

***The Effectiveness Of Play Methods In Optimizing Social-Emotional Development  
In PAUD***

**Efektivitas Metode Bermain Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial  
Emosional Di PAUD**

**Naifah Luqyana Azzahra<sup>1</sup>, Alisha Sabrina Putri<sup>2</sup>, Devi Aulianti<sup>3</sup>, Naila Rizqi Maulida<sup>4</sup>, Nadhira  
Aulia Hermawan<sup>5</sup>, Dhea Ardiyanti<sup>6</sup>, Asep Kurnia Jayadinata<sup>7</sup>, Hafiziani Eka Putri<sup>8</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia  
Kampus Purwakarta, Indonesia<sup>1,2,3,4,6,7,8</sup>

Email: naifahluqyanaa8@upi.edu<sup>1</sup>, alishasabrina@upi.edu<sup>2</sup>, deviaulianti@upi.edu<sup>3</sup>,  
nailarizqi1@upi.edu<sup>4</sup>, nadhira16@upi.edu<sup>5</sup>, dheaardy@upi.edu<sup>6</sup>, asep\_jayadinata@upi.edu<sup>7</sup>,  
hafizianiekaputri@upi.edu<sup>8</sup>

\*Corresponding Author

---

Received : 15 November 2025, Revised : 20 December 2025, Accepted : 5 January 2026

---

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effectiveness of the Play Learning Method in optimizing socio-emotional development in early childhood education (PAUD). This Play Learning method is considered capable of providing a more natural, enjoyable learning experience and attracting active involvement of children. Through structured supervision, play activities can be directed so that they do not focus on cognitive aspects, but develop the ability to work together, empathy, emotional control and communication skills. This study used a descriptive approach through questionnaire collection. The results showed that the Play Learning method was proven effective in improving socio-emotional abilities in children, seen from the increase in positive interactions, courage to express feelings, and the ability to resolve simple conflicts. These findings confirm that appropriate supervision in Play activities plays an important role in supporting the socio-emotional development of early childhood.*

**Keywords:** Supervision, Social Emotional, Play, Early Childhood.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Metode Bermain dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial-emosional di PAUD. Pembelajaran Bermain ini dipandang mampu untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih natural, menyenangkan dan menarik keterlibatan aktif anak. Melalui supervisi yang terstruktur, kegiatan bermain dapat diarahkan sehingga tidak berfokus pada aspek kognitif, tetapi mengembangkan kemampuan bekerja sama, empati, pengendalian emosi dan keterampilan berkomunikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif melalui pengumpulan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Pembelajaran Bermain terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak, dilihat dari meningkatnya interaksi positif, keberanian mengekspresikan perasaan, dan kemampuan menyelesaikan konflik sederhana. Temuan ini menegaskan bahwa supervisi yang tepat dalam kegiatan Bermain menjadi peranan penting dalam mendukung Perkembangan Sosial-emosional anak usia dini.

**Kata Kunci:** Supervisi , Sosial Emosional, Bermain, Anak Usia Dini.

## **1. Pendahuluan**

Masa usia dini adalah fase awal yang paling penting dan penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Kemampuan sosial merupakan komponen penting dari kecerdasan anak secara keseluruhan yang terkait dengan kehidupannya. Perkembangan kemampuan sosialemosional anak merupakan komponen penting dalam pendidikan, pembentukan karakter, dan keterampilan hidup anak. Perkembangan kemampuan sosial-emosional anak merupakan

salah satu hal yang sangat penting untuk Saat ini, ketika teknologi berkembang dengan sangat cepat, semakin banyak tantangan yang harus dihadapi oleh anak-anak untuk memaksimalkan berbagai potensi mereka. Sederhananya, teknologi digital seperti telepon genggam dan televisi dapat membahayakan anak-anak. Salah satu alasannya adalah karena lingkungan yang buruk, serta tontonan yang tidak layak dan tidak sesuai dengan usia anak, memengaruhi perkembangan psikologis anak. Akibatnya, fasilitas dan alat yang tepat diperlukan untuk mendukung pembelajaran dan pertumbuhan anak di kelas. Salah satu cara yang efektif untuk mendukung perkembangan anak adalah dengan bermain. Metode bermain dapat membantu anak belajar berimajinasi, berbicara, dan berinteraksi dengan teman. Selain itu, aktivitas ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat sebagai sarana pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting dalam hal ini. Kebijakan pendidikan nasional, terutama Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, menunjukkan bahwa PAUD tidak hanya membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk pendidikan formal, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan untuk menjalani kehidupan yang seimbang dan memuaskan. Meskipun demikian, masih ada banyak tantangan yang menghalangi pelaksanaan kebijakan ini di lapangan. Salah satu masalah utama adalah bagaimana membuat dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan fungsi kognitif anak dan mendorong perkembangan sosial mereka secara optimal. Metode bermain muncul sebagai pilihan yang menjanjikan dalam situasi ini. Bermain adalah cara penting bagi anak-anak untuk belajar dan berkembang, bukan hanya aktivitas rekreasi. Anak-anak mengeksplorasi lingkungan mereka, berekspresi dengan berbagai peran sosial, dan belajar mengelola emosi mereka saat berinteraksi dengan orang lain melalui bermain. Kegiatan bermain membantu anak-anak belajar keterampilan sosial seperti berbagi, bergiliran, negosiasi, dan menyelesaikan konflik.

