



Model Dinamika Interaksi Sosial dan Regulasi Emosi dalam Puzzle Kolaboratif Anak Usia Dini

Khoniatus Syarofah¹, Eky Okviana Armyati², dan Muhammad Azzam Muttaqin³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

ABSTRAK. Perkembangan sosial-emosional anak usia dini perlu distimulasi melalui kegiatan bermain yang melibatkan interaksi dan kerja sama. Berdasarkan observasi awal di TK Dharma Wanita Sedarat, sebagian anak masih menunjukkan kesulitan bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, serta mengelola emosi ketika menghadapi kesulitan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi permainan puzzle kolaboratif, dinamika interaksi sosial, regulasi emosi anak, serta model hubungan keduanya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas 19 anak Kelompok A dan seorang guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle kolaboratif mampu mengembangkan komunikasi, kerja sama, berbagi, empati, dan tanggung jawab anak. Selain itu, anak menunjukkan kemampuan mengelola frustrasi, menunggu giliran, mencoba kembali setelah gagal, dan menerima bantuan dari teman. Penelitian ini menghasilkan model dinamika sosial-emosional yang berlangsung melalui tahapan komunikasi, kerja sama, konflik dan frustrasi, regulasi emosi, empati, hingga kolaborasi efektif.

Kata Kunci : Puzzle Kolaboratif; Interaksi Sosial; Regulasi Emosi; Anak Usia Dini; Perkembangan Sosial-Emosional

ABSTRACT. Social-emotional development in early childhood required appropriate stimulation through play activities involving interaction and cooperation. Preliminary observations at TK Dharma Wanita Sedarat indicated that some children experienced difficulties in cooperating, sharing, taking turns, and regulating their emotions when facing challenges. This study aimed to describe the implementation of collaborative puzzle games, explore the dynamics of children's social interactions and emotional regulation, and develop a conceptual model explaining their relationship. A qualitative case study approach was employed involving 19 children in Group A and one classroom teacher. Data were collected through observations, interviews, and documentation and were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña interactive analysis model. The findings showed that collaborative puzzle games promoted children's communication, cooperation, sharing, empathy, and responsibility. The children also demonstrated improved emotional regulation by managing frustration, waiting for their turns, persisting after failure, and accepting assistance from peers. The study produced a social-emotional dynamics model consisting of communication, cooperation, conflict and frustration, emotional regulation, empathy, and effective collaboration.

Keyword: Collaborative Puzzle; Social Interaction; Emotional Regulation; Early Childhood; Social-Emotional Development

Copyright (c) 2026 Khoniatus Syarofah dkk.

✉ Corresponding author : Khoniatus Syarofah

Email Address : khoniatussyarofah@gmail.com

Received 23 Juni 2026, Accepted 26 Juli 2026, Published 26 Juli 2026

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa emas (*golden age*), yaitu periode penting yang menentukan perkembangan berbagai aspek, termasuk sosial dan emosional. Perkembangan sosial-emosional berkaitan dengan kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berempati, serta mengelola emosi secara tepat. Kemampuan tersebut berperan penting dalam membantu anak beradaptasi dengan lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial yang lebih luas. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional dapat distimulasi melalui aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sebaya [1].

Regulasi emosi merupakan salah satu komponen penting dalam perkembangan sosial-emosional anak dan menjadi bagian dari kemampuan regulasi diri (*self-regulation*). Regulasi diri mengacu pada kemampuan individu untuk mengendalikan pikiran, emosi, dan perilaku agar sesuai dengan tuntutan situasi serta tujuan yang ingin dicapai. Pada anak usia dini, kemampuan ini berkembang secara bertahap melalui interaksi dengan lingkungan sosial, terutama dalam kegiatan bermain yang melibatkan aturan, kerja sama, dan pemecahan masalah. Regulasi emosi secara khusus berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengenali, memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat sesuai konteks yang dihadapi. Menurut teori regulasi diri, anak yang mampu mengendalikan respons emosinya akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan, mempertahankan perhatian, mengatasi frustrasi, serta mengontrol impuls ketika menghadapi tantangan atau konflik dengan teman sebaya. Oleh karena itu, kemampuan regulasi emosi menjadi fondasi penting bagi perkembangan kompetensi sosial anak, termasuk kemampuan bekerja sama, berbagi, berempati, dan membangun hubungan interpersonal yang positif [2].

