Volume 5, Edisi 2, November 2026, Pages. 64–76

Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

https://doi.org/10.19166/jtp.v5i2.11618

Aktivitas Bermain *Playdough* Dalam Meningkatkan Keterampilan Emosi dan Sosial pada Anak TK A di Sekolah XYZ Tangerang

Clairine Theodora [a]***, Sri Lanawati*** [b]

[a] *Apple Tree Pre School BSD, Indonesia*

[b] *Universitas Pelita Harapan, Indonesia*

*Corresponding author e-mail: clairineptheodora@hotmail.com

ARTICLE INFO

DOI: 10.19166/jtp.v5i2.11618

Article history:
Received:
20 July 2026
Accepted:
29 October 2026
Available online:
05 November 2026

Keywords:
Playing, Playdough, Children Development, Emotional Skill, Social Skill, Early Childhood

A B S T R A C T

The successful holistic development of children—which encompasses motor, emotional, and social domain requires a profound understanding from both schools and parents. This need is derived from the researcher's observational findings in a K1 (Kindergarten A) class at XYZ School BSD, South Tangerang, which indicated students' obstacles in regulating emotions, establishing friendships, and a limited amount of playtime in their daily routines. To address these issues, this study was conducted with the objective of enhancing students' emotional and social intelligence through the integration of playdough activities in the classroom. Utilizing a Classroom Action Research (CAR) approach, this study involved four K1 students as participants. The final evaluation results demonstrated that these structured playdough activities effectively enhanced the students' emotional and social skill attainments.

PENDAHULUAN

Dunia anak-anak tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain, karena pada fase tumbuh kembang inilah potensi mereka mulai diasah sesuai kebutuhannya. Melalui bermain, anak-anak dapat mempraktikkan berbagai keterampilan, mengekspresikan gagasan, mengasah kreativitas, serta mengeksplorasi peran dan perilaku sosial (Mohammed *et al*., 2026). Dalam konteks ini, terdapat beberapa dimensi perkembangan anak yang krusial untuk diperhatikan secara seimbang, meliputi perkembangan fisik-motorik, sosial, emosional, dan kognitif. Seluruh aspek tersebut memiliki urgensi yang sama besar dan harus mendapatkan porsi stimulasi yang setara. Sejalan dengan hal tersebut, Perkembangan anak idealnya berlangsung secara menyeluruh dengan memperhatikan keterkaitan aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik (Mohammed *et al*., 2026).

Kendati demikian, hasil pengamatan langsung di salah satu kelas TK A pada Sekolah Taman Kanak-Kanak XYZ mengindikasikan adanya ketimpangan perkembangan pada anak. Fenomena ini diperkuat oleh data hasil penilaian rapor semester pertama, yang menunjukkan kelemahan mencolok pada aspek perkembangan emosional, khususnya dalam hal komunikasi dan regulasi emosi. Saat berada dalam situasi tidak nyaman atau merasa terganggu oleh rekannya, anak belum mampu mengekspresikan ketidaksukaannya secara verbal. Respons yang muncul umumnya berupa tangisan, bahkan perilaku agresif terhadap guru maupun teman sebaya. Upaya penenangan atau konfirmasi dari pihak guru sering kali justru memicu jeritan yang tidak terkontrol, yang kemudian berdampak pada sensitivitas emosional anak sepanjang hari. Implikasi dari kondisi ini terlihat saat anak enggan berdekatan dengan temannya selama aktivitas kelas maupun waktu makan camilannya (*snack time*). Selain itu, dalam menyelesaikan tugas lembar kerja (*worksheet*), anak menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada pendampingan guru. Dampak sosialnya, dinamika pertemanan menjadi terhambat; rekan-rekan sebaya tampak enggan berinteraksi, dan anak itu sendiri cenderung selektif dalam berteman serta sering menyendiri saat bermain. Gejala ini juga tecermin dari kurangnya keceriaan dan antusiasme anak saat tiba di sekolah, yang sering kali diawali dengan tangisan.

Merespons berbagai hambatan emosional dan sosial tersebut, peneliti berupaya mengoptimalkan kedua aspek perkembangan tersebut melalui pendekatan bermain. Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristik bermain yang inheren dengan rasa senang sekaligus efektif dalam menstimulasi tumbuh kembang anak secara holistik. Karakteristik inilah yang melandasi banyak institusi pendidikan mengadopsi metode bermain dalam proses pengajaran, baik melalui bermain bebas maupun pemanfaatan fasilitas dan material yang terstruktur. Di antara berbagai media permainan yang tersedia, playdough atau adonan mainan berbahan plastisin dipilih sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Penggunaan playdough dapat mendukung perkembangan keterampilan motorik halus anak melalui aktivitas membentuk dan memanipulasi adonan (Sa'deyah & Mudlikah, 2025). Selain itu, kegiatan bermain bersama menggunakan playdough dapat menjadi sarana bagi anak untuk berinteraksi dan berkolaborasi selama proses bermain.