Meskipun Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 menetapkan bahwa perkembangan sosial emosional harus menjadi salah satu komponen penting dari kurikulum pendidikan anak-anak usia dini, praktik di lapangan menunjukkan bahwa ini masih jauh dari sempurna. Banyak anak usia dini tidak tahu cara mengelola emosi mereka, tidak tahu cara berinteraksi dengan orang lain, dan tidak tahu cara berbagi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Kondisi ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara gagasan yang diharapkan dan kenyataan yang terjadi di lembaga PAUD. Ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran di kelas masih berpusat pada kemampuan akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (calistung), sementara kegiatan bermain, yang seharusnya membantu anak berkembang secara sosial dan emosional, belum digunakan sepenuhnya. Selain itu, pertumbuhan teknologi digital juga memengaruhi cara anak berinteraksi satu sama lain. Anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu dengan ponsel daripada bermain dengan teman sebayanya secara langsung, yang berdampak pada penurunan kemampuan sosial dan emosional mereka.

Dengan demikian, penelitian ini dapat mengeksplorasi metode pembelajaran bermain secara lebih menyeluruh dan kontekstual untuk menangani tantangan perkembangan anak saat ini. Berfokus pada satu jenis permainan, penelitian ini dapat memperbarui metodologi dengan mengintegrasikan berbagai pendekatan bermain, seperti bermain peran, permainan kooperatif, dan permainan berbasis lingkungan yang membantu pengelolaan emosi dan interaksi sosial anak. Selain itu, kebaruan terkait dengan penerapan setelah pandemi, yang menimbulkan masalah baru dalam pembelajaran sosial anak di era digital. Selain itu, penelitian ini dapat menawarkan inovasi dalam keterlibatan orang tua dengan bekerja sama dengan sekolah dan rumah untuk meningkatkan dampak pembelajaran bermain terhadap perkembangan sosial emosional anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru untuk memperkaya pendekatan pembelajaran di PAUD dan menyelesaikan perbedaan antara teori dan praktik pengembangan sosial emosional anak yang tersedia di lapangan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bermain memainkan peran penting dalam perkembangan anak usia dini. Dalam jurnal Purnamasari dan Masnidar Nasution, (2021), ditemukan bahwa bermain memberikan efek positif pada perkembangan anak. Anak-anak dapat

mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan motorik melalui aktivitas bermain.

Selain itu, menurut Rezky Nurhidaya dan Islam Makassar (2023) dalam *Journal of Early Childhood Indonesia*, bermain berfungsi dengan sangat baik untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak usia dini. Anak-anak dapat lebih mudah berinteraksi dengan teman sebaya, belajar mengatur emosi mereka, dan belajar empati melalui pengalaman langsung dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dengan bermain. Menurut Welding (2022) perkembangan keterampilan sosial dan emosional pada usia prasekolah sangat penting untuk keberhasilan jangka panjang anak baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Metode BCM memberi anak kesempatan untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan teman sebaya, dan belajar mengelola emosi melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka sendiri.

Menurut penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada bagaimana metode pembelajaran bermain membantu mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan menekankan penggunaan kegiatan bermain yang kontekstual dan kolaboratif di lingkungan PAUD. Penelitian ini juga menghadirkan kebaruan dalam upaya menggabungkan metode pembelajaran bermain dengan keterlibatan aktif guru dan orang tua sebagai mitra pembelajaran untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan.

## 2. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain dalam mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak di PAUD.

