



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2688-2697

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2329

Eksplorasi Pengembangan Kurikulum Berbasis Media Interaktif Sosiodrama dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Wanati¹, Anisza², Nisrina Mutia Afifah³, Susilawati⁴, dan Afrida⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan kurikulum yang berlandaskan media interaktif sosiodrama dalam pendidikan bagi anak usia dini guna meningkatkan keterampilan sosial, emosional, bahasa, dan kreativitas anak-anak. Kurikulum yang disusun menekankan kegiatan sosiodrama sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan cocok dengan karakter perkembangan anak-anak pada usia dini. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait kegiatan pembelajaran di institusi pendidikan anak usia dini. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif sosiodrama dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan melibatkan, memperbaiki kemampuan komunikasi, kolaborasi, rasa percaya diri, serta kapasitas anak dalam memahami peran sosial di sekelilingnya. Selain itu, pengembangan kurikulum berbasis sosiodrama memberikan kesempatan bagi guru untuk berinovasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dan bermakna. Kendala yang ditemukan mencakup keterbatasan media pendukung, kesiapan guru, dan pengaturan waktu dalam pembelajaran. Maka dari itu, pelatihan untuk pendidik dan dukungan fasilitas yang memadai diperlukan agar penerapan kurikulum berbasis media interaktif sosiodrama dapat berlangsung secara optimal. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan inovasi kurikulum bagi pendidikan anak usia dini yang lebih efektif, kreatif, dan berorientasi pada anak.

Kata Kunci : Kurikulum; Media Interaktif; Sosiodrama; Pembelajaran; Anak usia dini

ABSTRACT. This study aims to explore the development of a curriculum based on interactive sociodrama media in early childhood education to improve children's social, emotional, language, and creativity skills. The developed curriculum emphasizes sociodrama activities as an interactive, enjoyable learning tool that is suited to the developmental characteristics of children at an early age. The research methodology uses a qualitative descriptive approach, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation related to learning activities in early childhood education institutions. This research's findings suggest that the use of interactive sociodrama media can create an active and engaging learning environment, improving communication skills, collaboration, self-confidence, and children's capacity to understand social roles around them. In addition, the development of a sociodrama-based curriculum provides opportunities for teachers to innovate in designing relevant and meaningful learning activities. Obstacles encountered include limited supporting media, teacher readiness, and time management in learning. Therefore, training for educators and adequate facility support are needed for the optimal implementation of a curriculum based on interactive sociodrama media. It is hoped that this research can serve as a reference in the development of curriculum innovations for early childhood education that are more effective, creative, and child-oriented.

Keyword : Curriculum; Interactive Media; Sociodrama; Learning; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Wanati dkk.

✉ Corresponding author : Wanati

Email Address : wanati.spk1@gmail.com

Received 28 Mei 2026, Accepted 29 Juni 2026, Published 29 Juni 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak pada tahap awal merupakan tahap krusial dalam membangun kemampuan kognitif, sosial, emosional, bahasa, serta karakter anak sebagai fondasi untuk perkembangan di tahap selanjutnya [1]. Dalam praktiknya, proses pembelajaran di Pendidikan anak usia dini (PAUD) harus dirancang menarik, relevan, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar anak yang biasanya aktif, suka bermain, dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar [2]. Kemajuan teknologi pendidikan di era digital menstimulasi munculnya berbagai inovasi dalam media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi anak dalam aktivitas belajar [3]. Media yang interaktif dianggap efisien karena menggabungkan elemen visual, audio, animasi, serta keterlibatan aktif yang dapat menarik perhatian dan memotivasi anak untuk belajar [4]. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran digital untuk anak di usia dini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif dapat mendorong minat belajar, kemampuan literasi, dan partisipasi anak selama kegiatan pembelajaran [5].