Berdasarkan tingkat masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada tingkat utama, yaitu: (1) bagaimana kondisi keterampilan emosi dan sosial yang saat ini dimiliki oleh siswa TK A Sekolah XYZ; (2) bagaimana proses penerapan kegiatan bermain *playdough* dalam meningkatkan keterampilan emosi siswa; (3) bagaimana penerapan aktivitas tersebut dalam meningkatkan keterampilan sosial mereka; serta (4) bagaimana tingkatt peningkatan keterampilan emosi dan sosial siswa TK A Sekolah XYZ setelah intervensi permainan *playdough* diimplementasikan. Sejalan dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi capaian awal keterampilan emosi dan sosial peserta didik, sekaligus menganalisis peranan serta efektivitas kegiatan bermain *playdough* dalam mendongkrak kedua aspek perkembangan tersebut. Lebih jauh, penelitian ini ditujukan

untuk mengukur tingkat peningkatan keterampilan sosial dan emosional siswa pasca-penerapan aktivitas bermain *playdough* di dalam kelas.

TINJAUAN PUSTAKA

Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan dapat dilakukan secara mandiri maupun bersama teman. Melalui bermain, anak juga dapat mengekspresikan perasaan serta mengembangkan kemampuan mengelola emosi (Veraksa *et al*., 2025).

Mengacu kepada teori bermain modern, bermain memiliki peran yang sangat penting bagi anak untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka. Menurut pendekatan psikoanalisis, bermain dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan perasaan, konflik, dan emosi negatif yang sulit diungkapkan secara verbal (Ponciano *et al*., 2020). Pengembangan potensi anak secara maksimal pada masa awal sekolah dapat menghasilkan anak yang tumbuh secara utuh (*whole child development*). Pengembangan potensi anak secara optimal melalui kegiatan bermain dapat mendukung kemampuan belajar, kemandirian, kreativitas, dan kepercayaan diri. Kegiatan bermain juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar bekerja sama, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah (Skene *et al*., 2022).

Bermain dibedakan menjadi 2 kelompok besar, yaitu *cognitive levels of play* dan juga *social dimension of play*. *Cognitive levels of play* merupakan jenis kategori bermain aktif yang menggunakan imajinasi anak yang tertuang melalui materi bermain ataupun permainan peran yang dimainkan mereka. Klasifikasi dalam *Cognitive levels of play* adalah *functional play*, *constructive play*, dan *dramatic play*. Tahapan bermain menurut Parten dapat dibedakan menjadi enam bentuk berdasarkan interaksi sosial anak, yaitu unoccupied play, solitary play, onlooker play, parallel play, associative play, dan cooperative play (Schuchert *et al*., 2024). Tahapan tersebut menggambarkan variasi keterlibatan anak dalam aktivitas bermain, mulai dari bermain sendiri hingga bermain bersama untuk mencapai tujuan bersama.

Playdough adalah media permainan yang terbuat dari adonan tepung atau tanah liat, atau juga plastisin yang memiliki banyak warna dan dapat dimainkan dengan dibentuk. Playdough merupakan bahan bermain yang sesuai untuk anak karena teksturnya lembut sehingga mudah diremas, tetapi cukup elastis untuk dibentuk (Sa'deyah & Mudlikah, 2025). Tekstur yang lembut dan juga elastis melatih otot jari – jari tangan anak untuk dapat meremas, memipihkan, memilin, dan membentuk. *Playdough* sebagai media bermain memberikan manfaat untuk dapat mendukung beberapa aspek perkembangan anak, yaitu motorik, kognitif, emosi, dan sosial. Penggunaan *playdough* dapat mendorong kreativitas anak dengan memberikan kesempatan untuk bermain secara bebas dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka (Muryani & Asmawulan, 2024).

Keterampilan Emosi

Keterampilan emosi merupakan salah satu kompetensi penting dalam perkembangan anak usia dini. Keterampilan ini mencakup kemampuan anak untuk mengenali, memahami, mengekspresikan, dan mengatur emosi yang dirasakan (Thümmler *et al*., 2022). Pengenalan emosi dimulai dengan perasaan dasar seperti senang, marah, sedih, dan takut, dan kemudian akan berkembang pada jenis emosi yang lebih kompleks seperti kecewa, terganggu, dan cemburu seiring mereka bertumbuh dewasa. Beberapa kriteria yang ada pada anak usia 4 -5 tahun berdasarkan beberapa literatur, adalah:

1. Memahami emosi pribadi dan dapat mengkomunikasikan secara verbal dan nonverbal
2. Mampu meregulasi emosi yang dirasakan

3. Menyadari bahwa emosi memiliki hubungan interpersonal dengan orang – orang disekitarnya.

Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan bagian penting dari kemampuan hidup manusia. Tanpa keterampilan sosial, manusia akan sulit untuk dapat berinteraksi dengan baik dengan individu yang lain. Keterampilan sosial merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi, memahami orang lain, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial. Wieczorek *et al.* (2025) menjelaskan bahwa kompetensi sosial anak berkaitan dengan kemampuan berbahasa dan mencakup keterampilan seperti kerja sama serta pengendalian diri. Berdasarkan konsep tersebut dan karakteristik perkembangan anak usia empat sampai lima tahun, peneliti merumuskan kriteria keterampilan sosial yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Berkomunikasi untuk berinteraksi
2. Mau mendengarkan orang lain
3. Menikmati kegiatan bermain Bersama
4. Sabar dalam bergiliran.