Penelitian dilaksanakan di beberapa Taman Kanak-Kanak yang berlokasi di Purwakarta, Bekasi, dan Tangerang Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung mulai 7 November hingga 5 Desember 2025. Subjek penelitian terdiri atas 17 guru dan 5 kepala sekolah, sehingga jumlah keseluruhan responden adalah 22 orang.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan dua jenis angket, masing-masing ditujukan kepada guru dan kepala sekolah. Angket yang digunakan berbentuk pertanyaan tertutup, di mana setiap butir pertanyaan telah disertai pilihan jawaban yang harus dipilih oleh responden. Skala penilaian untuk guru terdiri atas: Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5). Adapun skala penilaian untuk kepala sekolah terdiri atas: Sangat Tidak Sesuai (1), Tidak Sesuai (2), Cukup Sesuai (3), Sesuai (4), dan Sangat Sesuai (5).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yaitu dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase dari jawaban responden. Selain itu, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, serta uji Independent Samples t-Test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Analisis data dalam penelitian ini diawali dengan uji statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai variabel yang diteliti, baik pada kelompok guru selaku responden utama maupun kepala sekolah sebagai responden pendukung. Hasil analisis deskriptif tersebut disajikan pada output berikut.

## Uji Statistik Deskriptif

### Descriptives

Descriptive Statistics								
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Guru X	17	48	164	212	189.76	3.908	16.115	259.691
Kepala Sekolah Y	5	33	117	150	129.80	5.928	13.255	175.700
Valid N (listwise)	5							

**Gambar 1. Hasil Uji St**

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa baik guru maupun kepala sekolah cenderung memberikan penilaian yang tinggi terhadap efektivitas metode bermain dalam mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak di PAUD. Kelompok guru menerima skor rata-rata 189,76 dengan standar deviasi 16,115, dan kelompok kepala sekolah menerima skor rata-rata 129,80 dengan standar deviasi 13,255. Kedua kelompok responden menerima skor rata-rata yang tinggi, menunjukkan bahwa pendekatan bermain dianggap berguna dan relevan untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Hasil ini mendukung gagasan bahwa pendekatan bermain adalah metode pembelajaran yang tepat untuk karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

## Uji Statistik Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data pada kedua variabel memiliki distribusi yang normal. Kriteria pengujinya adalah menolak  $H_0$  apabila nilai signifikansi  $< 0,05$ , dan menerima  $H_0$  untuk nilai yang melebihi batas tersebut. Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Guru X	.331	5	.078	.833	5	.147
Kepala Sekolah Y	.184	5	.200 <sup>*</sup>	.929	5	.590

**Gambar 2. Hasil Uji Statistik Normalitas**

Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data dalam kedua kelompok peserta berdistribusi normal. Untuk kelompok guru (X), nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,147, dan untuk kelompok kepala sekolah (Y), nilai signifikansi sebesar 0,590. Kedua nilai tersebut lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , jadi data tidak menyimpang dari distribusi normal. Oleh karena itu, asumsi normalitas terpenuhi, dan analisis statistik parametrik seperti Tes Sampel Independen t dapat dilanjutkan.

## Uji Homogenitas

Levene's Test for Equality of Variances			
Nilai	Equal variances assumed	F	Sig.
	Equal variances not assumed	.370	.550

**Gambar 3. Hasil Uji Homogenitas**

Uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki varians yang sama. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi

(Sig.) sebesar 0,550, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ( $p > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki varians yang sama.

Dengan demikian, uji t-ujji sampel independen dengan asumsi varians yang sama (variens yang sama a Hasil ini menunjukkan bahwa penyebaran data pada kedua kelompok relatif seragam, sehingga perbandingan rata-rata antar kelompok dapat dilakukan dengan benar.

### **Uji Statistik T'**

		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
7,563	20	.000	59,965	7,929	43,425	76,504	
8,445	7,862	.000	59,965	7,100	43,541	76,388	

**Gambar 4. Hasil Uji T'**

Dengan menggunakan uji sampel independen t-test, hasil analisis menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ditemukan, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan di atas rata-rata antara dua kelompok yang diteliti.