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional adalah melalui permainan kolaboratif. Kegiatan bermain kolaboratif memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, berbagi peran, menyelesaikan masalah bersama, dan memahami perasaan orang lain. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif mampu meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, empati, dan regulasi emosi anak usia dini [3]. Salah satu bentuk permainan kolaboratif yang dapat diterapkan di PAUD adalah puzzle kolaboratif. Selain melatih kemampuan kognitif dan motorik, permainan ini juga mendorong anak untuk berdiskusi, berbagi tugas, menunggu giliran, membantu teman, dan mengendalikan emosi selama proses penyusunan puzzle. Vygotsky menegaskan bahwa proses belajar anak tidak berlangsung secara individual, melainkan terbentuk melalui pengalaman sosial yang terjadi dalam lingkungan sekitarnya. Interaksi dengan teman sebaya selama kegiatan bermain dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan mengelola perilaku sosialnya [4].

Hasil observasi awal pada Kamis, 30 April 2026 di TK Dharma Wanita Sedarat menunjukkan bahwa perkembangan sosial dan emosional sebagian anak belum berkembang secara optimal. Beberapa anak masih mengalami kesulitan bekerja sama,

berbagi, menunggu giliran, serta menunjukkan respons emosional seperti marah atau menangis ketika menghadapi kesulitan. Selain itu, ditemukan anak yang cenderung pasif maupun mendominasi kegiatan sehingga interaksi sosial dalam kelompok belum berlangsung secara seimbang.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini [3, 5, 6]. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada hasil akhir perkembangan sosial-emosional, sedangkan proses terbentuknya interaksi sosial dan regulasi emosi selama kegiatan bermain belum banyak dikaji. Penelitian yang secara khusus mengeksplorasi puzzle kolaboratif sebagai konteks munculnya dinamika interaksi sosial dan regulasi emosi anak usia dini juga masih terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis dinamika interaksi sosial dan regulasi emosi yang berkembang secara simultan selama permainan puzzle kolaboratif. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan perkembangan sosial-emosional anak, tetapi juga menghasilkan model konseptual mengenai tahapan perkembangan sosial dan emosional yang terbentuk melalui proses komunikasi, kerja sama, munculnya tantangan emosional, regulasi emosi, hingga terbentuknya kolaborasi yang efektif. Temuan tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis sekaligus menjadi referensi bagi pendidik PAUD dalam merancang kegiatan bermain yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memahami dinamika interaksi sosial dan regulasi emosi anak selama kegiatan puzzle kolaboratif [7]. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 25 Mei – 1 Juni 2026 di TK Dharma Wanita Sedarat dengan subjek penelitian sebanyak 19 anak Kelompok A dan seorang guru kelas sebagai informan utama. Subjek dipilih secara purposive karena terlibat langsung dalam kegiatan yang menjadi fokus penelitian.



Gambar 1. Alur Desain Penelitian Studi Kasus Kualitatif

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan berlangsung, khususnya terkait komunikasi, kerja sama, berbagi, empati, pengendalian diri, dan regulasi emosi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan kegiatan dan perkembangan

sosial-emosional anak. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan Kesimpulan [8]. Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti menganalisis data secara berulang hingga diperoleh pola hubungan antar temuan secara komprehensif dan kredibel [9]. Pada tahap reduksi, data diseleksi, dikelompokkan, dan dikodekan berdasarkan tahap interaksi sosial dan regulasi emosi. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, matriks temuan, dan tabel kategorisasi untuk memudahkan interpretasi.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil observasi dengan informasi dari guru, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Permainan Puzzle Kolaboratif di TK Dharma Wanita Sedarat. Permainan puzzle kolaboratif dilaksanakan pada 19 anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sedarat menggunakan puzzle bergambar hewan. Kegiatan diawali dengan penjelasan aturan bermain dan pembagian kelompok kecil yang terdiri atas dua hingga tiga anak. Selama permainan, guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan pendampingan kepada anak yang mengalami kesulitan.

Tabel 1. Hasil Tahapan Implementasi Permainan Puzzle Kolaboratif

No	Tahap Kegiatan	Indikator Kegiatan	Hasil Lapangan	Keterangan
1	Persiapan	Guru menyiapkan media puzzle dan menjelaskan aturan bermain	Terlaksana	Murid berkenan mendengarkan arahan guru
2	Pembentukan Kelompok	Guru membagi anak ke dalam kelompok kecil	Terlaksana	Murid berkenan bergabung dengan kelompok masing-masing
3	Pelaksanaan	Guru memberikan puzzle dan membimbing kegiatan	Terlaksana	Murid mampu menyusun puzzle bersama teman
4	Pendampingan	Guru memberikan motivasi dan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan	Terlaksana	Murid mampu berdiskusi, berbagi tugas, dan bekerja sama dengan teman sebaya
5	Evaluasi	Guru memberikan penguatan dan refleksi kegiatan	Terlaksana	Guru menyampaikan pengalaman bermain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan puzzle kolaboratif di TK Dharma Wanita Sedarat telah terlaksana melalui tahap persiapan, pembentukan kelompok, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Meskipun seluruh tahapan berjalan dengan baik, pada awal kegiatan masih ditemukan beberapa anak yang cenderung bermain sendiri, kurang aktif berinteraksi, dan memerlukan pendampingan

