



PERMAINAN MISTERI DADU EKSPRESI: INOVASI EDUKATIF DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI

Nuriskha Wira Alginurindha*, Epritha Kurnia Wati, Ayu Titis Rukmana Sari.
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nisantara PGRI Kediri, Indonesia
Corresponding author: nuriskhawiraalginurindha@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan pembelajaran dalam meningkatkan pendidikan karakter peserta didik khususnya pada kemampuan kerja sama masih terbatas. Permasalahan tersebut terlihat pada proses pembelajaran yang masih menggunakan LKPD sehingga minim kemampuan kerja sama anak dalam pembelajaran berbasis kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan "Misteri Dadu Ekspresi" untuk meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini, khususnya dalam aspek kerja sama. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan lima tahapan, yakni: analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, dan uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Misteri Dadu Ekspresi layak digunakan, berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada anak-anak di sebuah TK yang terletak di Kecamatan Plosoklaten. Permainan ini dirancang untuk menarik perhatian anak melalui elemen interaktif yang melibatkan aktivitas fisik, sosial-emosional, dan kognitif. Berdasarkan hasil uji coba di sebuah TK yang terletak di Kecamatan Plosoklaten, permainan ini berhasil meningkatkan kerja sama dan minat belajar anak dengan tingkat kelayakan 98,5%. Dengan demikian, permainan Misteri Dadu Ekspresi dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif anak untuk meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini secara menyenangkan dan edukatif.

Kata Kunci: pendidikan karakter; anak usia dini; misteri dadu ekspresi; kerja sama

ABSTRACT

Learning problems in improving students' character education, especially in cooperation skills, are still limited. These problems can be seen in the learning process, namely still using LKPD, the lack of children's cooperation skills in group-based learning. This study aims to develop the "Mystery Dice Expressions" game to improve early childhood character education, especially in the aspect of cooperation. This research uses the Research and Development (R&D) method with five stages, namely: needs analysis, data collection, product design, expert validation, and small group trials. The results showed that the Mystery Dice Expression game is feasible to use, based on the validation of material experts, media experts, and trials with children in a kindergarten located in Plosoklaten District. The game is designed to attract children's attention through interactive elements that involve physical, social-emotional, and cognitive activities. Based on the results of the pilot test in a kindergarten located in Plosoklaten sub-district, the game successfully improved children's cooperation and interest in learning with a feasibility rate of 98.5%. Thus, the Misteri Dadu Ekspresi game can be used as an innovative learning alternative for children to improve early childhood character education in a fun and educational way.

Keywords: character education; early childhood; mystery dice expressions; cooperation.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya fundamental yang terstruktur guna menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk mengembangkan seluruh potensi yang mereka miliki, baik dari segi intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang secara keseluruhan membentuk karakter serta kompetensi anak dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (Elfiyanto 2021). Anak usia dini adalah fase kehidupan individu yang mengalami peningkatan signifikan dalam perkembangannya yang mencakup beragam aspek, yaitu nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni (Devianti, Sari, & Bangsawan, 2020). Fase ini mencakup perkembangan nilai-nilai agama dan moral yang membentuk dasar spiritualitas dan etika anak, perkembangan sosial dan emosional yang berperan dalam kemampuan mereka untuk membangun hubungan dengan orang lain