Faktor Yang mempengaruhi Keterampilan Emosi dan Sosial Anak Usia Dini

Terdapat faktor – faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial - emosional yang dimiliki oleh anak, baik secara intrinsik ataupun ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan sifat ataupun kepribadian yang dimiliki oleh seorang anak, sedangkan faktor ekstrinsik merupakan faktor yang berasal dari luar diri anak, yaitu faktor lingkungan yang dapat berasal dari keluarga dan juga sekolah.

Perkembangan Anak Usia Dini

Masa kanak-kanak umumnya dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kanak-kanak awal, pertengahan, dan akhir. Anak usia empat sampai lima tahun berada pada tahap kanak-kanak awal, ketika kemampuan fisik, kognitif, sosial, dan emosional berkembang pesat. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemandirian, membangun hubungan dengan orang lain, serta mempelajari keterampilan sosial melalui kegiatan bermain dan interaksi dengan lingkungan.

Dalam perkembangan psikososial, anak usia empat sampai lima tahun berada pada tahap initiative versus guilt menurut teori Erikson. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan inisiatif untuk merencanakan dan melakukan kegiatan, mencoba keterampilan baru, serta bekerja sama dengan orang lain. Dukungan orang tua dan lingkungan diperlukan agar anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan dan membangun kemandirian. Bermain bersama teman juga memberi kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan sosial dalam lingkungan yang mendukung.

Pada perkembangan kognitif, anak usia empat sampai lima tahun berada dalam tahap praoperasional menurut teori Piaget. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol, bahasa, dan imajinasi untuk memahami lingkungan. Sementara itu, perspektif sosiokultural Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif anak terbentuk melalui interaksi sosial, percakapan, dan kolaborasi dengan orang lain. Kajian Veraksa *et al.* (2025) menjelaskan relevansi teori Piaget dan Vygotsky dengan pembelajaran melalui bermain serta perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak

Penelitian Sebelumnya

Bermain dapat menjadi sarana untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak, baik melalui permainan bebas maupun permainan yang menggunakan material tertentu. Skene *et al*. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran melalui bermain dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Selain itu, bermain bersama teman sebaya memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan membangun hubungan sosial yang positif (Smits-van der Nat *et al*., 2024).

METODE

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan data yang diperoleh dari partisipan dan lingkungan penelitian. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama, sedangkan data dapat berupa kata-kata, gambar, dan rekaman yang digunakan untuk memahami fenomena yang diteliti (Creswell & Poth, 2018).

Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas melalui tindakan dan refleksi secara berulang (Mertler, 2020). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Dalam penelitian dengan model ini meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Jumlah siklus dalam satu penelitian tergantung pada kebutuhan kelas dan dilakukan hingga peneliti menganggap hasil yang terjadi di kelas telah memuaskan sesuai dengan ketercapaian indikator.

Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah sebanyak empat orang siswa yang terpilih dari kelas TK A dengan rentang usia empat sampai lima tahun, yang terdiri dari satu siswa perempuan dan tiga siswa laki-laki. Dalam penelitian ini, nama subjek dituliskan dengan inisial. Berikut adalah karakteristik subjek penelitian secara umum:

Tabel 1. Karateristik Subjek Penelitian Secara Umum

No	Inisial Nama	Tanggal Lahir	Usia	Jenis Kelamin
1	GNS	23 April 2013	5 tahun 1 bulan	Laki-laki
2	JDU	9 Agustus 2013	4 tahun 9 bulan	Laki-laki
3	MGL	11 Januari 2014	4 tahun 4 bulan	Perempuan
4	PEL	16 Desember 2013	4 tahun 5 bulan	Laki-laki

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu kelas TK A pada Sekolah XYZ di Tangerang Selatan. Jumlah siswa di dalam kelas tersebut sebanyak empat belas anak dengan jenjang usia empat sampai lima tahun, namun partisipan yang terlibat di dalam penelitian adalah tiga orang laki-laki dan satu orang perempuan. Partisipan ini dipilih melalui metode *purposive sampling*. Waktu penelitian dilaksanakan sejak akhir bulan April 2018 dan berakhir di akhir Mei 2018.