Di sisi yang berbeda, metode sosiodrama dalam pendidikan anak usia dini semakin banyak diperhatikan karena efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, kolaborasi, dan keterampilan sosial anak melalui aktivitas bermain peran [6]. Sosiodrama memberikan kesempatan pada anak untuk memahami interaksi sosial dengan cara yang nyata melalui pengalaman langsung yang bersifat imajinatif dan bersifat kolaboratif [7]. Pembelajaran yang berbasis sosiodrama menjadi sangat relevan dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, berorientasi pada anak, serta penguatan karakter. Namun, dalam praktiknya, banyak lembaga pendidikan anak usia dini masih menggunakan metode konvensional yang kurang memberi ruang bagi partisipasi aktif anak secara penuh. Keadaan ini menyebabkan anak mudah merasa jenuh, kehilangan fokus, dan belum mendapatkan pengalaman belajar sosial yang komprehensif [8].

Sejumlah studi sebelumnya telah membicarakan tentang penciptaan media interaktif bagi anak-anak di usia dini, contohnya pembelajaran digital multimedia, animasi interaktif, buku cerita pop-up interaktif, serta penceritaan yang memanfaatkan media digital. Penelitian oleh Jumiati dan rekan-rekan (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan gairah dan motivasi belajar anak melalui perpaduan elemen audio, visual, dan animasi.

Penelitian oleh Winnuly dan rekan-rekannya (2023) menunjukkan bahwa buku cerita pop-up interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca anak-anak di usia dini dengan efektif [9]. Penelitian yang dilakukan oleh Salpina dan timnya (2024) juga mengonfirmasi bahwa animasi interaktif yang berakar pada budaya setempat dapat mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak-anak kecil. Selain itu, studi terbaru tentang multimedia interaktif yang mengikuti Kurikulum Merdeka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar anak setelah mereka terlibat dengan media interaktif selama proses pembelajaran [10].

Berdasarkan penelitian sebelumnya, kekurangan dalam penelitian ini terletak pada minimnya kajian yang fokus pada penggabungan media interaktif dengan

sosiodrama dalam penyusunan kurikulum untuk pendidikan anak usia dini. Sebagian besar studi sebelumnya lebih banyak membahas tentang media digital sebagai alat untuk mendukung proses belajar, serta mengevaluasi seberapa efektif media tersebut dalam mempengaruhi hasil belajar, literasi, atau perilaku siswa. Namun, penelitian yang menganalisis integrasi media interaktif dengan sosiodrama untuk merancang kurikulum PAUD yang lebih relevan, partisipatif, dan sesuai dengan fase perkembangan anak masih jarang dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini sangat diperlukan untuk mengisi kekosongan yang ada dengan menjadikan media interaktif dan sosiodrama sebagai pendekatan yang sinergis dalam pengembangan kurikulum untuk pendidikan anak usia dini., sedangkan penelitian tentang cara mengembangkan media interaktif sosiodrama sebagai bagian inovasi kurikulum untuk PAUD masih tergolong sedikit. Selain itu, sebagian besar penelitian mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D), sehingga penelitian kualitatif tentang proses penerapan, pengalaman guru, tantangan dalam pembelajaran, serta keterkaitan media interaktif sosiodrama dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini saat ini belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, ada celah dalam penelitian terkait eksplorasi pengembangan kurikulum yang berbasis pada media interaktif sosiodrama yang berorientasi pada pengalaman nyata dalam konteks pembelajaran di lingkungan PAUD.

Penelitian ini memiliki signifikansi tinggi karena pengembangan kurikulum menggunakan media interaktif sosiodrama diharapkan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih kreatif, melibatkan semua pihak, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan anak di zaman digital. Selain memperkuat pertumbuhan sosial dan emosional anak, metode ini juga mampu memperbaiki aspek kreativitas, komunikasi, kemampuan menyelesaikan masalah, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar [11]. Dari sudut pandang akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman mengenai inovasi dalam kurikulum PAUD yang menggunakan media interaktif dan pendekatan sosiodrama [12]. Dari sisi praktis, temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi para pendidik, lembaga PAUD, dan perancang kurikulum dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih responsif dan bermakna bagi anak-anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan di atas, fokus dari penelitian ini adalah pada pertanyaan: bagaimana cara mengembangkan kurikulum yang menggunakan media interaktif sosiodrama dalam pendidikan anak usia dini; bagaimana penerapan media interaktif sosiodrama dalam proses pembelajaran di PAUD; faktor-faktor apa yang mendukung atau menghalangi penerapan kurikulum yang berbasis pada media interaktif sosiodrama.