guru untuk terlibat dalam kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak belum berkembang secara merata.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan tersebut berangsur berkurang setelah guru memberikan arahan, membentuk kelompok kecil, dan melakukan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Anak yang awalnya pasif mulai berpartisipasi dalam diskusi, berbagi tugas, dan bekerja sama menyusun puzzle. Temuan ini menunjukkan bahwa puzzle kolaboratif tidak hanya berfungsi sebagai media bermain edukatif, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan komunikasi dan kerja sama antaranak. Hasil ini sejalan dengan penelitian Farida *et al*, yang menyatakan bahwa penyusunan puzzle secara kelompok dapat meningkatkan kemampuan kerja sama melalui pembagian peran dan penyelesaian tugas bersama [10]. Temuan mengenai berkembangnya komunikasi juga mendukung penelitian pembelajaran kolaboratif pada anak usia dini yang menjelaskan bahwa interaksi langsung dan *joint attention* dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas kelompok serta mendukung perkembangan sosialnya [11].

Selain komunikasi, kemampuan kerja sama tampak ketika anak mulai berbagi tugas, membantu teman, dan menyesuaikan tindakannya dengan kebutuhan kelompok. Hasil ini sejalan dengan penelitian Wardany dan Jaya yang menunjukkan bahwa permainan kooperatif berkontribusi terhadap perkembangan sosial-emosional melalui peningkatan kemampuan bekerja sama, berbagi, dan berinteraksi dengan teman sebaya [12]. Temuan serupa juga dilaporkan dalam penelitian mengenai metode bermain kooperatif yang menyatakan bahwa aktivitas kelompok dapat mengembangkan keterampilan sosial melalui komunikasi dan penyelesaian masalah bersama [13].

Namun, proses kerja sama tidak selalu berlangsung tanpa hambatan. Beberapa anak masih mengalami kesulitan menerima pendapat teman, berebut potongan puzzle, atau merasa kecewa ketika menghadapi kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa konflik sederhana selama bermain merupakan bagian dari proses belajar sosial anak untuk bernegosiasi dan menyesuaikan diri dengan orang lain.

Peran guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi puzzle kolaboratif. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding*, pendampingan, dan stimulasi sesuai kebutuhan anak agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kusumaningrum *et al* yang menyatakan bahwa pembelajaran anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar partisipasi belajar dapat berlangsung secara optimal [9]. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa "*Sebagian besar anak telah mampu mengikuti kegiatan dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan pendampingan khusus dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.*"

Secara umum, hasil penelitian ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak, termasuk aspek personal sosial, keterampilan sosial, disiplin, dan kemampuan beradaptasi [14]. Namun, berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini tidak hanya menyoroti peningkatan kemampuan sosial sebagai hasil akhir, tetapi

juga menjelaskan proses implementasi puzzle kolaboratif yang memunculkan komunikasi, kerja sama, konflik sosial sederhana, serta peran guru dalam mendukung interaksi sosial anak.

Dinamika Interaksi Sosial Anak dalam Permainan Puzzle Kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dinamika interaksi sosial anak selama permainan puzzle kolaboratif berkembang secara bertahap dari interaksi yang bersifat individual menuju kolaboratif. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru, beliau menjelaskan bahwa *“Anak terlihat saling berkomunikasi, berbagi tugas, serta membantu teman dalam menyelesaikan puzzle. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang kurang aktif atau cenderung mendominasi kegiatan, sehingga kerja sama dalam kelompok belum sepenuhnya merata”*.

Tabel 2. Hasil Matriks Temuan Interaksi Sosial

No	Tahap	Temuan Observasi	Makna Temuan
1	Komunikasi (KM)	Anak berdiskusi menentukan posisi puzzle	Terjadi pertukaran informasi antar anak
2	Kerja sama (KS)	Anak menyusun puzzle secara bersama-sama	Muncul kolaborasi dalam kelompok
3	Berbagi (BT)	Anak memberikan potongan puzzle kepada teman	Berkembang perilaku prososial
4	Empati (EP)	Anak membantu teman yang mengalami kesulitan	Muncul kepedulian terhadap teman
5	Tanggung Jawab (TJ)	Anak menyelesaikan tugas kelompok hingga selesai	Berkembang rasa tanggung jawab