Prosedur Penelitian

Tabel berikut menjelaskan mengenai langkah dan jadwal dari penelitian yang dilakukan:

Tabel 2. Langkah dan Jadwal Penelitian

Aktivitas	April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi awal	√											
Merumuskan masalah		√										
Perencanaan pra siklus		√										
Observasi dan pengambilan data pra siklus			√									
Perencanaan siklus 1			√									
Penerapan metode siklus 1				√								
Observasi dan pengambilan data siklus 1				√								
Evaluasi siklus 1				√								
Perencanaan siklus 2				√								
Penerapan metode siklus 2					√							
Observasi dan pengambilan data siklus 2					√							
Evaluasi siklus 2					√							
Perencanaan siklus 3					√							
Penerapan metode siklus 3						√						
Observasi dan pengambilan data siklus 3						√						
Evaluasi siklus 3						√						
Analisis Data						√	√	√				
Penyusunan laporan								√	√	√		

Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Siklus Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga instrumen untuk pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Instrumen yang digunakan adalah lembar catatan lapangan, lembar wawancara, dan rubrik penilaian.

Tabel 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Variabel	Indikator	Instrumen	Teknik	Sumber Informasi
1	Penerapan aktivitas bermain *playdough*	Penerapan kegiatan bermain yang tertib dan interaktif antar siswa	Catatan lapangan, lembar wawancara, rubrik	Observasi, wawancara	Siswa, guru
2	Keterampilan Emosi	Mengetahui emosi pribadi dan dapat mengkomunikasikannya	Catatan lapangan, lembar wawancara, rubrik	Observasi, wawancara	Siswa, guru
		Mampu meregulasi emosi yang dirasakan	Catatan lapangan, lembar wawancara, rubrik	Observasi, wawancara	Siswa, guru
		Menyadari bahwa emosi memiliki hubungan interpersonal dengan orang – orang disekitarnya	Catatan lapangan, lembar wawancara, rubrik	Observasi, wawancara	Siswa, guru
3	Keterampilan Sosial	Mau berkomunikasi untuk berinteraksi	Catatan lapangan, lembar wawancara, rubrik	Observasi, wawancara	Siswa, guru
		Mau mendengarkan orang lain	Catatan lapangan, lembar wawancara, rubrik	Observasi, wawancara	Siswa, guru

		Menikmati kegiatan bermain bersama teman	Catatan lapangan, lembar wawancara, rubrik	Observasi, wawancara	Siswa, guru
		Sabar dalam bergiliran	Catatan lapangan, lembar wawancara, rubrik	Observasi, wawancara	Siswa, guru

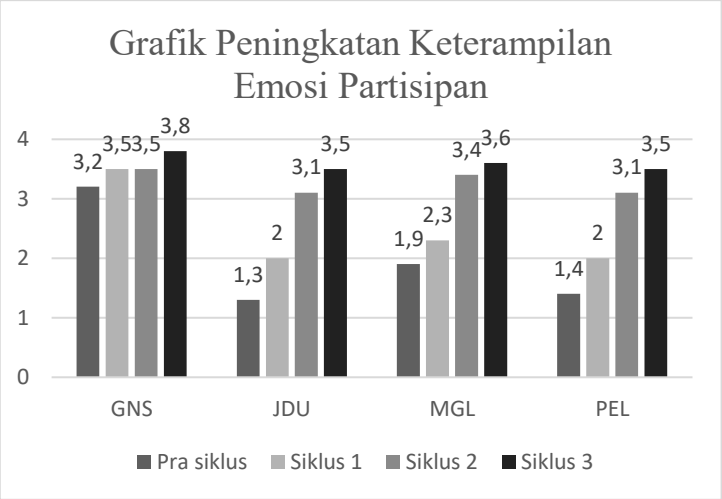
Tabel 4. Siklus Selama Penelitian

Siklus	Tanggal	Fokus	Tujuan Kegiatan
Siklus I	30/04/18	1. Mengenal emosi pribadi 2. Mengenal dan mengkomunikasikan emosi positif 3. Mengenal dan mengkomunikasikan emosi negatif	1. Pengenalan *playdough* di dalam waktu bermain 2. Eksplorasi emosi pribadi anak 3. Mengetahui pengenalan emosi yang dimiliki oleh partisipan. 4. Cara mengkomunikasikan emosi didalam bersosialisasi
Siklus II	05/04/18	1. Menggali hubungan dengan ayah 2. Menggali hubungan dengan ibu	1. Eksplorasi *playdough* di dalam waktu bermain. 2. Mengetahui hubungan partisipan dengan ayah 3. Mengetahui hubungan partisipan dengan ibu
Siklus III	12/05/18	1. Menggali hubungan partisipan dengan teman - temannya	1. Eksplorasi *playdough* di dalam waktu bermain 2. Mengetahui hubungan partisipan dengan teman - temannya

