5 apa pendapat Bapak/Ibu tentang sikap sosial emosional anak sebelum mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning ? sikap sosial emosional anak sebelum mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning bisa dikatakan segala hal masih sangat kurang berkembang. Pada pertanyaan ke-6 perubahan emosi apa yang Bapak/Ibu lihat terjadi pada anak setelah mereka menggunakan digital game based learning? Perubahan emosi yang bisa di lihat terjadi pada anak setelah mereka menggunakan digital game based learning adalah sudah bisa dikatakan segala hal berkembang sangat cepat sesuai dengan yang diharapkan. Pada pertanyaan ke-7 menurut Bapak/Ibu perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning bagaimana? perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning Pada pertanyaan ke-8 menurut Bapak/Ibu perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning siapa yang berperan paling dominan dalam menciptakan perubahan itu? yang berperan paling dominan dalam menciptakan perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning adalah guru, orang tua dan lingkungan. Pada pertanyaan ke-9 menurut Bapak/Ibu tindakan apa yang seharusnya dilakukan agar perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning menuju ke arah perubahan yang positif? tindakan yang seharusnya dilakukan agar perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning menuju ke arah perubahan yang positif adalah. Bimbingan, arahan dan pengawasan yang baik. Pada pertanyaan ke-10 apa saran dan masukan dari Bapak/Ibu untuk ke depannya berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan digital game based learning untuk anak usia dini? Sekolah dan orang tua harus bisa bekerjasama dengan baik agar perkembangan anak maksimal.

Wawancara pada Kepala Sekolah (kode KW), dilakukan pada Desember 2022. Aspek kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning pada pertanyaan ke.1 Bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu terhadap pembelajaran yang menggunakan digital game based learning? tanggapan Kepala Sekolah terhadap pembelajaran yang menggunakan digital game based learning adalah pembelajaran itu menumbuhkan kesadaran diri pada anak diantaranya yaitu sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mengendalikan perasaan, Menunjukkan rasa percaya diri, Memahami peraturan dan disiplin, Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), Bangga terhadap hasil karya sendiri. Selain itu juga menumbuhkan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan juga orang lain diantaranya yaitu Menjaga diri sendiri dari lingkungannya, Menghargai keunggulan orang lain, Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. Dan yang paling utama adalah perkembangan perilaku prososial, Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. Menghargai orang lain, Menunjukkan rasa empati Pertanyaan ke.2 Bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu tentang pengaruh digital game based learning terhadap sosial anak di rumah? pengaruh digital game based learning terhadap sosial anak di rumah, sangatlah besar, diantaranya adalah Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif dan bersama dengan teman yang lain, Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan dengan baik dan sportif, Menghargai orang lain dengan sangat baik, Menunjukkan rasa empati dan peduli dengan teman juga bertindak yang seharusnya. Pertanyaan ke.3 Bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu terhadap pengaruh digital game based learning terhadap akhlak anak di rumah? pengaruh digital game based learning terhadap akhlak anak di rumah juga tidak kalah pentingnya dengan pengaruh social. Game based