dan mengelola emosi secara sehat, serta perkembangan kognitif yang melibatkan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah secara aktif. Selain itu, aspek perkembangan bahasa juga sangat menonjol pada masa ini. Hal tersebut ditandai dengan kemajuan dalam kemampuan berkomunikasi secara verbal dan nonverbal yang menjadi sarana utama untuk berinteraksi dengan lingkungan. Tidak kalah penting, anak usia dini juga mengalami pertumbuhan fisik dan motorik, baik kasar maupun halus, yang terlihat melalui kemampuan bergerak, berkoordinasi, serta mengontrol tubuh secara lebih terarah. Aspek perkembangan seni pun mulai muncul melalui ekspresi kreatif dalam menggambar, bernyanyi, menari, atau bermain peran, yang semuanya menjadi sarana untuk menyalurkan emosi dan imajinasi. Oleh karena itu, masa usia dini memerlukan perhatian, stimulasi, serta pendampingan yang tepat agar seluruh aspek perkembangan tersebut dapat tumbuh secara optimal.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam Hasanah & Fajri (2022) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan usia yang berada dalam masa *golden age*, yaitu saat perkembangan kemampuan anak terjadi sangat pesat. *Golden age* merupakan masa yang sangat penting bagi anak karena perkembangan fisik, intelektual, sosial, dan emosional anak sehingga menjadi landasan utama untuk membentuk karakter dan kapasitas belajar anak di masa depan. Pada tahap perkembangan ini, otak anak mengalami proses pertumbuhan dan pematangan yang signifikan dan cepat, sehingga menjadikannya sangat peka terhadap berbagai rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Rangsangan tersebut dapat berupa interaksi sosial yang positif dengan orang dewasa, seperti orang tua dan pendidik, maupun interaksi dengan teman sebaya yang memberikan pengalaman sosial yang bermakna. Selain itu, keterlibatan anak dalam aktivitas bermain dan kegiatan belajar yang menyenangkan juga turut memberikan kontribusi besar dalam menstimulasi fungsi kognitif, bahasa, dan sosial-emosional mereka. Oleh karena itu, lingkungan yang kaya akan rangsangan edukatif sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan otak secara optimal selama masa usia dini yang menjadi fondasi penting bagi keberhasilan belajar anak di masa depan.

Karakter adalah aspek kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi pembeda atau ciri khas seseorang maupun suatu kelompok, dalam konteks ini karakter sering kali dimaknai sebagai sesuatu yang setara dengan akhlak dan budi pekerti, sehingga istilah karakter kerap digunakan untuk merujuk pada perilaku moral dan etis seseorang dalam kehidupan sehari-hari (Ali, 2023). Pendidikan karakter sangat penting dalam tahap ini untuk membentuk sikap, nilai-nilai moral, serta kemampuan sosial anak. Salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter yaitu aspek kerja sama. Menurut Hurlock (Fauziddin, 2016), kemampuan bekerja sama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial dan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Kemampuan ini tidak hanya mencerminkan kecakapan anak dalam menjalin hubungan sosial, akan tetapi juga mencakup kesanggupan untuk bekerja bersama, berbagai tanggung jawab, serta menyelesaikan tugas atau tujuan tertentu secara kolektif dengan anggota kelompok lainnya. Dengan kata lain, kerja sama menjadi landasan utama dalam pembentukan sikap sosial yang sehat, yang sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat sejak usia dini. Kemampuan kerja sama pada anak sejak dini bertujuan agar mereka siap menghadapi lingkungan luar dan tantangan di masa depan sebagai makhluk sosial.

Hasil observasi awal di sebuah TK yang terletak di Kecamatan Plosoklaten menemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang interaktif dan masih berbasis teks seperti penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) serta minimnya stimulasi kerja sama pada anak usia dini. Hal tersebut terlihat ketika anak diberikan

sebuah tugas kelompok, mereka lebih cenderung mengerjakan tugas tersebut secara individual dan kurang memiliki keterampilan bekerja sama, sehingga penulis berupaya memberikan kegiatan untuk mengatasi hal tersebut yakni dengan bermain sambil belajar.

Belajar melalui permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak usia dini dengan penuh kegembiraan dan tanpa tekanan, namun tetap mengikuti pola-pola tertentu yang diharapkan dapat mendukung perkembangan anak secara optimal (Wahyuni & Azizah, 2020). Kegiatan bermain itu tidak hanya sekedar hiburan, melainkan media yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, anak dapat bereksplorasi, mengekspresikan diri, memecahkan masalah, serta membangun interaksi sosial dengan teman sebayanya dalam konteks yang kontekstual dan bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Ester (2020) yang menunjukkan bahwa bermain dapat mengembangkan berbagai aspek termasuk sosial dan bahasa. Sejalan dengan penelitian Agustina, et al. (2025) yang menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak. Penerapan metode bermain dalam pembelajaran dapat memiliki potensi untuk mengoptimalkan minat serta motivasi belajar anak. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif membuat anak lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Salingkat (2022) menyatakan bahwa metode bermain kelompok berpengaruh positif terhadap minat belajar anak. Oleh karena itu, bermain sambil belajar tidak hanya menjadi saran yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini, tetapi juga merupakan pendekatan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