HASIL DAN PEMBAHASAN

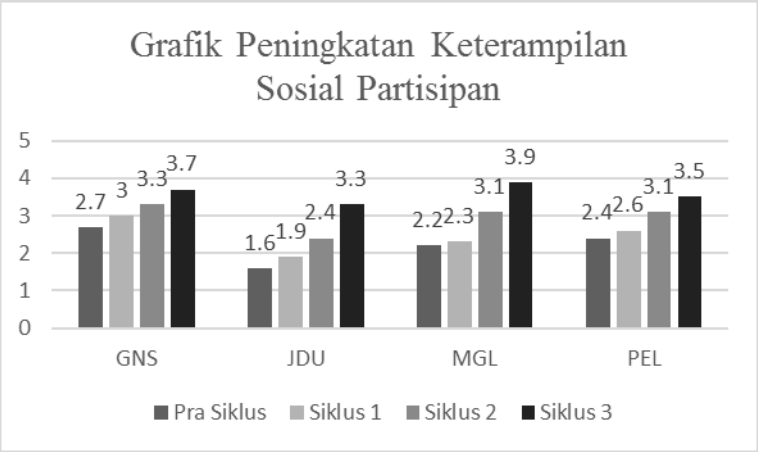
Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan kegiatan bermain yang telah dilakukan sebanyak tiga siklus selama tiga minggu memperlihatkan peningkatan pada keterampilan emosi dan sosial yang dimiliki oleh partisipan. Pada Gambar 1, tersaji data peningkatan keterampilan emosi partisipan selama setiap siklus berlangsung. Gambar 2 menunjukkan terjadinya peningkatan keterampilan sosial pada setiap partsipan. Peningkatan paling banyak terlihat pada JDU dan MGL yaitu dengan skor sebanyak satu koma tujuh. Secara keseluruhan, keterampilan sosial partisipan telah meningkat menjadi "sudah berkembang dengan baik".



Keterangan:
1 : Sangat kurang berkembang
2 : Belum berkembang dengan baik
3 : Berkembang
4 : Sudah berkembang dengan baik

Gambar 1. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Partisipan



Keterangan:
1 : Sangat kurang berkembang
2 : Belum berkembang dengan baik
3 : Berkembang
4 : Sudah berkembang dengan baik

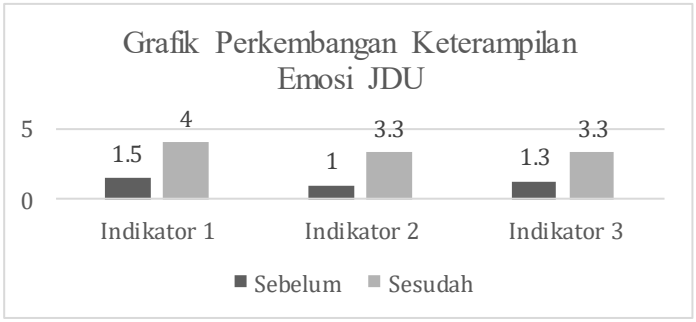
Gambar 2. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Partisipan

Hasil Penerapan Bermain Playdough Pada Keterampilan Emosi dan Sosial GNS

Pada awalnya, keterampilan emosi yang dimiliki oleh GNS sudah cukup baik. Ia dapat mengetahui emosi yang dirasakannya dan meregulasinya dengan baik, hanya saja ia masih butuh bantuan untuk dapat mengkomunikasikan alasan dibalik emosinya tersebut. Untuk dapat menyampaikan atau menjelaskan alasandibalik sesuatu tidak mudah dilakukan oleh seorang anak jika tidak pernah adanya hubungan yang dibangun. Hubungan yang dibangun secara konsisten melalui wawancara personal setiap minggu dapat membantu anak merasa lebih nyaman untuk berkomunikasi dan mengekspresikan dirinya. Hal ini sejalan dengan kajian Sholt dan Gavron (2006) mengenai sandplay therapy, yang menekankan pentingnya hubungan terapeutik dalam proses ekspresi diri. GNS juga dapat memberikan alasan ia senang ke sekolah karena dapat bemain dengan teman – temannya. Hal ini menunjukkan bahwa GNS mulai menikmati kegiatan bersama teman – temannya. juga terlihat lebih nyaman, serta interaktif dalam kegiatan wawancara saat ia bercrita hubungan pertemanan dan hubungan dengan orang tua.