learning Mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya dengan sangat baik, Mau menghargai keunggulan orang lain secara sportif. , Mau berbagi, menolong, dan membantu teman dengan ikarha tanpa imbalan. Pertanyaan ke.4 Bagaimanakah tanggapan Bapak/Ibu terhadap kinerja guru saat pembelajaran digital game based learning kinerja guru saat pembelajaran digital game based learning, sudah baik, sudah sesuai dengan SOP yang ditetapkan dan sudah sesuai dengan prosedur, arahan, penanganan juga penilaian atau efalusi yang seharusnya. Pertanyaan ke.5 Apa pendapat Bapak/Ibu tentang sikap sosial emosional anak sebelum mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning. sosial emosional anak sebelum mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning, Belum menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, Belum menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, Belum bisa menghargai orang lain, Belum menunjukkan rasa empati. Pertanyaan ke.6 Perubahan emosi apa yang Bapak/Ibu lihat terjadi pada anak setelah mereka menggunakan digital game based learning. Perubahan emosi yang terlihat terjadi pada anak setelah mereka menggunakan digital game based learning Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan dengan sangat baik, Mengendalikan perasaan dengan sangat baik, Menunjukkan rasa percaya diri dengan sangat baik, Memahami peraturan dan disiplin dengan sangat baik, Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) dengan sangat baik,m Bangga terhadap hasil karya sendiri dan ingin diakui orang lain. Pertanyaan ke.7 Menurut Bapak/Ibu perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning bagaimana. perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif dan bersama dengan teman yang lain, Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan dengan baik dan sportif. , Menghargai orang lain dengan sangat baik, Menunjukkan rasa empati dan peduli dengan teman juga bertindak yang seharusnya. Pertanyaan ke.8 Menurut Bapak/Ibu perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning siapa yang berperan paling dominan dalam menciptakan perubahan itu. yang berperan paling dominan dalam menciptakan perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning menurut Kepala Sekolah adalah semua elemen yang terlibat di dalamnya, diantaranya adalah guru, orang tua murid dan juga lingkungan sekitar. Pertanyaan ke.9 Menurut Bapak/Ibu tindakan apa yang seharusnya dilakukan agar perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning menuju ke arah perubahan yang positif? tindakan yang seharusnya dilakukan agar perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning menuju ke arah perubahan yang positif yaitu selalu mengajak anak berdiskusi tentang tema, mendorong anak untuk selalu mendiskusikan tema, mendiskusikan aturan main, membiarkan anak bermain sesuai minatnya, membimbing anak yang masih tertinggal, melakukan observasi pada anak, mengajak anak membereskan mainan nya setelah main, dan tidak lupa selalu memantau perkembangan dan pertumbuhan anak agar selalu maksimal dan optimal. Pertanyaan ke.10 Apa saran dan masukan dari Bapak/Ibu untuk kedepannya berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan digital game based learning untuk anak usia dini? saran dan masukan untuk kedepannya berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan digital game based learning untuk anak usia dini. Sekolah bisa menambah fasilitas mainan yang berkaitan dengan game based learning, sekolah menambah jam pembelajaran game based learning untuk mendorong tumbuh kembang anak secara optimal dan maksimal, mengajak orang tua wali murid bekerjasama dan berkolaborasi dengan anak agar anak dapat lebih terbuka, mengajak orang tua untuk berkolaborasi dengan guru dalam pembimbingan, serta pengawasan anak di rumah.

Temuan

Temuan penelitian ini, peneliti menganalisis hasil penelitian berupa wawancara Kepala Sekolah, wawancara guru, wawancara wali murid, obserfasi dan dokumentasi.



Temuan penelitian hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK PGRI Pakumbulan adalah sebagai berikut :