Hasil dari observasi awal dan wawancara di area penelitian mengungkapkan bahwa pendidikan untuk anak-anak yang masih di usia dini belum sepenuhnya menggabungkan media interaktif dengan kegiatan sosiodrama dengan cara yang terencana dalam kurikulum. Aktivitas pembelajaran yang ada lebih banyak terfokus pada rutinitas, sementara penggunaan media interaktif dan bermain peran belum disusun secara sistematis untuk mendukung pertumbuhan sosial, emosional, komunikasi, dan imajinasi anak. Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi

pengembangan kurikulum yang menggunakan media interaktif berbasis sosiodrama dalam pendidikan anak usia dini dengan pendekatan kualitatif, sehingga diperoleh wawasan mendalam tentang implementasi, keuntungan, dan tantangan yang dihadapi dalam konteks pendidikan anak usia dini.

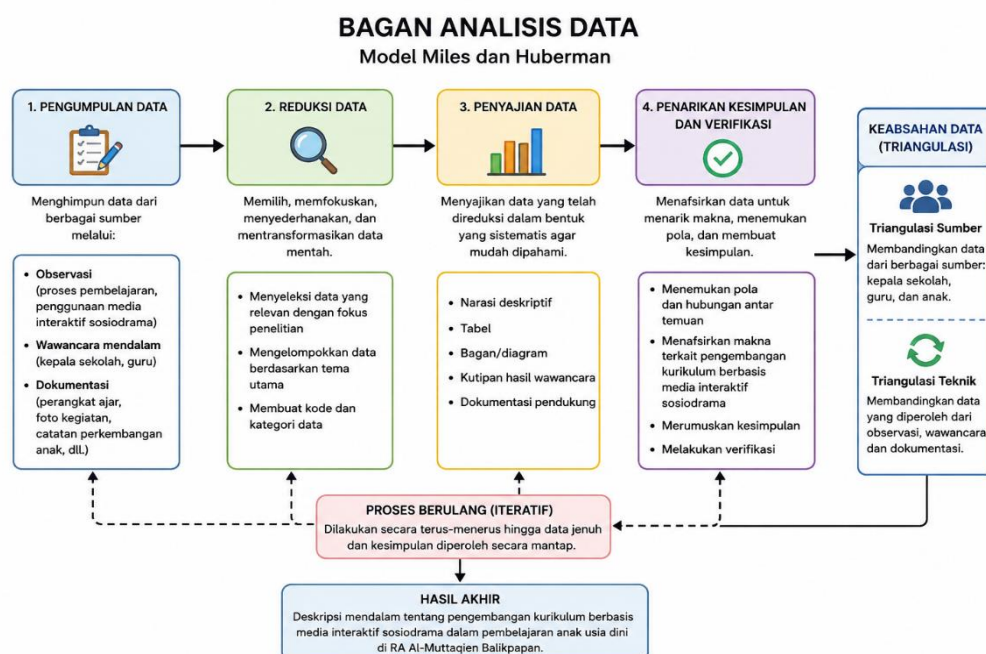
METODE

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif dengan jenis penelitian yang bersifat deskriptif, bertujuan untuk mendalami evolusi kurikulum yang menggunakan media interaktif sosiodrama dalam pembelajaran untuk anak-anak usia dini di RA Al-Muttaqien Balikpapan. Metode kualitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah pada pemahaman fenomena pembelajaran secara alami, melalui pengalaman, interaksi, dan praktik yang dijalankan oleh pendidik serta siswa selama proses pengajaran. Penelitian dengan pendekatan kualitatif memberikan peluang bagi peneliti untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai penerapan media interaktif sosiodrama dalam konteks pengembangan kurikulum untuk anak-anak usia dini. Metode ini sangat relevan untuk menilai proses, arti, serta dinamika belajar yang berlangsung dalam lingkungan PAUD secara kontekstual. Banyak penelitian serupa juga menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menyelidiki penerapan pembelajaran dan pengembangan kurikulum dalam pendidikan anak usia dini [13].