Hasil Penerapan Bermain Playdough Pada Keterampilan Emosi dan Sosial JDU

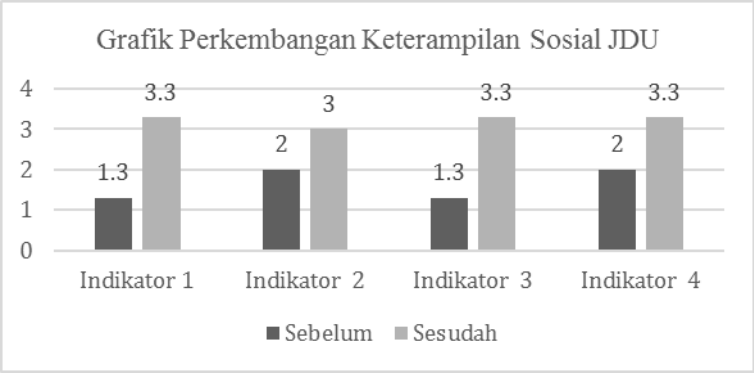
JDU sangat ekspresif dalam mengungkapkan emosinya, terutama dalam emosi negatif. Jika JDU sedang marah atau kesal, ia akan menjerit dan menangis, serta memukul orang yang mencoba menenangkannya. JDU juga memiliki perasaan yang sensitif dan tidak suka untuk bercanda ataupun menjadi pusat perhatian di dalam kelas. Hal tersebut dapat membuatnya menangis, menjerit dan menjadi tidak terkontrol. JDU sering datang ke sekolah dengan *mood* yang tidak baik dan tidak mau diajak berbicara, menangis dan menjerit, bahkan tidak segan untuk memukul temannya. Setelah beberapa minggu, kegiatan bermain berlangsung, JDU lebih bisa untuk menahan dirinya agar tidak berteriak dan menangis jika ia kesal. Pada saat bermain, anak mendapatkan kesenangan sekaligus menjalin hubungan dengan orang lain sehingga ketika konflik terjadi, anak cenderung dapat meregulasi emosinya. Kegiatan bermain bersama teman sebaya dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan perasaan, mengelola emosi, dan mengurangi emosi negatif melalui interaksi sosial. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan perasaan secara alami dalam lingkungan yang menyenangkan (Veraksa *et al*., 2025).



Keterangan:
1 : Sangat kurang berkembang
2 : Belum berkembang dengan baik
3 : Berkembang
4 : Sudah berkembang dengan baik

Gambar 3. Grafik Perkembangan Keterampilan Emosi JDU

Pada awalnya, JDU asik untuk bermain sendiri, tetapi seiring dengan berlangsungnya waktu bermain JDU untuk perlahan dapat menikmati kegiatan bermain bersama teman. Bermain dapat menjadi sarana komunikasi dan negosiasi antarpribadi yang membantu anak mengembangkan kemampuan menyampaikan pesan, mengungkapkan keinginan, serta memahami orang lain. Melalui interaksi saat bermain, anak juga belajar membangun hubungan sosial dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi (Smits-van der Nat *et al*., 2024).

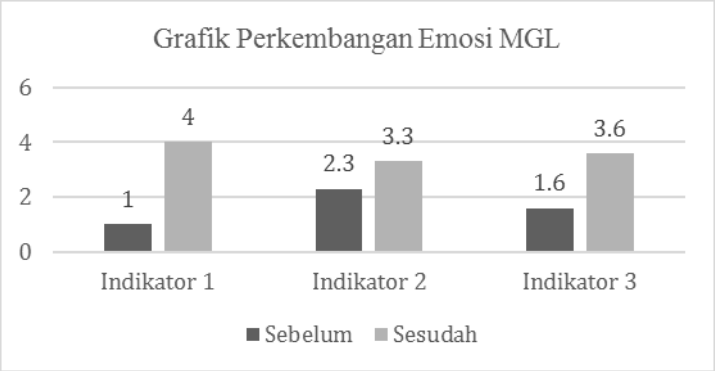


Keterangan:
1 : Sangat kurang berkembang
2 : Belum berkembang dengan baik
3 : Berkembang
4 : Sudah berkembang dengan baik

Gambar 4. Grafik Perkembangan Keterampilan Sosial JDU

Hasil Penerapan Bermain Playdough Pada Keterampilan Emosi dan Sosial MGL

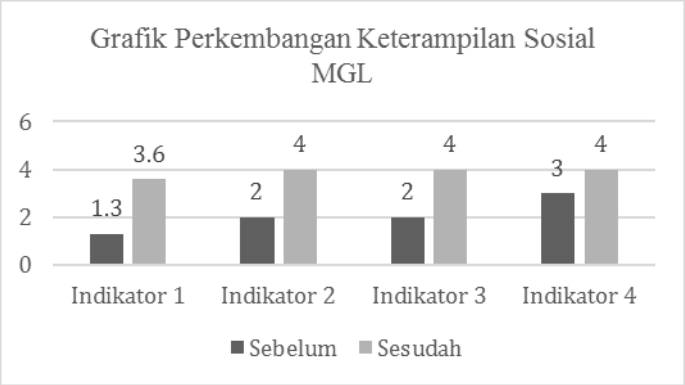
Sebelum ada kegiatan bermain di dalam kelas di pagi hari sebelum kelas dimulai, jika MGL menangis saat tiba di sekolah, maka MGL akan susah dibujuk untuk masuk ke dalam kelas serta tidak mau untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. MGL juga akan meminta untuk dipangku di dalam kelas. Setelah adanya aktivitas bemain *playdough,* MGL mulai jarang menangis dan lebih mudah untuk diajak untuk meregulasi emosinya. Hasil penerapan aktivitas bermain *playdough* pada MGL menunjukkan peningkatan akan keterampilan emosi yang dimilikinya. MGL dapat menikmati waktu bermainnya dengan berinterasi secara interaktif untuk menceritakan apa yang sedang dibuatnya ataupun menanyakan apa yang sedang dibuat oleh temannya.