Permasalahan utama pada awal kegiatan adalah masih adanya beberapa anak yang cenderung bermain sendiri, kurang aktif berkomunikasi, dan belum mampu melibatkan teman dalam penyelesaian puzzle, sehingga diperlukan kegiatan yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Berdasarkan hasil reduksi dan pengkodean data, ditemukan lima tema utama dinamika interaksi sosial, yaitu komunikasi (KM), kerja sama (KS), berbagi (BT), empati (EP), dan tanggung jawab (TJ). Komunikasi terlihat ketika anak mulai bertanya, berdiskusi, dan bertukar informasi mengenai posisi potongan puzzle. Sebagai contoh, A3 bertanya kepada A4 mengenai posisi potongan puzzle, kemudian A4 memberikan saran berdasarkan gambar yang telah tersusun. Temuan tersebut dikategorikan sebagai KM karena menunjukkan adanya pertukaran informasi dalam kelompok. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa aktivitas bermain kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi sosial anak melalui interaksi langsung [15].

Kemampuan kerja sama tampak ketika anak mulai berbagi peran dalam menyelesaikan tugas. Misalnya, A5 bertugas mencari potongan puzzle, sedangkan A6 memasangnya pada papan puzzle. Temuan tersebut dikodekan sebagai KS karena menunjukkan adanya koordinasi dan pembagian tugas dalam kelompok. Hasil ini mendukung penelitian Muttaqin yang menyatakan bahwa permainan kooperatif dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama melalui pengalaman menyelesaikan tugas bersama. Aktivitas kolaboratif juga memberi kesempatan kepada anak untuk bernegosiasi, bertukar ide, dan mengambil keputusan bersama sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak [16].

Perilaku berbagi terlihat ketika A7 memberikan potongan puzzle yang dimilikinya kepada A8 untuk melengkapi gambar kelompok. Temuan tersebut dikategorikan sebagai BT karena menunjukkan perilaku prososial yang mendahulukan kepentingan kelompok. Hasil ini selaras dengan penelitian tentang metode bermain kooperatif yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain bersama dapat menumbuhkan perilaku berbagi dan saling membantu [17]. Empati muncul ketika anak menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan. Sebagai contoh, A2 membantu A1 menemukan potongan puzzle yang sesuai hingga gambar dapat tersusun dengan baik. Temuan tersebut dikodekan sebagai EP sekaligus KS karena menunjukkan adanya kepedulian dan bantuan terhadap teman. Hasil ini sejalan dengan penelitian Azhima *et al*, yang menyatakan bahwa permainan kooperatif dapat mengembangkan empati melalui aktivitas saling membantu dan memahami kebutuhan teman selama bermain [18].

Sementara itu, tanggung jawab terlihat ketika A9 tetap berusaha menyelesaikan bagian puzzle yang menjadi tugasnya meskipun mengalami beberapa kesalahan. Setelah memperoleh arahan dari guru dan teman, A9 kembali mencoba hingga berhasil menyelesaikan tugasnya. Temuan tersebut dikategorikan sebagai TJ karena menunjukkan komitmen anak dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil ini mendukung penelitian Khalfaoui *et al*, yang menyatakan bahwa aktivitas bermain kelompok dapat mengembangkan tanggung jawab sosial anak [19]. Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa *“Anak terlihat saling berkomunikasi, berbagi tugas, serta membantu teman dalam menyelesaikan puzzle. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang kurang aktif atau cenderung mendominasi kegiatan, sehingga kerja sama dalam kelompok belum sepenuhnya merata.”* Kesesuaian antara hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya konsistensi data sehingga memperkuat validitas temuan melalui triangulasi teknik.

Berdasarkan keseluruhan hasil coding, tema yang paling dominan adalah komunikasi (KM), kerja sama (KS), dan empati (EP). Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi sosial anak berkembang secara bertahap, dimulai dari komunikasi, berkembang menjadi kerja sama, diikuti perilaku berbagi dan empati, hingga terbentuk tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dengan demikian, puzzle kolaboratif tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana pengembangan interaksi sosial anak usia dini.

Regulasi Emosi Anak dalam Permainan Puzzle Kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa regulasi emosi anak berkembang secara bertahap selama kegiatan puzzle kolaboratif berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan regulasi emosi anak masih dalam tahap perkembangan sehingga memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan anak menghadapi dan mengelola tantangan secara langsung.