Dengan derajat kebebasan ( $df = 20$ ), nilai uji t pada baris variabel yang sama dianggap sama menunjukkan  $t = 7,563$ . Nilai rata-rata kedua kelompok sangat berbeda, dengan selisih rata-rata 59,965. Sebagai perbedaan yang signifikan dan meyakinkan secara statistik, interval kepercayaan 95% berada pada rentang 43,425–76,504 dan tidak melewati nol.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang cara bermain dapat membantu perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Guru, dengan supervisi kepala sekolah, memainkan peran ini. Fokus pembicaraan adalah analisis data kuantitatif tentang persepsi guru dan kepala sekolah tentang penerapan metode bermain. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan kecenderungan data, kesesuaian asumsi statistik, dan perbedaan pendapat di antara kelompok responden. Oleh karena itu, sebelum pengujian statistik lanjutan dilakukan, diskusi dimulai dengan analisis deskriptif untuk memberikan gambaran tentang karakteristik data. Hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa kedua kelompok responden memiliki pandangan yang positif tentang penerapan metode bermain; kelompok guru memiliki nilai rata-rata 189,76 dengan standar deviasi 16,115, dan kelompok kepala sekolah memiliki nilai rata-rata 129,80 dengan standar deviasi 13,255. Selain itu, hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi di atas 0,05. Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa varians data antar kelompok homogen. Akibatnya, data memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa kedua kelompok responden menganggap metode bermain relevan dan konsisten dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak.

Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dilanjutkan dengan uji statistik yang menggunakan sample t-test independen untuk menentukan perbedaan rata-rata antara dua kelompok responden. Nilai signifikansi uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan di bawah rata-rata antara kedua kelompok. Hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pendapat antara guru dan kepala sekolah tentang bagaimana menerapkan metode bermain untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Perbedaan ini menunjukkan bahwa masing-masing kelompok memiliki peran dan pengalaman yang berbeda saat menerapkan metode bermain di lingkungan sekolah.

Hasil ini menguatkan beberapa teori yang menyatakan bahwa metode bermain efektif untuk mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak menurut pendapat Hurlock pada penelitian Fitriya Aulina et.al, (2022) pola permainan yang mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang benuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Saat melakukan permainan anak berkumpul dan di ajak untuk mengenal teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan Santrock pada penelitian Horin et al., (2020) menegaskan bahwa partisipasi sosial anak dalam suatu kelompok akan memenuhi kebutuhan atas hubungan dekat dan kebersamaan. Permainan merupakan alat utama bagi pengembangan sosial anak. Permainan mendorong interaksi sosial. Anak-anak belajar berunding, menyelesaikan konflik, menyelesaikan masalah, saling bergaul, bersabar, menunggu giliran, bekerja sama dan berbagi. Permainan juga membentuk anak-anak memahami konsep keadilan dan persaingan.

Temuan ini selaras dengan teori yang menegaskan bahwa bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Sejalan dengan pandangan Freud dan Erikson (Horin et al., 2020), permainan membantu anak mengatasi kecemasan dan konflik, memungkinkan anak membuang kelebihan energi serta melepaskan ketegangan masalah yang tersimpan. Selain itu, bermain mendorong interaksi sosial yang menjadi dasar terbentuknya keterampilan sosial. Melalui interaksi tersebut, anak memperoleh skill sosial yang hanya dapat dipelajari dengan melewati pengalaman secara langsung. Bermain juga menyediakan konteks belajar untuk menerima pendapat orang lain, sekaligus memperkenalkan anak pada berbagai masalah sosial serta cara penyelesaiannya.

Merujuk pada penelitian yang ada Paramita1 et.al (2021) bahwa melalui permainan, anak dapat dengan mudah mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya karena tanpa disadari anak selalu berinteraksi dengan banyak orang, dengan teman sebayanya, dan dengan lingkungannya. Selain itu, aktivitas bermain memberikan peluang bagi anak untuk melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya maupun orang dewasa serta mengembangkan keterampilan sosial, serta membentuk hubungan interpersonal yang adaptif. Dalam konteks bermain, anak juga memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan emosinya secara aman, meningkatkan pemahaman mengenai ragam emosi, serta mempelajari strategi yang sesuai untuk mengelola dan mengatasi emosi tersebut.

Perbedaan antara guru dengan kepala sekolah yang dikaitkan oleh aspek supervisi secara langsung dan hasil penelitian menunjukkan supervisi kepala sekolah memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas penerapan metode bermain oleh guru. Dari hasil supervisi guru mendapatkan arahan, serta umpan balik untuk membantu para guru dalam melaksanakan metode bermain secara efektif dan terarah lalu kepala sekolah bertugas untuk mengawasi serta memastikan bahwa para guru paham dengan tujuan pembelajaran sosial-emosional yang dicapai. Supervisi membantu guru agar percaya diri serta konsisten akan menerapkan metode pembelajaran Bermain.