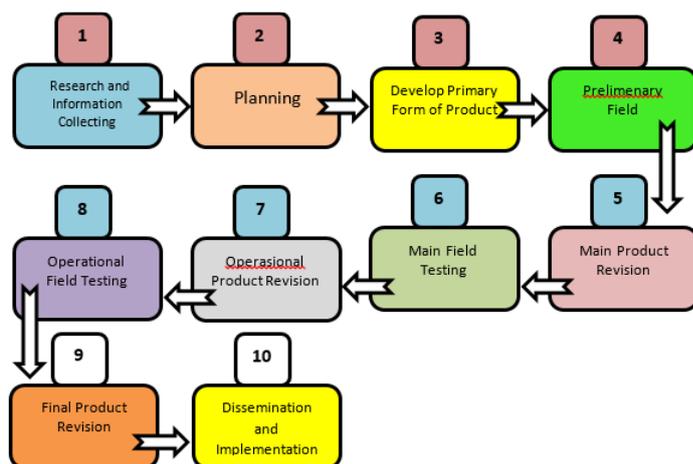
Metode bermain sambil belajar memiliki banyak manfaat, di antaranya yaitu dapat mengembangkan keterampilan kerja sama tim, meningkatkan keterampilan komunikasi, memperkuat keterampilan kognitif, dan melatih anak untuk selalu tanggung jawab. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya mendapatkan kesempatan untuk belajar menyelesaikan masalah secara mandiri maupun secara kelompok, tetapi juga dilatih untuk berbagi peran dan memahami aturan yang berlaku dalam suasana yang menyenangkan dan bebas tekanan. Pendekatan bermain sambil belajar mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, inovatif, dan melibatkan keaktifan anak secara langsung. Dengan cara ini, proses penyerapan pengetahuan serta nilai-nilai sosial menjadi lebih efektif karena diperoleh melalui pengalaman nyata yang bermakna. Hal tersebut sangat sesuai dengan tahapan perkembangan anak periode dini, yang cenderung lebih mudah memahami sesuatu melalui aktivitas bermain yang edukatif dan sesuai dengan dunia mereka. Oleh sebab itu, metode ini tidak hanya membantu dalam pengembangan kemampuan kognitif anak, tetapi juga memberikan kontribusi besar dalam pembentukan karakter, sikap positif, dan keterampilan sosial yang akan sangat berguna dalam kehidupan mereka di masa mendatang. Dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain dalam pembelajaran dapat menarik perhatian anak.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menciptakan suatu permainan sebagai sarana stimulasi kemampuan kerja sama pada anak periode dini, yaitu Misteri Dadu Ekspresi. Dadu tersebut dirancang oleh peneliti menggunakan kardus atau kertas tebal, dibentuk menjadi kubus, dan semua sisinya diberi berbagai simbol yang akan menjadi misteri ketika permainan dimulai. Permainan Misteri Dadu Ekspresi ini dimainkan oleh anak-anak dengan menyesuaikan pertanyaan yang mereka peroleh serta memilih jawaban yang tepat. Permainan ini dimodifikasi oleh peneliti agar dapat dimainkan secara berkelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas tiga anak atau lebih. Dalam