Lokasi penelitian ini adalah RA Al-Muttaqien Balikpapan. Penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Mei tahun 2026, dengan subjek penelitian yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan siswa kelompok B., yang semua terlibat dalam pelaksanaan pendidikan berbasis media interaktif sosiodrama. Pemilihan subjek penelitian dilakukan melalui metode purposive sampling, yaitu mengambil informan yang dianggap memiliki pemahaman dan terlibat langsung dalam pelaksanaan kurikulum serta penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar. Metode ini diterapkan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh lebih mendalam dan relevan dengan fokus penelitian terkait pengembangan kurikulum yang berbasis media interaktif sosiodrama dalam pendidikan anak usia dini [14].

Teknik pengumpulan informasi dalam studi ini dilakukan melalui pengamatan, wawancara mendalam, dan pengumpulan dokumen. Pengamatan dilakukan untuk secara langsung melihat proses pendidikan, penggunaan media interaktif sosiodrama, interaksi antara pengajar dan peserta didik, serta partisipasi siswa sepanjang kegiatan berlangsung [8]. Wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah dan guru untuk mendapatkan informasi mengenai perencanaan kurikulum, penggunaan media interaktif sosiodrama, keuntungan dari pembelajaran, serta tantangan yang dihadapi saat pelaksanaannya. Selain itu, pengumpulan dokumen digunakan untuk melengkapi informasi penelitian dengan foto-foto aktivitas belajar, perangkat pembelajaran, modul, catatan perkembangan anak, dan dokumen tambahan lainnya. Penerapan teknik pengamatan, wawancara, dan pengumpulan dokumen dalam penelitian kualitatif di bidang PAUD dianggap efektif untuk memperoleh informasi yang mendalam dan menyeluruh mengenai proses pembelajaran pada anak usia dini.

Analisis data dalam studi ini mengadopsi model Miles dan Huberman yang terdiri dari langkah-langkah: Pengumpulan data, Pengurangan data, Penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dalam fase pengumpulan data, peneliti mengumpulkan semua data yang berasal dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah itu, data tersebut direduksi dengan cara memilih serta memfokuskan informasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Data yang sudah direduksi kemudian disajikan dalam format deskriptif untuk mempermudah peneliti dalam memahami pola, hubungan, dan hasil penelitian. Langkah terakhir melibatkan penarikan kesimpulan yang didasarkan pada hasil interpretasi data yang telah dianalisis dengan cara yang sistematis. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini memanfaatkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan cara membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi agar diperoleh data yang sah dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Model analisis Miles dan Huberman



Gambar 1. Bagan Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan, wawancara, dan pengumpulan data yang dilakukan di RA Al-Muttaqien Balikpapan, studi ini menemukan sejumlah temuan penting mengenai pengembangan kurikulum yang menggunakan media interaktif sosiodrama untuk pendidikan anak usia dini. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif sosiodrama berdampak positif terhadap partisipasi anak, perkembangan sosial dan emosional, kreativitas, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, studi ini juga mengidentifikasi berbagai faktor yang mendukung dan tantangan dalam pelaksanaan kurikulum yang berbasis media interaktif

sosiodrama di lingkungan pendidikan anak usia dini. Dan hasil temuan dari penelitian ini dapat dipresentasikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Temuan Penelitian

No.	Fokus Temuan	Hasil Temuan Di RA Al-Muttaqien Balikpapan	Implikasi Pembelajaran
1.	Pengembangan kurikulum berbasis media interaktif sosiodrama	Kurikulum dikembangkan melalui integrasi kegiatan bermain peran, media audio visual, gambar interaktif, dan simulasi sosial dalam tema pembelajaran anak usia dini	Pembelajaran menjadi lebih aktif, kontekstual, dan sesuai karakteristik belajar anak
2.	Implementasi Media Interaktif Sosiodrama	Guru menggunakan media video pendek, boneka tangan, kartu peran, dan proyektor interaktif dalam kegiatan sosiodrama	Anak lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif selama pembelajaran
3.	Perkembangan emosional anak	Anak menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, dan keberanian tampil di depan teman	Sosiodrama membantu penguatan karakter dan kemampuan sosial anak
4.	Kreativitas dan imajinasi anak	Anak mampu mengembangkan ide cerita, mengekspresikan peran, dan berinteraksi secara spontan	Media interaktif mendorong kreativitas dan daya imajinasi anak
5.	Kendala Implementasi	Keterbatasan fasilitas teknologi, kesiapan guru, dan pengelolaan kelas saat kegiatan berlangsung	Dibutuhkan pelatihan guru dan dukungan sarana pembelajaran
6.	Respon guru dan sekolah	Guru dan pihak sekolah memberikan respons positif terhadap penerapan kurikulum berbasis media interaktif sosiodrama	Model pembelajaran dinilai relevan dengan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan anak usia dini