Secara keseluruhan, hasil uji statistik dan teori supervisi menunjukkan bahwa bermain tidak hanya ditentukan dari kegiatan bermain itu sendiri, tetapi juga oleh kualitas implementasinya. Implementasi yang baik sangat di pengaruhi oleh kemampuan guru yang kemudian di perkuat oleh supervisi kepala sekolah. Oleh karena itu, supervisi berperan sebagai faktor pendukung penting untuk memastikan bahwa metode bermain dapat memberikan dampak optimal bagi perkembangan sosial emosional.

Maka dari itu, supervisi menjadi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Menurut Rahman (2021) yang menyatakan bahwa supervisi adalah proses pemantauan dan pembinaan kepala lembaga dalam meningkatkan profesionalitas guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, menurut Zulfakar (2020) tujuan utama supervisi akademik adalah membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif. Supervisi mencakup pemberian bimbingan, motivasi, dan dukungan terhadap perkembangan kemampuan guru. Dengan pelatihan yang tepat, guru memiliki kemampuan

untuk meningkatkan kualitas praktik mengajar dalam penerapan metode bermain pada perkembangan sosial emosional anak.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, supervisi kepala sekolah memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas kinerja guru, yang pada akhirnya berdampak langsung terhadap perkembangan sosial emosional anak. Penguatan supervisi tidak hanya membantu guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga memastikan bahwa pengalaman belajar anak, khususnya melalui aktivitas bermain, berlangsung secara optimal.

Dengan demikian, supervisi kepala sekolah yang efektif berperan penting dalam memastikan bahwa strategi pembelajaran berbasis bermain benar-benar diterapkan oleh guru secara konsisten. Hal ini memperkuat bahwa kualitas supervisi tidak hanya berdampak pada proses pembelajaran, tetapi juga merupakan faktor pendukung yang signifikan dalam mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian kelompok kami, agar guru PAUD lebih konsisten dalam menerapkan Metode Pembelajaran Bermain sebagai bagian dari kegiatan belajar, Variasi permainan yang dapat menstimulus interaksi sosial dan emosional anak. Lembaga PAUD diharapkan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai seperti sarana dan prasarana maupun memberikan pelatihan kompetensi kepada guru, supaya kegiatan bermain dapat berjalan optimal dan aman. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan agar mempertimbangkan jumlah subjek lebih luas dan memberikan faktor lain misalnya, peran orang tua serta lingkungan sekitar agar dapat gambaran yang lebih luas mengenai perkembangan sosial emosional pada anak. Dan sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

#### Referensi

- Depe, Y. SALINAN LAMPIRAN V PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 146 TAHUN 2014.
- Ferreira, M., Reis-Jorge, J., & Batalha, S. (2021). Social and emotional learning in preschool education-A qualitative study with preschool teachers. *International Journal of Emotional Education*, 13(1), 51-66. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1299260.pdf>
- Linda, L., & Mayar, F. (2022). Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui metode bermain peran. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 193-198.
- Nopilia, E. (2023). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PADA ANAK USIA DINI. *MEDIA*, 159.
- Purnamasari, R., & Nasution, L. M. (2021). Efektivitas Bermain Pada Masa Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Al-Mahir. *AUD Cendekia: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 49-57.
- Paggama, A. A., & Nurhidaya, A. R. (2023). Literature Review Implementasi Bermain Peran untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak di TK: Literature Review Implementation of Role Playing for the Development of Children's Social Emotional Ability in Kindergarten. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 223-231.
- Ramadani, U., & Hikmah, N. (2024). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 36-45.
- Safana, V. A., & Retnoningsih, S. (2025). Analisis Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Early Childhood Research and Practice*, 5(2), 31-44.

- Welding, A. (2022). Social and Emotional Skills Develop Through Play-Based Learning.
- Paramita, R., Hasani, S., & Pratama, G. J. (2021). Pengaruh penggunaan metode bermain terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik di Pos PAUD Cempaka Mandalare Ciamis. WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4(1), 64-76.
- Zulfakar, Z., Lian, B., & Fitria, H. (2020). Implementasi supervisi akademik dalam meningkatkan kinerja guru. JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan), 5(2), 230-244.
- Rahman, A. (2021). Supervisi dan Pengawasan dalam PENDIDIKAN. PILAR, 12 (2), 50-65.
- Fitriya, A., Indriani, I., & Noor, F. A. A. (2022). Konsep perkembangan sosial emosional anak usia dini di RA Tarbiyatussibyan Plosokarangtengah Demak. Jurnal Raudhah, 10(1).
- Sukatin, Q. Y. H., Alivia, A. A., & Bella, R. (2020). Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 6(2), 156-171.