permainan, satu anak berperan sebagai pelempar dadu, satu anak membantu mengambil pertanyaan misteri, dan satu anak lainnya berperan sebagai pion yang akan melompat sesuai dengan hasil lemparan dadu. Anak yang berperan sebagai pion akan mengambil satu pertanyaan misteri, lalu melompat menuju arah *finish* untuk mencari jawaban yang tepat bersama dengan pelempar dadu dan petugas bantu. Permainan dilanjutkan secara bergiliran hingga semua anak mendapatkan giliran bermain. Permainan Misteri Dadu Ekspresi merupakan inovasi yang tidak hanya untuk meningkatkan perilaku prososial tetapi juga untuk melatih ekspresi emosi dan kemampuan kerja sama anak secara langsung. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam penggunaan permainan sebagai pembelajaran interaktif dalam penguatan pendidikan karakter anak usia dini. Sehingga, permainan misteri dadu ekspresi memungkinkan dapat meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini terutama mempraktikkan serta melatih anak secara langsung dalam kemampuan kerja sama.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development*. Menurut Borg & Gall (Siregar, 2023), *research and development in education is a process that aims to design and test the feasibility of an educational product*, yang berarti bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk merancang serta menguji kelayakan suatu produk pendidikan agar sesuai dengan kebutuhan dan dapat diterapkan secara efektif di lapangan. Pengembangan dalam penelitian ini berpijak terhadap langkah atau tahap penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang terdapat 10 langkah sistematis sebagai berikut: (1) *Research and information collecting*; (2) *Planning*, *Develop preliminary form of product*; (3) *Preliminary field*; (4) *Main product revision*; (5) *Main field testing*; (6) *Operational product revision*; (7) *Operational field testing*; dan (8) *Final product revision*; (9) *Dissemination and implementation* (Yuliani, 2021).



Gambar 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall

Penelitian ini dilaksanakan di sebuah TK yang terletak di Kecamatan Plosoklaten. Pemilihan lokasi tersebut berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa lembaga tersebut memerlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dengan

tujuan mendorong kemampuan kerja sama pada anak periode dini. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yang berusia 5 sampai 6 tahun, dengan jumlah partisipan sebanyak 10 anak. Mereka dilibatkan dalam uji coba kelompok kecil dengan tujuan peneliti dapat mengamati secara langsung efektivitas serta kelayakan produk pembelajaran berbasis permainan edukatif Misteri Dadu Ekspresi yang telah dikembangkan. Desain dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyederhanaan terhadap tahapan penelitian dan pengembangan menjadi lima langkah utama, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain oleh ahli, serta pelaksanaan uji coba dalam kelompok kecil.



Gambar 2. Lima Tahapan Penelitian dan Pengembangan

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, antara lain yaitu observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, melakukan wawancara, validasi oleh beberapa ahli materi dan media untuk menilai kualitas produk (baik dari kelayakan isi, desain visual, kesesuaian media dengan karakteristik anak periode dini), serta uji coba produk atau permainan Misteri Dadu Ekspresi secara langsung kepada anak. Dari keseluruhan data yang telah diperoleh, peneliti menganalisis data menggunakan rumus aiken dengan tujuan untuk mengukur tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian dari para ahli baik dari ahli materi maupun media. Setelah melakukan pengukuran dari beberapa ahli, penelitian dilanjut dengan melakukan uji coba lapangan atau menerapkan permainan Misteri Dadu Ekspresi dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat menggambarkan respons dan partisipasi anak selama uji coba berlangsung. Melalui metode tersebut, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang utuh dan mendalam mengenai sejauh mana permainan Misteri Dadu Ekspresi dapat mendorong perkembangan aspek kerja sama pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis permainan Misteri Dadu Ekspresi untuk meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini, khususnya pada aspek kerja sama. Penelitian ini dilaksanakan di sebuah TK yang terletak di Kecamatan Plosoklaten dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang terdiri atas lima tahapan, yakni analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, serta uji coba kelompok kecil.