Gambar 2. Sosiodrama Membuatik



Gambar 3. Sosiodrama Jual Beli

Pengembangan Kurikulum Berbasis Media Interaktif Sosiodrama. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pengembangan kurikulum yang melibatkan media interaktif sosiodrama di RA Al-Muttaqien Balikpapan dilakukan dengan menggabungkan aktivitas bermain peran dan penggunaan alat bantu pembelajaran interaktif dalam setiap tema. Para guru merancang kegiatan yang mencakup simulasi sosial, percakapan sederhana, pemanfaatan boneka tangan, video pembelajaran, kartu peran, serta media visual

interaktif agar anak-anak dapat memahami materi dengan cara yang konkret dan menyenangkan. Kurikulum ini tidak hanya berfokus pada keterampilan akademik dasar, tetapi juga memberikan perhatian pada perkembangan sosial emosional, komunikasi, kreativitas, dan karakter anak-anak [15] Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan sosiodrama yang didasarkan pada media interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan partisipatif, sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini [16].

Temuan ini sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme yang mengedepankan bahwa anak-anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan orang lain. Dalam lingkungan pembelajaran untuk anak pra-sekolah, sosiodrama memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar melalui praktik bermain peran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka [17]. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keikutsertaan anak dalam proses belajar dengan menyuguhkan pengalaman yang menarik dan melibatkan berbagai indera. Studi oleh Arafat d mengungkapkkan bahwa multimedia interaktif yang berdasar pada Kurikulum Merdeka efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif anak selama kegiatan belajar. Di samping itu, penelitian oleh Salpina dan rekan-rekan menunjukkan bahwa media animasi interaktif memiliki peran dalam penanaman nilai-nilai karakter pada anak-anak di usia dini.

Implementasi Media Interaktif Sosiodrama dalam Pembelajaran. Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara, penerapan media interaktif sosiodrama di RA Al-Muttaqien Balikpapan dilakukan melalui aktivitas bermain peran dengan tema yang selaras dengan pencapaian belajar anak usia dini. Para guru memanfaatkan media visual dan audio untuk menyampaikan cerita atau situasi sosial tertentu sebelum anak-anak terlibat dalam permainan peran. Anak-anak kemudian diberi peluang untuk memainkan peran tertentu secara bergiliran, baik secara individual maupun dalam kelompok. Selama kegiatan tersebut, anak-anak tampak lebih proaktif dalam berkomunikasi, berkolaborasi, dan menunjukkan minat yang tinggi saat mengikuti pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam sosiodrama dapat meningkatkan semangat dan konsentrasi belajar anak. Anak tidak hanya menerima informasi dengan cara yang pasif, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran [18]. Hasil penelitian ini memperkuat temuan yang diungkapkan oleh Winnuly dan rekan-rekannya yang menyebutkan bahwa media belajar interaktif dapat memperbaiki kemampuan literasi serta keterlibatan anak usia dini saat belajar. Selain itu, pendekatan sosiodrama membantu anak memahami nilai-nilai sosial melalui simulasi yang mencerminkan kehidupan nyata, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna [19]. Dalam kerangka teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura, anak belajar dengan cara mengamati, meniru, dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Oleh karena itu, kegiatan sosiodrama menghadirkan pengalaman belajar sosial yang efektif dalam membentuk perilaku positif anak.

Dampak terhadap Perkembangan Sosial Emosional dan Kreativitas Anak. Hasil studi mengindikasikan adanya peningkatan dalam kemampuan sosial emosional anak

setelah penerapan pembelajaran yang menggunakan media interaktif sosiodrama. Anak-anak menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi saat berbicara di hadapan teman-teman, mampu berkolaborasi dalam kelompok, serta memperlihatkan sikap empati ketika memainkan karakter tertentu. Di samping itu, kreativitas dan daya imajinasi anak-anak juga mengalami perkembangan melalui aktivitas improvisasi cerita dan dialog sederhana saat berperan.