Tabel 3. Hasil Matriks Temuan Regulasi Emosi

No	Tahap	Temuan Observasi	Makna Temuan
1	Kesabaran (KB)	Anak menunggu giliran bermain	Berkembang pengendalian diri
2	Frustrasi (FR)	Anak menunjukkan rasa kecewa	Respons emosional terhadap tantangan

		ketika mengalami kesulitan	
3	Pengendalian Diri (KD)	Anak mencoba kembali menyusun puzzle	Upaya mengelola emosi negatif
4	Pemulihan Emosi (PM)	Anak kembali bermain setelah mendapat arahan guru	Kemampuan menyesuaikan diri
5	Empati Emosional (EE)	Anak menerima bantuan dan memberi dukungan kepada teman	Terjadi regulasi emosi melalui interaksi sosial

Permasalahan yang paling dominan pada awal kegiatan adalah munculnya frustrasi ketika anak mengalami kesulitan menyusun puzzle. Beberapa anak menunjukkan respons emosional berupa marah, kecewa, diam, atau enggan melanjutkan permainan. Sebagai contoh, A1 menghentikan aktivitasnya setelah beberapa kali gagal memasang potongan puzzle dengan tepat. Temuan tersebut dikategorikan sebagai frustrasi (FR) karena menunjukkan respons emosional anak terhadap hambatan yang dihadapi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Harianja *et al*, (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaan, beradaptasi dengan situasi sosial, dan mengembangkan regulasi emosi melalui pengalaman langsung [20].

Melalui pendampingan guru dan dukungan teman sebaya, anak mulai menunjukkan kemampuan pengendalian diri (KD) yang lebih baik. Misalnya, A1 kembali mencoba menyusun puzzle setelah memperoleh arahan dari guru. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman menghadapi tantangan dapat membantu anak mengontrol respons emosionalnya. Hasil tersebut memperkuat penelitian Martin *et al*, yang menyatakan bahwa regulasi diri berkaitan erat dengan keterampilan sosial anak [21].

Selain itu, kemampuan kesabaran (KB) terlihat ketika anak mampu menunggu giliran selama permainan berlangsung. Sebagai contoh, A2 menunggu hingga A3 selesai memasang puzzle sebelum mengambil giliran berikutnya. Temuan ini menunjukkan bahwa puzzle kolaboratif tidak hanya melatih kemampuan menyelesaikan tugas, tetapi juga mengembangkan pengendalian diri dalam situasi sosial.

Tahap pemulihan emosi (PM) tampak ketika anak mampu kembali terlibat dalam kegiatan setelah mengalami kegagalan. Misalnya, A4 yang semula merasa kesal karena kesalahan dalam menyusun puzzle kembali melanjutkan permainan setelah memperoleh dukungan dari guru dan teman. Temuan ini sejalan dengan penelitian Slot yang menyatakan bahwa kegiatan bermain terstruktur yang disertai *scaffolding* dan *emotion coaching* dapat membantu anak mengelola emosi dan beradaptasi kembali setelah mengalami tekanan emosional [22].

Empati emosional (EE) juga berkembang selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat ketika A5 memberikan dukungan dan membantu A1 yang mengalami kesulitan menyusun puzzle. Temuan tersebut menunjukkan bahwa regulasi emosi anak berkembang melalui interaksi sosial dengan teman sebaya. Hasil ini mendukung penelitian Thezy) yang menyatakan bahwa permainan kooperatif dapat mengembangkan regulasi emosi dan komunikasi empatik [23]. Hasil serupa juga ditemukan oleh Cecile yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan sosial anak melalui interaksi yang saling mendukung dan kolaboratif [24].

Temuan observasi diperkuat oleh hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa “Beberapa anak sudah mampu mengendalikan diri ketika menghadapi kesulitan, seperti mencoba kembali dan tidak langsung marah. Namun, masih terdapat anak yang menunjukkan reaksi emosional seperti kecewa, marah, atau enggan melanjutkan kegiatan.” Guru juga menjelaskan bahwa “Permainan puzzle kolaboratif dinilai cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan dalam kerja sama, komunikasi, berbagi, serta mulai berkembangnya kemampuan anak dalam mengelola emosi.” Kesesuaian antara hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya konsistensi data sehingga memperkuat validitas temuan melalui triangulasi teknik.

Secara keseluruhan, tema yang paling dominan adalah frustrasi (FR), pengendalian diri (KD), dan pemulihan emosi (PM). Temuan ini menunjukkan bahwa regulasi emosi anak berkembang melalui proses yang dinamis, dimulai dari munculnya frustrasi, dilanjutkan dengan upaya mengendalikan diri, kemampuan untuk pulih dari kegagalan, hingga munculnya empati dan dukungan sosial dari teman sebaya. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa lingkungan belajar yang kaya interaksi sosial dapat membantu anak mengembangkan kemampuan adaptasi, pengendalian diri, dan keterampilan sosial secara bersamaan [25].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial dan emosional anak dalam permainan puzzle kolaboratif berlangsung melalui proses yang saling berkaitan. Interaksi yang diawali melalui komunikasi dan kerja sama memunculkan berbagai tantangan sosial-emosional yang mendorong anak belajar mengelola emosi, menunjukkan empati, dan membangun kolaborasi yang efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa perkembangan sosial-emosional anak tidak terjadi secara terpisah, melainkan terbentuk melalui dinamika interaksi yang berlangsung selama kegiatan bermain kolaboratif.