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran di lembaga tersebut masih cenderung monoton dan kurangnya kegiatan yang melibatkan kerja sama tim atau kelompok. Kegiatan pembelajaran terlalu sering menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang membuat anak kurang terstimulus secara nyata dalam hal kerja sama, selain itu dapat membuat anak mudah merasa bosan. Hal ini dapat diidentifikasi bahwa pentingnya inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan anak secara aktif dan kolaboratif. Sebagai solusi untuk permasalahan tersebut dikembangkannya permainan Misteri Dadu Ekspresi yang dirancang dengan memadukan unsur motorik (melompat, melempar), kognitif (menghitung dan menjawab pertanyaan), serta sosial-emosional (bekerja sama, mengekspresikan emosi).

Produk ini telah divalidasi oleh para ahli materi dan media yang memberikan penilaian sangat baik terhadap kelayakan isi, desain, serta efektivitas penggunaannya. Hasil penilaian mencakup aspek kelayakan isi yang dinyatakan telah sejalan dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta mengandung informasi yang tepat dan mendalam. Dari sisi desain, para ahli menyampaikan bahwa tampilan produk sudah dirancang secara menarik, tersusun rapi, dan mudah dipahami oleh pengguna, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran juga mendapat tanggapan positif, karena dinilai mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi, serta merangsang pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama antar peserta didik

Tabel 1. Hasil Sebelum dan Sesudah Validasi

Aspek	Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
Tampilan		
Kesesuaian Materi	Kartu dan misteri pertanyaan berisi berbagai gambar kegiatan kerjasama dan kegiatan individu	Kartu dan misteri pertanyaan berisi gambar berbagai kegiatan yang berbeda ekspresi
Ukuran	Ukuran dadu masih kecil	Ukuran dadu di buat lebih besar

Tahap uji coba kelompok kecil yang sudah dilaksanakan di sebuah TK yang terletak di Kecamatan Plosoklaten pada kelompok B usia 5-6 tahun. Uji coba permainan Misteri Dadu Ekspresi dilaksanakan dengan mengajak 10 anak dalam 1 kelas. Dari hasil pengujian secara kelompok kecil tingkat kelayakan produk permainan Misteri Dadu Ekspresi secara keseluruhan mencapai 98,5%. Hasil dari pengamatan selama uji coba menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan semangat belajar, kemampuan bekerja dalam kelompok, dan kemampuan dalam mengekspresikan emosi secara baik. Anak terlihat sangat antusias, aktif, dan mampu saling berkolaborasi atau bekerja sama selama kegiatan bermain.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk

No.	Indikator	Responden										Skor
		Af	Sa	Ar	Ce	Vi	Aq	Ez	Ka	De	Na	
1.	Kemenarikan media	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

2.	Ketepatan penggunaan warna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	Kemudahan penggunaan media	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	Kemudahan memahami materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	Kemenarikan materi yang disajikan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	Kejelasan alur dalam permainan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
7.	Keefektifan dalam pembelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Jumlah											69	
Persentase											98.5%	

Penelitian Prabandari & Fidesrinur (2021) menunjukkan bahwa dengan metode bermain kooperatif dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama anak usia 5-6 tahun. Melalui metode ini, anak belajar menciptakan sesuatu bersama-sama, tidak membeda-bedakan teman, dan berbagi. Adapun penelitian Sundari & Basri (2023) menunjukkan bahwa penggunaan metode proyek secara efektif dapat meningkatkan perilaku kerja sama anak usia dini dengan anak menjadi berani dan mau bekerja sama dengan teman-temannya. Berbagai penelitian tersebut selaras dengan teori Hurlock (Fauziddin 2016), yang menekankan bahwa kerja sama merupakan bagian dari perilaku sosial yang perlu dikembangkan sejak dini. Anak yang memperoleh pengalaman bekerja sama sejak awal akan lebih siap untuk berinteraksi dalam kehidupan sosial yang lebih kompleks dimasa depan. Sehingga, pembiasaan dan penguatan sikap kerja sama sejak usia dini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pendidikan karakter anak, karena hal tersebut memberikan pengaruh jangka panjang terhadap kesiapan mereka dan membangun hubungan sosial yang positif di berbagai lingkungan kehidupan.