Temuan ini mendukung opini bahwa pembelajaran yang berfokus pada pengalaman memiliki dampak signifikan terhadap kemajuan sosial emosional anak-anak di usia awal. Sosiodrama membantu anak-anak untuk memahami berbagai konteks sosial melalui proses penjelajahan dan interaksi secara langsung. Penelitian terkini mengenai pembelajaran yang interaktif pada anak usia dini menunjukkan bahwa media kreatif yang berorientasi pada aktivitas dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan ekspresi diri anak dengan cukup signifikan. Media interaktif sosiodrama bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai sarana dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak-anak.

Kendala dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Media Interaktif Sosiodrama. Memiliki pengaruh yang menguntungkan, penelitian ini mengidentifikasi berbagai hambatan dalam penerapan kurikulum yang berfokus pada media interaktif sosiodrama di RA Al-Muttaqien Balikpapan. Hambatan yang paling signifikan meliputi kurangnya sarana teknologi pembelajaran, kesiapan pengajar dalam menciptakan media interaktif, serta manajemen kelas ketika anak-anak menjadi terlalu antusias saat berperan. Di samping itu, tidak semua pengajar memiliki tingkat kemampuan yang serupa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan cara yang kreatif dan inovatif [20].

Temuan ini mengungkapkan bahwa keberhasilan dalam pelaksanaan kurikulum dengan pendekatan media interaktif sangat bergantung pada keterampilan guru serta dukungan fasilitas sekolah. Penelitian yang dilakukan sebelumnya juga menekankan bahwa perubahan dalam proses belajar yang menggunakan teknologi untuk pendidikan anak usia dini memerlukan persiapan sumber daya manusia serta dukungan sarana yang memadai. Pelatihan bagi guru mengenai penciptaan media interaktif dan teknik pengajaran kreatif menjadi sangat penting untuk memastikan pelaksanaan kurikulum berbasis sosiodrama berjalan dengan baik.

Implikasi Temuan Penelitian. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman baru tentang bagaimana membangun kurikulum sosiodrama yang menggunakan media interaktif dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini di era digital. Terbukti bahwa kegiatan bermain peran yang dikombinasikan dengan media interaktif dapat menghasilkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berfokus pada pengembangan karakter anak. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat gagasan tentang pembelajaran sosial dan konstruktivistik pada anak usia dini. Secara praktis, temuan penelitian dapat digunakan oleh guru dan lembaga PAUD untuk membangun model pembelajaran berbasis media interaktif yang lebih inovatif dan sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan [21].

KESIMPULAN

Pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan media interaktif dengan pendekatan sosiodrama di RA Al-Muttaqien Balikpapan menunjukkan bahwa perpaduan teknologi pembelajaran dan kegiatan bermain peran dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Novelty penelitian ini terletak pada pengembangan kurikulum PAUD yang tidak hanya memanfaatkan media interaktif sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi memadukannya dengan sosiodrama sebagai bagian dari desain kurikulum yang berpusat pada anak. Pendekatan ini mendukung perkembangan kognitif, sosial emosional, kreativitas, komunikasi, imajinasi, dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran anak usia dini di era digital.

PENGHARGAAN

Dengan usaha dan doa, penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT, karena dengan bimbingan dan anugerah-Nya penulis mampu menyelesaikan studi ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] E. Desmariansi, Y. Nofriyanti, D. Roza, dan M. Wulandari, "Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional, Bahasa, Kognitif dan Fisik Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 1, hal. 3418–3427, Feb 2025, doi: 10.31004/jptam.v9i1.25692.
- [2] W. Astuti dan L. Triani, "Peran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menunjang Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak," *Early Child. Educ. Dev. Stud.*, vol. 5, no. 2, hal. 36–47, Des 2024, doi: 10.35508/eceds.v5i2.18733.
- [3] O. D. Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 93, Mei 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.522.
- [4] A. Nazhifatu Tsana dan D. Nur Inten, "Efektivitas Media Audio Visual Animasi Interaktif Studycle Kids dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak," *J. Ris. Pendidik. Guru Paud*, hal. 151–158, Des 2025, doi: 10.29313/jrpgp.v5i2.8320.
- [5] J. Jumiati, H. Rahakabauw, dan E. Budiarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 6, hal. 1757–1760, Jun 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i6.630.
- [6] D. B. Lumban Gaol dan B. Anggita Ristia Damanik, "Analysis Of Lexical Semantic Ambiguity In Translating Indonesian Sentences Into English Using Google Translate And Chat-GPT," *Alinea J. Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, vol. 5, no. 2, hal. 577–588, Agu 2025, doi: 10.58218/alinea.v5i2.1625.
- [7] L. S. Daulay dan Khadijah, "Hakikat Bermain Sosio Drama dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Incrementapedia J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 8–12, Des 2023, doi: 10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8250.
- [8] I. A. P. Sweniti, "Pengembangan media panggung boneka interaktif untuk

- meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak," *J. Lesson Learn. Stud.*, vol. 3, no. 3, hal. 406–415, 2020, doi: 10.23887/jlls.v3i3.29423.
- [9] W. Winnuly, P. Yanti Fuziah, R. Sevi Triana, dan T. Susanti, "Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk anak usia dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 12, no. 1, hal. 36–48, 2023, doi: 10.21831/jpa.v12i1.57660.
- [10] L. Z. Arafat, D. Darmawan, dan U. J. Eshbekovich, "Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka pada Materi Mencuci Tangan," *Aulad J. Early Child.*, vol. 9, no. 1, hal. 307–319, 2026, doi: 10.31004/aulad.v9i1.1351.
- [11] W. Andeka, Y. Darniyanti, dan A. Saputra, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung," *Cons. Educ. Couns. J.*, vol. 1, no. 2, hal. 193, Okt 2021, doi: 10.36841/consilium.v1i2.1179.
- [12] B. Basuki, "Identifikasi Materi Pembelajaran PAI pada PAUD Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 5592–5604, Sep 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3142.
- [13] A. M. H. Ali, P. Y. Fauziah, dan M. A. Latif, "Eksplorasi Lingkungan dalam Pembelajaran Anak di Lembaga PAUD," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, hal. 5575–5584, Okt 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5181.
- [14] A. Biyanto, A. Aprilia, P. Putri, dan T. Wahyuningsih, "Implementasi Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kurikulum Merdeka dengan Pendekatan Tematik dan STEAM," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 236–245, 2026, doi: 10.37985/murhum.v7i1.1503.
- [15] N. Anggraini, S. A. Br Ginting, dan W. Dazura, "Pengaruh Perkembangan Sosial Emosional pada Perilaku Anak Usia Dini," *Huk. dan Demokr.*, vol. 23, no. 1, hal. 31–39, Jul 2023, doi: 10.61234/hd.v23i1.13.
- [16] M. M. Rahardjo dan S. Maryati, "Buku panduan guru pengembangan pembelajaran untuk satuan PAUD," 2021, [Daring]. Tersedia pada: [https://repositori.kemdikbud.go.id/24891/1/Pengembangan Pembelajaran-PAUD.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/24891/1/Pengembangan_Pembelajaran-PAUD.pdf)
- [17] L. Qodari, G. Wahyuningrum, dan S. Hartini, "Role Playing Methods To Develop emotional recognition ability in children ages 5-6 year in the aba giwngan kindergaten," *Early Child. Islam. Educ. J.*, vol. 4, hal. 66–78, 2022.
- [18] M. A. S. H *et al.*, "Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata dalam Meningkatkan Keberanian, Partisipasi, dan Perkembangan Holistik Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 10, no. 1, hal. 3488–3492, Feb 2026, doi: 10.31004/jptam.v10i1.36612.
- [19] S. A. Hafidhoh, N. A. Drahati, dan F. Sukmawati, "Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini," *J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 4, hal. 2535–2541, Des 2023, doi: 10.37985/jer.v4i4.574.
- [20] H. Latifah dan Z. H. Ramadan, "Problematika Guru dalam Pemanfaatan Internet sebagai Media Pembelajaran," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, hal. 5823–5836, Okt 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5330.
- [21] S. Purnama, M. Ulfah, E. Susilo, M. Mutmainnah, dan R. Amalia, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. 2021. [Daring]. Tersedia pada: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=o71_EQAAQBAJ.