Keterangan:
1 : Sangat kurang berkembang
2 : Belum berkembang dengan baik
3 : Berkembang
4 : Sudah berkembang dengan baik

Gambar 5. Grafik Perkembangan Keterampilan Emosi MGL

Keadaan emosi MGL sangat berhubungan erat dengan keadaan sosialnya. Jika MGL dapat meregulasi emosinya, maka MGL dapat menjalani hari di sekolah dengan aktif dan juga bersahabat dengan teman – temannya. Berdasarkan penelitian Bauminger-Zviely *et al*. (2020), pemahaman anak terhadap emosi dan kemampuan mengelola emosi berkaitan dengan penyesuaian sosial-emosional. Kemampuan tersebut dapat mendukung anak dalam membangun hubungan positif dengan teman sebaya.

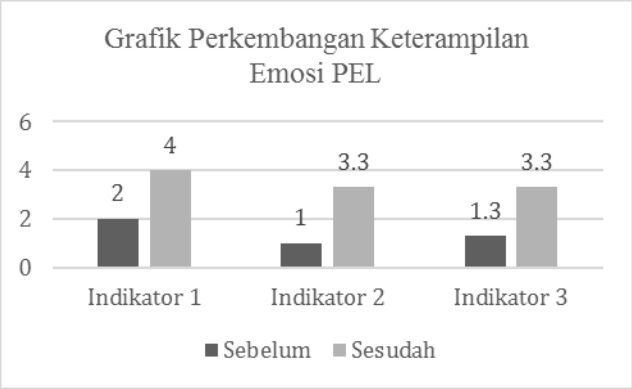


Keterangan:
1 : Sangat kurang berkembang
2 : Belum berkembang dengan baik
3 : Berkembang
4 : Sudah berkembang dengan baik

Gambar 6. Grafik Perkembangan Keterampilan Sosial MGL

Hasil Penerapan Bermain Playdough Pada Keterampilan Emosi dan Sosial PEL

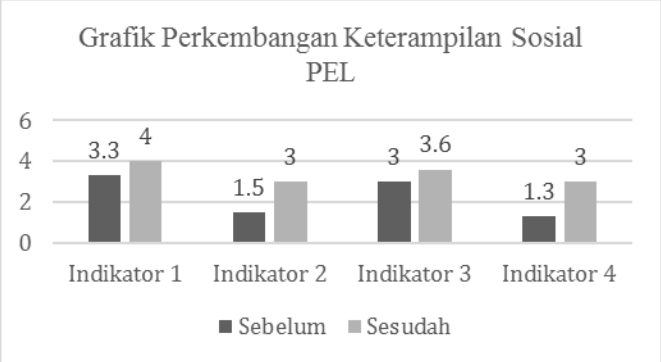
PEL merupakan anak yang sangat ekspresif dalam mengungkapkan emosinya Jika ia marah ataupun kesal dengan temannya, PEL akan mendorong atau memukul temannya. Hal ini membuat PEL tidak memiliki banyak teman. PEL juga merupakan anak yang aktif dan dominan sehingga dalam berinteraksi dengan temanya, PEL tidak mau mendengarkan pendapat orang lain. PEL mulai untuk dapat meregulasi emosinya ketika marah dan juga ketika sedang senang. Ketika sedang marah atau kesal kepada temannya, PEL dapat diingatkan guru untuk tidak menjerit dan lebih kooperatif ketika diajak menyelesaikan masalah dengan temannya. Saat bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga berinteraksi dan membangun hubungan dengan orang lain. Interaksi tersebut dapat membantu anak mengekspresikan perasaan dan belajar mengelola emosinya ketika menghadapi konflik (Veraksa *et al*., 2025).



Keterangan:
1 : Sangat kurang berkembang
2 : Belum berkembang dengan baik
3 : Berkembang
4 : Sudah berkembang dengan baik

Gambar 7. Grafik Perkembangan Keterampilan Emosi PEL

Setelah kegiatan bermain berjalan selama 3 minggu, PEL mau secara bergantian untuk mendengarkan cerita dari temannya. Kegiatan bermain menjadi sarana anak untuk belajar mendengarkan orang lain.