Selain meningkatkan pendidikan karakter kerja sama, permainan ini juga mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi aspek motorik kasar dan halus, kemampuan berpikir logis, serta kemampuan mengenali dan mengelola emosi. Oleh karena itu, permainan Misteri Dadu Ekspresi dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran alternatif yang menyenangkan, interaktif dan bermakna dalam nilai karakter pada anak periode dini. Hal tersebut sejalan dengan pendekatan pembelajaran anak periode dini yang menempatkan bermain sebagai aktivitas utama sekaligus cara efektif untuk belajar. Melalui permainan, anak akan memperoleh pengetahuan secara alami. Penelitian Karomah & Diana (2023) menyatakan bahwa permainan itu prinsip utama dalam pendidikan anak usia dini itu sendiri yakni anak bermain sambil belajar. Karena itu, bermain yakni suatu cara yang sangat sering kali digunakan ketika pembelajaran pada anak usia dini sebab sebagian besar waktu mereka digunakan untuk bermain. Sejalan dengan hal tersebut, Wahyuni & Azizah (2020) menyatakan bahwa

kegiatan bermain sambil belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak usia dini dalam suasana menyenangkan dan tanpa adanya paksaan. Meskipun dilakukan secara bebas, kegiatan ini tetap mengikuti pola-pola tertentu yang dirancang untuk mendukung dan mendorong perkembangan anak secara optimal.

Bermain juga berperan sebagai sarana bagi anak untuk menyalurkan energi yang dimilikinya dalam jumlah besar, sekaligus menjadi media untuk mengeksplorasi dan menemukan berbagai hal baru yang sebelumnya belum ia ketahui. Semua proses tersebut dilakukan melalui cara-cara yang membuat anak bahagia dan sesuai dengan karakteristik anak. Strategi ini dalam pembelajaran anak periode dini memiliki pengaruh besar dalam proses tumbuh kembang, karena pada tahap ini dunia anak sangat lekat dengan aktivitas bermain yang mana anak dapat belajar banyak hal secara efektif (Apriyani & Suhrahman, 2020). Kegiatan bermain pada anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk memberikan hiburan atau kesenangan semata, melainkan juga memiliki peran penting sebagai media pembelajaran alami atau nyata serta selaras dengan tahapan perkembangan fisik maupun psikologis anak. Melalui aktivitas bermain ini, anak dapat belajar dengan cara menyenangkan tanpa merasa tertekan, karena mereka terlibat secara langsung dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam proses ini, anak diberi kesempatan untuk menggunakan daya imajinasi mereka, mengeksplorasi lingkungan sekitar, serta membangun pemahaman terhadap berbagai konsep secara konkret. Selain itu, melalui bermain, anak juga dapat mengembangkan beragam kemampuan penting seperti keterampilan kognitif untuk berpikir dan memecahkan masalah, keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan teman sebaya, keterampilan emosional dalam mengelola perasaan, serta keterampilan motorik yang berkaitan dengan koordinasi gerak tubuh. Oleh sebab itu, sangatlah penting bagi para pendidik atau guru untuk merancang sekaligus mengimplementasikan strategi bermain yang tidak hanya bersifat menarik dan menyenangkan, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai edukatif yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu anak, mendorong keaktifan dalam proses belajar, serta memperkaya pengalaman belajar mereka secara menyeluruh. Melalui pendekatan tersebut, proses pembelajaran akan tercipta dalam suasana yang positif dan bermakna, sehingga mampu memberikan dorongan bagi anak untuk berkembang menjadi individu yang mandiri, kreatif, serta memiliki semangat tinggi dalam menjalani kegiatan belajar.