1. Tanggapan Kepala Sekolah terhadap pembelajaran yang menggunakan digital game based learning adalah pembelajaran itu menumbuhkan kesadaran diri pada anak diantaranya yaitu sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mengendalikan perasaan, Menunjukkan rasa percaya diri, Memahami peraturan dan disiplin, Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), Bangga terhadap hasil karya sendiri. Selain itu juga menumbuhkan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan juga orang lain diantaranya yaitu Menjaga diri sendiri dari lingkungannya, Menghargai keunggulan orang lain, Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. Dan yang paling utama adalah perkembangan perilaku prososial, Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan Menghargai orang lain, Menunjukkan rasa empati.
2. Pengaruh digital game based learning terhadap sosial anak di rumah, sangatlah besar, diantaranya adalah Menunjukan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif dan bersama dengan teman yang lain, Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan dengan baik dan sportif. , Menghargai orang lain dengan sangat baik, Menunjukkan rasa empati dan peduli dengan teman juga bertindak yang seharusnya.
3. Pengaruh digital game based learning terhadap akhlak anak di rumah juga tidak kalah pentingnya dengan pengaruh social. Game based learning Mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya dengan sangat baik, Mau menghargai keunggulan orang lain secara sportif. , Mau berbagi, menolong, dan membantu teman dengan iklas tanpa imbalan
4. Kinerja guru saat pembelajaran digital game based learning, sudah baik, sudah sesuai dengan SOP yang ditetapkan dan sudah sesuai dengan prosedur, arahan, penanganan juga penilaian atau efaluasi yang seharusnya.
5. Sosial emosional anak sebelum mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning, Belum menunjukan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, Belum menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, Belum bisa menghargai orang lain, Belum menunjukkan rasa empati.
6. Perubahan emosi yang terlihat terjadi pada anak setelah mereka menggunakan digital game based learning Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan dengan sangat baik, Mengendalikan perasaan dengan sangat baik, Menunjukkan rasa percaya diri dengan sangat baik, Memahami peraturan dan disiplin dengan sangat baik, Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) dengan sangat baik,m Bangga terhadap hasil karya sendiri dan ingin diakui orang lain.
7. perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning Menunjukan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif dan bersama dengan teman yang lain, Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan dengan baik dan sportif. , Menghargai orang lain dengan sangat baik, Menunjukkan rasa empati dan peduli dengan teman juga bertindak yang seharusnya.
8. Yang berperan paling dominan dalam menciptakan perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning menurut Kepala Sekolah adalah semua elemen yang terlibat di dalamnya, diantaranya adalah guru, orang tua murid dan juga lingkungan sekitar.
9. Tindakan yang seharusnya dilakukan agar perubahan sosial emosional anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan digital game based learning menuju ke arah perubahan yang positif yaitu selalu mengajak anak berdiskusi tentang tema, mendorong anak untuk selalu mendiskusikan tema, mendiskusikan aturan main, membiarkan anak bermain sesuai minatnya, membimbing anak yang masih tertinggal, melakukan observasi pada anak, mengajak anak membereskan mainan nya setelah main, dan tidak lupa selalu memantau perkembangan dan pertumbuhan anak agar selalu maksimal dan optimal.



10. Saran dan masukan untuk kedepannya berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan digital game based learning untuk anak usia dini. Sekolah bisa menambah fasilitas mainan yang berkaitan dengan game based learning, sekolah menambah jam pembelajaran game based learning untuk mendorong tumbuh kembang anak secara optimal dan maksimal, mengajak orang tua wali murid bekerjasama dan berkolaborasi dengan anak agar anak dapat lebih terbuka, mengajak orang tua untuk berkolaborasi dengan guru dalam pembimbingan, serta pengawasan anak di rumah.

Pembahasan

Pada pembahasan ini, peneliti menganalisa temuan penelitian dari hasil wawancara, observasi dan study dokumentasi yang telah kami akomodir. Maka dari ketiganya ditemukan benang merah dan bewrkaitan antara pertanyaan dan jawaban yang diungkapkan oleh Kepala Sekolah dan Guru pada saat wawancara dan observasi serta study dokumentasi dari satuan Pendidikan terkait dengan Aspek kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning. Pelaksanaan kegiatan Analisis Aspek kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning ini dilakukan dengan pembelajaran kelompok yang mencakup 7 indikator yaitu: Guru memberikan panduan awal pada anak bagaimana cara memainkan game yang sudah disediakan. Anak secara berkelompok memainkan game yang sudah disediakan. Keadaan yang terjadi saat anak melakukan permainan secara kelompok dengan sesama temannya Apa yang dilakukan anak saat kolaborasi dengan guru dan sesama temannya. Guru memberikan arahan bila anak mengalami kesulitan saat bermain dengan temannya. Guru memberikan tugas pada anak untuk bermain dirumah bersama dengan orangtuanya. Sikap orangtua atas pelaksanaan permainan anak di rumah. Yang disesuaikan dengan Rubrik ketercapaian sosial emosional, sesuai dengan Standart Tingkat Pencapaian anak diantaranya adalah Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. Mengendalikan perasaan. Menunjukkan rasa percaya diri. Memahami peraturan dan disiplin. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). Bangga terhadap hasil karya sendiri. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. Menghargai keunggulan orang lain. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. Menghargai orang lain. Menunjukkan rasa empati.

Fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk memecahkan berbagai masalah yang ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain. Bermain merupakan dunia anak dan masa anak untuk mengeksplorasikan semua yang ada pada anak. Permainan pada anak adalah semua aktivitas yang dilakukan anak-anak baik berupa gerakan, fikiran maupun perkataan. Bermain berupa gerakan seperti: lari-larian, melompat, memanjat dan lain-lain. Bermain yang menggunakan fikiran seperti: bermain puzzle, menyusun balok mengingat lagu, mengingat dialog orang lain yang didengarkan. Bermain dengan perkataan adalah dengan cara anak-anak mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata dan menirukan perkataan orang lain. Kesimpulan para ahli yaitu anak merupakan makhluk yang sangat kreatif dan dinamis. Kebutuhan anak hanyalah bermain baik yang dilakukan sendiri maupun dilakukan bersama-sama (kelompok). Arti bermain bagi anak. Dari hasil penelitian, pengamatan, dan pengalaman para ahli bahwa dengan bermain seorang anak akan mampu mengembangkan beberapa hal dalam dirinya, di antaranya: (a). Anak mempunyai peluang untuk berekspresi dan eksplorasi apa yang ada pada diri anak. (b). Minat bakat, kemampuan dan kelemahan akan muncul dan kelihatan pada diri seorang anak. (c). Anak berkesempatan untuk mengembangkan lima aspek perkembangan anak usia dini yaitu fisik, motorik, bahasa, kognitif, dan moral agama. (d). Panca indera akan berkembang dengan baik karena ketika bermain anak menggunakan seluruh panca inderanya. (e). Menjadi motivasi untuk mengetahui sesuatu hal.



Dalam mengimplementasikan arti bermain di taman kanak-kanak yang dapat dilakukan pertama kali yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Seorang guru diharapkan bisa mengkondisikan kelas yang tidak monoton, anak-anak tetap senang dan yang terpenting adalah anak-anak tidak merasa bahwa itu suatu pembelajaran yang harus diikuti. Pernyataan ini bisa diartikan bahwa didalam pembelajaran anak-anak bermain akan tetapi didalamnya mengandung suatu pembelajaran. Anak-anak diajak bereksplorasi dengan bebas, memanfaatkan objek yang ada di lingkungan sekitar, sehingga anak bisa menemukan sesuatu yang bermanfaat. Bermain pada pembelajaran di taman kanak-kanak akan menjadi bermakna karena sebagai berikut. (1). Bermain itu belajar Aspek kognitif pada anak akan berkembang dengan baik dengan cara mengajaknya bermain dan bereksplorasi secara bebas di alam sekitar. Anak akan menemukan hal-hal yang baru baik dengan sesuatu ciptaan Tuhan maupun buatan manusia. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan yaitu mengamati tanaman tumbuh, dimana anak meningkatkan pengetahuannya tentang bagaimana dan mengapa tanaman tumbuh, mengalami perubahan dan berfungsi (sebagai makanan). Dengan cara bermain ini anak-anak bisa membuka wawasan seluas-luasnya dan berkesempatan untuk mengamati hal-hal baru. Selain itu anak-anak akan semakin penasaran dan rasa keingintahuannya tinggi pada hal-hal baru. Rasa keingintahuannya ini akan berlanjut ke masa dewasanya kelak. (2). Bermain itu bergerak. Kegiatan yang ada di taman kanak-kanak yaitu bermain, akan merangsang perkembangan motorik kasar maupun motorik halusnya. Baik bermain dengan suatu alat maupun bermain dengan tidak menggunakan alat. Bermain untuk mengembangkan motorik halus seperti bermain krayon, plastisin, gunting, mencocokkan gambar, dan lain sebagainya. Kegiatan ini menggunakan dan meningkatkan kinerja otot-otot halus. Untuk mengembangkan motorik kasar contohnya yaitu berlari, melompat, memanjat, menggelinding, dan sebagainya. Kegiatan ini menggunakan dan meningkatkan kinerja otot-otot besar pada anak dan memperkuat fisik anak. Selain itu, dengan melatih motorik kasarnya, anak akan siap menghadapi aktivitas-aktivitas sehari-hari dirumah dan di lingkungannya. Dan juga akan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak akan kekuatan tubuhnya. (3). Bermain membentuk perilaku Program kegiatan belajar di taman kanak-kanak dipadukan dengan program belajar yang utuh dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta program dalam rangka pengembangan pengetahuan dasar. Di taman kanak-kanak akan terus dilakukan pembiasaan-pembiasaan yang baik sehingga akan tercipta perilaku yang baik pula. Pembiasaan ini tidak terlepas dari kegiatan bermain anak. Pembentukan perilaku ini yaitu dengan cara mengembangkan lima aspek perkembangan anak usia dini yaitu moral agama, sosial emosional, fisik motorik, kognitif dan bahasa. Pemerolehan bahasa juga menjadi salah satu aspek perkembangan yang menjadikan seorang anak akan tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Bermain pada usia dini bertujuan untuk menanamkan pekerti baik dan melatih berbagai hal di antaranya membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik, bersikap ramah dan peduli, disiplin dan tanggung jawab, mencintai ciptaan Tuhan, tertib dan berani, serta untuk mengetahui baik dan buruk. Perlu waktu yang tidak sedikit untuk seorang anak dalam pengembangan dirinya. Dari penelitian beberapa ahli menyatakan bahwa bermain pada anak mempunyai peran yang sangat penting. Dengan bermain anak-anak bisa menyalurkan keinginan, kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Selain itu dengan bermain anak-anak bisa melatih fisiknya, bergaul dengan teman sebaya, memainkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya, mengembangkan bakatnya, menumbuhkan sifat dan sikap yang positif dan bisa mengekspresikan dan menyalurkan perasannya baik perasaan tertekan, senang maupun sedih. Secara keseluruhan bermain bagi anak mempunyai manfaat yang besar, selain manfaat pada lima aspek perkembangan anak. Yaitu sebagai berikut: (1). Bermain memicu kreativitas. (2). Bermain bermanfaat mencerdaskan otak. (3). Bermain bermanfaat menanggulangi konflik. (4). Bermain bermanfaat untuk melatih