Gambar 2. Model Dinamika Interaksi Sosial dan Regulasi Emosi Anak dalam Permainan Puzzle Kolaboratif

Permasalahan utama yang ditemukan pada awal kegiatan adalah masih adanya beberapa anak yang cenderung bermain sendiri, kurang aktif berkomunikasi, serta menunjukkan respons frustrasi ketika mengalami kesulitan menyusun puzzle. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial dan regulasi emosi anak belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan kegiatan yang memberikan

kesempatan untuk berinteraksi, menghadapi tantangan, dan belajar mengelola emosi secara langsung.

Berdasarkan hasil reduksi dan pengkodean data, ditemukan pola hubungan antara aspek sosial dan emosional yang berlangsung secara bertahap, yaitu komunikasi (KM), kerja sama (KS), frustrasi (FR), pengendalian diri (KD), pemulihan emosi (PM), dan empati (EP/EE). Sebagai contoh, A1 menunjukkan rasa kecewa ketika mengalami kesulitan menyusun puzzle, namun setelah memperoleh bantuan dan dukungan dari A2, A1 kembali melanjutkan permainan. Temuan tersebut dikodekan sebagai FR, PM, dan EE karena menunjukkan perubahan dari respons emosional negatif menuju keterlibatan kembali dalam aktivitas melalui dukungan teman sebaya. Selain itu, A3 dan A4 yang sempat berbeda pendapat mengenai posisi puzzle akhirnya mampu mencapai kesepakatan setelah berdiskusi. Data tersebut dikategorikan sebagai KM, KS, dan KD karena menunjukkan kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan mengelola perbedaan pendapat.

Pola temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menjelaskan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya [4]. Melalui aktivitas kolaboratif, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar secara kognitif, tetapi juga belajar berkomunikasi, menyelesaikan konflik, dan mengelola emosi dalam situasi nyata. Hasil ini mendukung penelitian Diebold yang menyatakan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak melalui pengalaman bekerja sama dengan teman sebaya [26]. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Haryono [27] yang menunjukkan bahwa permainan kolaboratif mampu mengembangkan empati, regulasi emosi, komunikasi, dan keterlibatan sosial anak.

Hasil analisis menunjukkan bahwa komunikasi menjadi fondasi awal terbentuknya kerja sama. Selanjutnya, berbagai tantangan seperti konflik sederhana, frustrasi, dan perbedaan pendapat mendorong anak untuk mengembangkan regulasi emosi. Regulasi emosi yang semakin baik kemudian mendukung munculnya empati dan kepedulian terhadap teman sehingga tercipta kolaborasi yang lebih efektif.

Secara teoretis, model yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui integrasi teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan teori regulasi diri (*self-regulation*). Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kemampuan sosial anak terbentuk melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sosial yang memberikan kesempatan untuk berdiskusi, bernegosiasi, dan memecahkan masalah bersama [4]. Dalam konteks permainan puzzle kolaboratif, komunikasi dan kerja sama menjadi sarana bagi anak untuk membangun pemahaman sosial secara bertahap. Di sisi lain, teori regulasi diri menjelaskan bahwa ketika anak menghadapi kesulitan, konflik, atau frustrasi, mereka belajar mengendalikan respons emosional, menyesuaikan perilaku, dan mempertahankan keterlibatan dalam aktivitas yang sedang dilakukan. Proses tersebut kemudian mendukung berkembangnya empati dan kemampuan bekerja sama secara lebih efektif. Dengan demikian, model yang dihasilkan tidak hanya menggambarkan urutan temuan empiris, tetapi juga menunjukkan keterkaitan antara

proses interaksi sosial dan perkembangan regulasi emosi dalam pembentukan kompetensi sosial-emosional anak.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa *“Anak mulai menunjukkan peningkatan dalam komunikasi, kerja sama, berbagi, serta kemampuan mengelola emosi selama kegiatan puzzle kolaboratif berlangsung.”* Guru juga menjelaskan bahwa *“Beberapa anak yang awalnya mudah marah atau enggan melanjutkan permainan mulai mampu mencoba kembali setelah memperoleh bantuan dari teman maupun arahan dari guru.”* Kesesuaian antara hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa konflik dan frustrasi yang muncul selama kegiatan tidak selalu menjadi hambatan, tetapi dapat menjadi pengalaman belajar yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

Model konseptual yang dihasilkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak berlangsung secara dinamis dan saling memengaruhi. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menempatkan interaksi sosial sebagai dasar utama perkembangan anak [4]. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menilai hasil akhir perkembangan sosial atau emosional, penelitian ini berhasil mengidentifikasi tahapan proses perkembangan sosial-emosional melalui aktivitas puzzle kolaboratif, mulai dari komunikasi, kerja sama, konflik dan frustrasi, regulasi emosi, empati, hingga terbentuknya kolaborasi efektif. Model tersebut memberikan kontribusi teoretis baru dalam kajian perkembangan sosial-emosional anak usia dini [25].