Penerapan strategi bermain yang tepat dan dirancang secara terarah sangat berpotensi memberikan dampak baik pada perkembangan karakter anak sejak dini. Penerapan strategi ini bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif anak, tetapi juga untuk membentuk karakter dan moral yang baik, seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin dan rasa empati terhadap sesama. Salah satu bentuk implementasi dari strategi tersebut dapat dilihat melalui media permainan edukatif yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Melalui permainan yang dirancang dengan tujuan tertentu, anak dapat belajar bagaimana cara bekerja sama dengan teman, menghargai perbedaan, serta belajar menyelesaikan masalah dengan cara konstruktif. Oleh sebab itu, begitu penting bagi pendidik untuk memilih permainan yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan sosial-emosional anak, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki kesiapan mental dan sikap positif dalam menghadapi tantangan hidup.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Misteri Dadu Ekspresi dapat meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini, khususnya dalam aspek kerja sama. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Hewi (2020) yang menemukan

bahwa permainan dadu efektif dalam mengembangkan aspek sosial-emosional anak, termasuk kemandirian, patuh kepada aturan dan antusiasme dalam bermain. Selain itu, temuan ini sejalan dengan penelitian (Hewi & Surpida 2019) juga menunjukkan bahwa permainan dadu dapat meningkatkan perilaku prososial anak, seperti berbagi, membantu teman, dan berinteraksi dengan lebih baik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menjadi sarana yang efektif dalam membentuk karakter positif sejak usia dini.

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan 5 tahap dari model penelitian pengembangan dari Borg & Gall, yaitu *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menghasilkan produk yaitu permainan Misteri Dadu Ekspresi. Melalui uji validasi ahli materi dan ahli media permainan Misteri Dadu Ekspresi dinyatakan layak untuk digunakan anak usia 5-6 tahun kelompok B di sebuah TK yang terletak di Kecamatan Plosoklaten sebagai permainan yang digunakan untuk bermain (belajar) pengembangan dalam aspek kerja sama pada anak. Permainan ini mendapatkan revisi kecil yakni membuat dadu dengan ukuran yang lebih besar dan mengganti gambar dengan kegiatan yang berbeda ekspresi, setelah melalui pembenahan berdasarkan hasil validasi produk dapat di uji coba kepada peserta didik. Hasil uji coba produk menyatakan layak dengan hasil nilai 98,5%. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti berharap agar Permainan Misteri Dadu Ekspresi yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat di kembangkan lagi dengan baik agar mampu menjadi permainan edukatif yang lebih efektif, seru dan juga mudah digunakan dalam mendukung pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. R., Sabrina, Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa sd. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(1), 31–37. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i1.1327>.
- Ali, A. (2023). Pendidikan akhlak dan karakter sebagai landasan teori pendidikan karakter bangsa indonesia. *HAWARI: Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam* 2(1), 38–47. <https://doi.org/10.35706/hw.v2i1.5310>.
- Apriyani, N., & Susilo S. (2020.) Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–40. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>.
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(02), 67–78. <https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150>.
- Elfiyanto, S. (2021). Three written corrective feedback sources in improving indonesian and japanese students' writing achievement. *Internasional Journal of Instruction*, 14(3), 433–50. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14325a>.
- Ester, G. D. S. (2020). Metode bermain salah satu metode pembelajaran untuk anak. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 35–45. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.103>.
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan kemampuan kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok. *Jurnal Obsesi*, 2(1), 29–45. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.47>.
- Hasanah, U. & Fajri, N. (2022). Konsep pendidikan karakter anak usia dini. *EDUKIDS:*

- Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–26. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>.
- Hewi, L. (2020). Pengembangan sosial emosional anak melalui permainan dadu di RA An-Nur Kota Kendari. *Jurnal PAUDIA*, 9(1):72–81. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.5918>.
- Karomah, R. T. & Diana, R. R. (2023). Pengaruh permainan tradisional dayakan dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 97–105. <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i1.59847>.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur. (2021). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>.
- Salingkat, S. (2022). Pengaruh metode pembelajaran bermain dan kemandirian terhadap kecenderungan minat belajar. *Damhil Education Journal*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.37905/dej.v2i1.1316>.
- Siregar, T. (2023). Stages of research and development model research and development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–58. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>.
- Sundari, Risky, & Basri, M. (2023). Pengaruh metode proyek terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 499–507. <https://doi.org/10.33369/jip.8.2.499-507>.
- Wahyuni, Fitri, & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 161–79. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>.
- Yuliani, W., Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.