empati. (5). Bermain Bermanfaat Mengasah Pancaindra. (6). Bermain sebagai media terapi (pengobatan). (7). Bermain itu melakukan penemuan.

Ada tiga bentuk permainan, yang pertama adalah eksploratif, kedua konstruktif, dan ketiga adalah bermain pura-pura. Eksploratif adalah permainan dengan cara mengerak-gerakan suatu benda dengan tujuan tertentu. Permainan konstruktif adalah permainan yang menggunakan suatu benda dan menyusunnya menjadi suatu barang tertentu seperti rumah-rumahan, menara, gedung, dan sebagainya. Permainan pura-pura adalah permainan dengan cara menirukan gaya orang lain atau memerankan peran orang lain. Bermain pura-pura ini sangat bermanfaat bagi anak yaitu mengatasi suatu konflik dan kecemasan yang berasal dari teori psikoanalitik. Selain itu dari pendapat para pakar bahwa ada beberapa bentuk permainan anak yaitu : (1). Bermain sosial. Beberapa jenis kegiatan bermain untuk anak bisa bersifat soliter (bermain seorang diri), sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif, dan bermain bersama. (a). Bermain seorang diri. Dalam permainan ini, anak bermain mandiri tanpa menghiraukan apa yang terjadi disekitarnya atau apa yang dilakukan anak lain didekatnya. Contoh permainan ini menyusun balok menjadi sebuah menara atau permainan bongkar pasang. (b). Bermain sebagai penonton. Posisi anak sedang bermain secara mandiri namun melihat pergerakan permainan yang dilakukan anak lain yang berada pada tempat yang sama. Mungkin setelah melihat permainan temannya, anak melakukan permainan itu sendiri. Anak yang bermain sebagai penonton sudah pasti dia dalam posisi pasif sedangkan anak yang lain aktif bermain, namun tetap memperhatikan dengan seksama terhadap apa yang terjadi disekitarnya. (c). Bermain paralel. Adalah suatu permainan yang dilakukan oleh beberapa anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, namun anak-anak bermain secara mandiri, sehingga apa yang dilakukan tidak ada saling ketergantungan atau tidak tergantung antara satu sama lain. Biasanya saling berbicara antara satu sama lain namun jika salah satu meninggalkan permainan, kegiatan bermain tetap berlanjut. (d). Bermain asosiatif. Permainan ini adalah dimana anak bermain bersama tetapi tidak ada suatu pengaturan, beberapa anak mungkin memilih menjadi polisi dan yang lainnya memilih menjadi penjahat sehingga terjadi kegiatan permainan kejar-kejaran. Dimungkinkan juga permainan petak umpet, satu anak menghitung disebut dengan penjaga hingga sekian sesuai kesepakatan dan yang lainnya berlari untuk sembunyi kemudian setelah hitungan selesai penjaga mencari teman yang lain untuk yang pertama kali tertangkap menjadi penjaga berikutnya. (e). Bermain kooperatif. Dalam permainan ini, anak memiliki peran masing-masing sehingga tujuan permainan bisa tercapai. Misalnya anak bermain dokter-dokteran, ada dokter, perawat, pasien, dan keluarga