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle kolaboratif mampu mendukung perkembangan sosial dan emosional anak melalui proses komunikasi, kerja sama, konflik dan frustrasi, regulasi emosi, empati, hingga terbentuknya kolaborasi yang efektif. Temuan utama penelitian ini adalah model konseptual dinamika sosial-emosional yang menjelaskan bagaimana interaksi sosial dan regulasi emosi berkembang secara bertahap selama kegiatan bermain kolaboratif. Kebaruan penelitian terletak pada model tersebut yang tidak hanya menggambarkan hasil perkembangan sosial-emosional anak, tetapi juga menjelaskan proses terbentuknya. Namun, penelitian ini terbatas pada satu kelas di satu lembaga PAUD sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu dilakukan pada kelompok usia dan lingkungan PAUD yang berbeda untuk menguji dan memperkuat model yang dihasilkan.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada Kepala TK Dharma Wanita Sedarat, guru kelas, serta seluruh peserta didik Kelompok A yang telah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- [1] H. Hasbi dan S. Sallu, "Pengembangan Keterampilan Sosial- Emosional pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain," *Sulawesi Tenggara Educ. J.*, vol. 4, no. 3, hal. 288–302, 2024, doi: 10.54297/seduj.v4i3.928.
- [2] Angeling, T. Mahadiva, C. N. Ghinarahima, C. D. Azzura, R. M. Idulfilastri, dan B. Marella, "Flashcard : Pengenalan Jenis Dan Regulasi Emosi Pada Anak Usia Dini," *Innov. J. Soc. Sci. Res. Vol.*, vol. 4, no. 3, hal. 14795–14810, 2024, doi: 10.31004/innovative.v4i3.12300.
- [3] T. Permatasari, H. Hapidin, dan K. Karnadi, "Pengaruh Permainan Kooperatif dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Regulasi Emosi Anak," *Indones. J. Educ. Couns.*, vol. 4, no. 1, hal. 31–40, Jan 2020, doi: 10.30653/001.202041.120.
- [4] L. Smolucha dan F. Smolucha, "Vygotsky's theory in-play: early childhood education," *Early Child Dev. Care*, vol. 191, no. 7–8, hal. 1041–1055, Jul 2021, doi: 10.1080/03004430.2020.1843451.
- [5] H. choirunnisa Aziz dan R. Rizawati, "Pengaruh Permainan Kooperatif terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 03, hal. 24–30, Agu 2022, doi: 10.31849/paud-lectura.v5i03.9920.
- [6] I. Nuryanti dan W. Narti, "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Dengan Model Cooperative Learning di RA An-Nuur Dusun Tanjung Agung," *ALAYYA J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 117–143, Mei 2022, doi: 10.51311/alayya.v2i1.416.
- [7] S. N. Oğuz dan Y. Pinar, "A qualitative research on emotion regulation processes and expressive language skills in kindergarten: a case study," *Front. Psychol.*, vol. 16, no. June, hal. 1–16, Jun 2025, doi: 10.3389/fpsyg.2025.1611554.
- [8] V. R. Febrian, "Manajemen Peserta Didik dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Sekolah Menengah Pertama," *J. Manaj. Pendidik. J. Ilm. Adm. Manaj. dan Kepemimp. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, hal. 69–80, Mei 2023, doi: 10.21831/jump.v5i1.60747.
- [9] L. D. Kusumaningrum, A. J. Mahardhani, dan M. A. Muttaqin, "Analysis of the Implementation of the Inclusive Early Childhood Education Curriculum Model : Case Study at Bright Kiddie Kindergarten Ponorogo, Indonesia," *J. Paedagogy*, vol. 11, no. 3, hal. 625, Jul 2024, doi: 10.33394/jp.v11i3.12094.
- [10] N. Farida, S. Siregar, dan S. Tamba, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Menyusun Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya," *Mitra Ash-Shibyan J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 5, no. 02, hal. 61–72, Jul 2022, doi: 10.46963/mash.v5i02.486.
- [11] S. Jacobson dan S. Degotardi, "A dynamic systems methodological approach to understanding the collaborative nature of joint attention in early childhood settings," *Australas. J. Early Child.*, vol. 47, no. 4, hal. 320–334, Des 2022, doi: 10.1177/18369391221130784.
- [12] M. P. Wardany dan M. T. S. Jaya, "Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak," *J. Pendidik. Anak*, vol. 3, no. 2, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14228>
- [13] A. Wahyuni dan N. F. Sari, "Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe Make A Match pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 6961–6969, Des 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.2300.
- [14] W. D. Arpan, Y. Puspita, L. Febrina, I. F. Andini, dan K. Kurniyati, "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 3-5 Tahun