Keterangan:
1 : Sangat kurang berkembang
2 : Belum berkembang dengan baik
3 : Berkembang
4 : Sudah berkembang dengan baik

Gambar 8. Grafik Perkembangan Keterampilan Sosial PEL

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal mengenai kegiatan bermain *playdough* terhadap partisipan dengan usia pra sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan emosi dan sosial, yaitu:

1. Keterampilan emosi dan sosial pada kelas TK A pada saat pra siklus berada pada nilai skor rata – rata keadaan belum berkembang dengan baik. Nilai rata – rata keterampilan emosi dan sosial partisipan adalah 1.9 dan 2.2.
2. Kegiatan bermain merupakan kegiatan natural yang memberikan kesenangan pada anak yang mengakibatkan mereduksi perasaan bersedih sehingga anak dapat mengikuti kegiatan di sekolah dengan baik dan menjalin pertemanan
3. Bermain menjadi saran bagi anak untuk dapat mengontrol dan megkomunikasikan emosi melalui bentukan *playdough* yang dibuatnya. Proses katarsis terjadi saat sesi wawancara bersama anak. Anak menuangkan energi dan emosinya didalam kegiatan bermain yang sedang berlangsung.
4. Melalui kegiatan bermain *playdough*, anak dapat menjalin hubungan, membangun rasa percaya dan pertemanan dengan orang lain. Hubungan yang terbentuk selama bermain membantu anak untuk dapat berbagi dan bergiliran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang peneliti peroleh dari hasil penelitian, maka terdapat

beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan kepada sekolah, yang pada saat ini tidak memberikan fasilitas bermain berupa waktu dan juga mainan, hendaknya dapat mempertimbangkan untuk dapat memfasilitasi anak dengan kegiatan bermain. Bagi keluarga, penting bagi keluarga, yaitu orang tua dalam memahami pentingnya aktifitas bermain yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Bagi peneliti lain, dapat dilakukan beberapa penelitian lanjutan dengan menggunakan tema yang spesifik di dalam aktifitas bermain *playdough* dengan melihat perkembangan pada aspek keterampilan yang lain, seperti kreativitas dan juga bahasa pada anak.

REFERENSI

Bauminger-Zviely, N., Eytan, D., Hoshmand, S., & Rajwan Ben-Shlomo, O. (2020). Preschool peer social intervention (PPSI) to enhance social play, interaction, and conversation: Study outcomes. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 50*(3), 844–863. https://doi.org/10.1007/s10803-019-04316-2

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Mertler, C. A. (2020). *Action research: Improving schools and empowering educators* (6th ed.). SAGE Publications.

Mohammed, A. H., Nigussie, B., Schellens, T., & Rotsaert, T. (2026). Play-based learning in early childhood education: A scoping review. *Early Childhood Education Journal, 54*, 3929–3975. https://doi.org/10.1007/s10643-026-02127-6

Muryani, S., & Asmawulan, T. (2024). Playdough media to increase creativity in early childhood. *Proceeding International Summit on Science, Technology, and Humanity*, *1*(1), 928–934. https://doi.org/10.23917/iseth.4052

Ponciano, D., Klinger, E. F., Ponciano, J. V., Amorim, T. R., & Soares, D. N. (2020). Playing and its importance in the child psychoanalytic therapeutic process. *International Neuropsychiatric Disease Journal, 14*(2), 12–16. https://doi.org/10.9734/INDJ/2020/v14i230124

Sa'deyah, Z. K., & Mudlikah, S. (2025). Pengaruh stimulasi media permainan playdough terhadap perkembangan motorik halus anak usia 54–59 bulan. *IJMT: Indonesian Journal of Midwifery Today, 4*(1), 33–40. https://doi.org/10.30587/ijmt.v4i1.9649

Schuchert, S. A., Khattar, S., Tekkar, P., Rathour, A., Dawar, S., & Gupta, P. (2024). Exploring social stages of play through eye to I© intervention model. *Clinical Child Psychology and Psychiatry, 29*(3), 928–948. https://doi.org/10.1177/13591045231177477

Sholt, M., & Gavron, T. (2006). Therapeutic qualities of sandplay therapy. *Journal of Sandplay Therapy, 15*(2), 61–77.

Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development, 93*(4), 1162–1180. https://doi.org/10.1111/cdev.13730

Smits-van der Nat, M., van der Wilt, F., Meeter, M., & van der Veen, C. (2024). The value of pretend play for social competence in early childhood: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 36*, 1–12. https://doi.org/10.1007/s10648-024-09884-z

Thümmler, R., Engel, E.-M., & Bartz, J. (2022). Strengthening emotional development and emotion regulation in childhood—as a key task in early childhood education. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 19*(7), 1–12. https://doi.org/10.3390/ijerph19073978

Veraksa, A. N., Plotnikova, V. A., Sukhikh, V. L., Kornienko, D. S., & Rudnova, N. A. (2025). Non-therapeutic play to overcome negative emotional symptoms and improve emotional intelligence in children aged 3–7: A systematic review. *Frontiers in Psychology, 16*, 1–12. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1475387

Wieczorek, K., DeGroot, M., Ganshorn, H., & Graham, S. A. (2025). Connecting language abilities and social competence in children: A meta-analytic review. *Child Development, 96*(3), 930–946. https://doi.org/10.1111/cdev.14218