pasien. Jika salah satu tidak mau untuk berperan pada salah satu tokoh kemungkinan besar permainan ini batal dilakukan. Anak-anak dengan berbagai usia akan menunjukkan tahapan perkembangan sosial bermain berbeda-beda. Kognitif anak yang masih sangat muda tidak dapat menerima berbagai peran dalam bermain kooperatif. Disebabkan belum memperoleh informasi yang luas terhadap seni berperan atau belum memiliki keterampilan sosial dalam permainan kelompok. (f). Bermain dengan benda. Ada tiga bentuk bermain dengan benda. Yang pertama adalah bermain praktis, kedua bermain simbolik, dan yang ketiga adalah bermain dengan peraturan. Bermain praktis adalah bermain yang dilakukan oleh anaknya langsung, yaitu anak bermain dengan cara memainkan suatu benda. Anak bebas mengeksplorasikan benda tersebut untuk dijadikan beberapa kemungkinan permainan. Contohnya, anak bermain batu. Batu tersebut dibuat seorang anak menjadi pagar-pagaran rumah. Bermain simbolik adalah bermain dimana anak menggunakan imajinasinya dalam suatu permainan. Contohnya, seorang anak bermain lego. Lego tersebut dijadikan sebuah rumah-rumahan, gedung yang tinggi, menara, dan lain sebagainya. Disini anak berimajinasi seolah-olah anak tersebut adalah seorang kontraktor yang membangun sebuah proyek. Bermain dengan peraturan adalah bermain dengan cara menggunakan aturan-aturan yang harus dipatuhi. Permainan ini bisa diterapkan



tergantung kematangan anak dalam memahami peraturan. Apabila anak semakin matang dan faham akan peraturan ini maka anak semakin lihai dalam memainkan permainan benda, dengan hasil yang simbolik dengan aturan-aturan yang ada. (2). Bermain Sosio-Dramatik. Ada beberapa elemen dalam permainan Sosio-dramatik, yaitu: (a). Bermain peran, yaitu menirukan kegiatan atau percakapan antara guru dengan murid. (b). Persisten, kegiatan bermain selama minimal sepuluh menit dengan tekun dan seksama. (c). Interaksi, adegan yang dilakukan minimal dua anak. (d). Komunikasi verbal, setiap kegiatan bermain ada komunikasi verbal diantara anak. (e). Imitasi, anak pura-pura melakukan peran orang disekitarnya baik pembicaraan ataupun tingkah laku. (f). Pura-pura sebagai suatu objek, anak melakukan sesuatu layaknya objek tersebut baik gerakan maupun suaranya, misalnya anak pura-pura sebagai sepeda motor, anak berlari melenggang layaknya sepeda motor yang sedang melaju. Bermain sosio-dramatik sangat membantu dalam perkembangan kreativitas, intelektual, serta keterampilan sosial anak. Tetapi harus dipahami tidak semua anak mengalami bermain sosio-dramatik. Maka dari itu, para guru harus memberikan pengalaman bermain sosio-dramatik. Bermain sosio-dramatik atau yang lebih familier bermain peran sangat bagus diterapkan pada anak usia Paud, guna merangsang daya kreativitas serta keterampilan sosial anak, tentunya dengan variasi, kreasi, dan desain pembelajaran anak usia dini.