- Puskesmas Sikap dalam Kabupaten Empat Lawang Tahun 2022,” *J. Midwifery*, vol. 10, no. 2, hal. 27–36, Okt 2022, doi: 10.37676/jm.v10i2.3249.
- [15] Konstantinus Dua Dhiu dan Wilibaldus Bhoke, “Development of wordwall educational games based on Peo-Heda local wisdom to improve children’s social skills,” *Harmon. Sos. J. Pendidik. IPS*, vol. 12, no. 2, hal. 240–251, Nov 2025, doi: 10.21831/hsjpi.v12i2.90434.
- [16] M. I. Muttaqin, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok pada Materi Iman Kepada Hari Akhir di Kelas Xii Sman 1 Dusun Tengah Tahun Pelajaran 2022/2023,” *Pros. Pendidik. Profesi Guru Agama Islam*, vol. 3, no. 1, hal. 1176–1184, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/1357>
- [17] R. Sianipar dan J. Komba, “Enhancing Early Childhood Cooperative Play Skills Through a Social Intervention Program,” *J. Early Child. Educ. Teach.*, vol. 1, no. 2, hal. 78–89, Jun 2025, doi: 10.64840/jecet.v1i2.41.
- [18] I. Azhima, “Arts and Crafts: Fun Activities to Train Early Childhood Cooperation,” *Early Child. Res. J.*, vol. 2, no. 2, hal. 64–68, Feb 2020, doi: 10.23917/ecrj.v2i2.7463.
- [19] A. Khalfaoui, R. García-Carrión, L. Villardón-Gallego, dan E. Duque, “Help and Solidarity Interactions in Interactive Groups: A Case Study with Roma and Immigrant Preschoolers,” *Soc. Sci.*, vol. 9, no. 7, hal. 116, Jul 2020, doi: 10.3390/socsci9070116.
- [20] A. L. Harianja, R. Siregar, dan J. N. Lubis, “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, hal. 4871–4880, Sep 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.5159.
- [21] M. L. Broekhuizen, P. L. Slot, M. A. G. van Aken, dan J. S. Dubas, “Teachers’ Emotional and Behavioral Support and Preschoolers’ Self-Regulation: Relations With Social and Emotional Skills During Play,” *Early Educ. Dev.*, vol. 28, no. 2, hal. 135–153, Feb 2017, doi: 10.1080/10409289.2016.1206458.
- [22] P. L. Slot, H. Mulder, J. Verhagen, dan P. P. M. Leseman, “Preschoolers’ cognitive and emotional self-regulation in pretend play: Relations with executive functions and quality of play,” *Infant Child Dev.*, vol. 26, no. 6, Nov 2017, doi: 10.1002/icd.2038.
- [23] T. M. W. Thezy, “The Influence of Puzzle Games on The Collaborative Ability of Children Aged 5-6 Years in The Pembina State Kindergarten in Sungai Full City,” *J. Tunas Pendidik*, vol. 7, no. 1, hal. 107–113, Okt 2024, doi: 10.52060/pgsd.v7i1.1775.
- [24] C. JAGTO dan R. PASCUAL, “Classroom Strategies for Promoting Cooperation and Social Skills Among Kindergarten Learners: Teachers’ Perceptions and Pedagogical Experiences in Public Elementary Schools,” *Stud. Technol. Educ.*, vol. 5, no. 3, hal. 128–132, Jun 2026, doi: 10.55687/ste.v5i3.481.
- [25] M. A. Muttaqin, R. L. Putro, dan A. A. Ramadhan, “The impact of using AI-based applications on early childhood cognitive development,” *BIS Educ.*, vol. 1, hal. V125015, Apr 2025, doi: 10.31603/bised.177.
- [26] T. Diebold, A. Jaggy, dan S. Perren, “Socialisation of Emotion Regulation in Preschool Classrooms: How Do Peers Matter?,” *Infant Child Dev.*, vol. 34, no. 1, hal. 1–13, Jan 2025, doi: 10.1002/icd.2566.
- [27] M. Haryono, “Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak melalui Permainan Puzzle Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu,” *J. Dehasen Educ. Rev.*, vol. 1, no. 1, hal. 5–11, Mar 2020, doi: 10.33258/jder.v1i1.972.