Digital game based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan digital game-based learning kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu sosial emosional, intelektual dan psikomotor. Tipe permainan yang diambil adalah Collaborative Play yaitu permainan kolaboratif, pendidik menentukan keterampilan akademik yang akan dikembangkan siswa melalui partisipasi dalam jenis permainan ini. Pendidik dan siswa bekerja sama untuk merancang pusat dan sumber daya yang akan digunakan dalam permainan tersebut. Anak-anak kemudian mengarahkan permainan dalam lingkungan yang diciptakan. Konteks permainan yang diciptakan secara kolaboratif ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengarahkan narasi permainan mereka sendiri, serta memberikan kesempatan alami bagi guru untuk mengintegrasikan keterampilan akademik ke dalam permainan tersebut.

SIMPULAN

Kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning adalah ya. Kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning bisa dilihat dari Pelaksanaan kegiatan Analisis Aspek kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini terbentuk menggunakan digital game based learning ini dilakukan dengan pembelajaran kelompok yang mencakup 7 indikator yaitu: guru memberikan panduan awal pada anak bagaimana cara memainkan game yang sudah disediakan. Anak secara berkelompok memainkan game yang sudah disediakan. Keadaan yang terjadi saat anak melakukan permainan secara kelompok dengan sesama temannya. Apa yang dilakukan anak saat kolaborasi dengan guru dan sesama temannya. Guru memberikan arahan bila anak mengalami kesulitan saat bermain dengan temannya. Guru memberikan tugas pada anak untuk bermain dirumah bersama dengan orangtuanya. Sikap orangtua atas pelaksanaan permainan anak di rumah. Yang disesuaikan dengan Rubrik ketercapaian sosial emosional, sesuai dengan Standart Tingkat Pencapaian anak diantaranya adalah Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. Mengendalikan perasaan. Menunjukkan rasa percaya diri. Memahami peraturan dan disiplin. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). Bangga terhadap hasil karya sendiri. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. Menghargai keunggulan orang lain. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. Menghargai orang lain. Menunjukkan rasa empati.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Amini, M., Chandrawati, T., & Novita, D. (2014). Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini.
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 13-23.
- Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat*, 4(1), 1-22.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini. *Jurnal Simetris*, 8(1), 225-230.
- Hadinegoro, A., & Muryanto, A. T. (2020, November). Digitalisasi Media Pembelajaran Pada Paud Terpadu Allifa. In *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, No. 1, pp. 90-95).
- Laily, I. N., & Chandra, R. D. A. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35-44.
- Maharani, A. A. P., Swandewi, N. L. P. D., Daud, M. A., & Dwitayani, L. A. (2020). Implementasi game based learning berbantuan media origami untuk mengembangkan potensi anak usia dini di Kelurahan Sempidi. *Jurnal Abdi Dharma Masyarakat (JADMA)*, 1(1).
- Nice, N. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal golden age*.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570-3577.
- Nurjannah, N. (2017). Mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini melalui keteladanan. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1), 50-61.
- Prasetya, D. D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013). Digital game-based learning untuk anak usia dini. *Tekno*, 20(2), 45-50.
- Purnamasari, I., Khasanah, I., & Wahyuni, S. (2020, February). Digital literacy for children based on steam in family education. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1464, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., Puspitarini, E. W., & Kunci, K. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46-58.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.
- Rizki Ananda, F. (2018). Peningkatan kemampuan sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi Vol*, 2(1), 21.Lubis, Mira Yanti. Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. Generasi Emas: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2019, 2.1: 47-58
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis kompetensi digital guru paud dalam mengelola pembelajaran daring anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621-5629.