Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 17642-17647

Analisis Asesmen Dalam Permainan Snake Game Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Huristak Kec. Huristak, Kab. Padang Lawas T.A 2024/2025

Siti Morintan Hasibuan[1], Anita Yus[2]

[1,2] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Siti Morintan Hasibuan, e-mail: sitimorintanhsb28@gmail.com

Published: Maret , 2026

ABSTRACT

This study analyzes the implementation of assessment during the Snake Game in relation to the social-emotional development of 5–6-year-old children at TK Negeri Pembina Huristak. The research focuses on: (1) how teachers conduct assessments during the Snake Game, and (2) the indicators used by teachers to evaluate children's social-emotional development. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through observation, interviews, and document analysis. The findings reveal that the Snake Game provides opportunities for children to interact, regulate their emotions, and develop empathy toward peers. Teachers assessed the game using indicators such as cooperation, emotional regulation, sympathy, and self-confidence. Observations showed that the game enhanced children's social and emotional skills, such as sharing, collaboration, and conflict resolution. The assessment process also offered deeper insights into the stages of assessing social-emotional development, which may not be fully captured through observation alone. This study recommends integrating the Snake Game into early childhood education curricula as a medium to support children's holistic social-emotional development.

Keywords: Snake Game, Assessment, Social-Emotional Development, 5–6-Year- Old Children, Early Childhood Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kecerdasan naturalis anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah Penelitian ini menganalisis pelaksanaan asesmen dalam permainan Snake Game terkait dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Huristak. Penelitian ini berfokus pada: (1) bagaimana pelaksanaan asesmen yang dilakukan oleh guru selama permainan Snake Game, dan (2) indikator yang digunakan oleh guru untuk menilai perkembangan sosial- emosional anak, Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Penelitian ini menemukan bahwa permainan Snake Game memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi, mengatur emosi, dan mengembangkan empati terhadap teman sebaya. Asesmen yang dilakukan oleh guru dalam permainan ini menggunakan indikator seperti kemampuan untuk bekerja sama, pengaturan emosi, simpati, dan rasa percaya diri. Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak, seperti berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Asesmen permainan ini juga memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang tahapan pelaksanaan asesmen dalam perkembangan sosial-emosional anak, yang tidak dapat diamati hanya melalui observasi. Penelitian ini merekomendasikan integrasi permainan Snake Game ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini sebagai media untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara holistik.

Kata Kunci : Permainan Snake Game, Asesmen, Perkembangan Sosial Emosional, Anak Usia 5-6 Tahun, Pendidikan Anak Usia Dini.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source,

provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha terencana dan holistik yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui bimbingan serta pembelajaran untuk mempersiapkan peserta didik dalam menjalankan perannya di masyarakat. Menurut Pristiwanti (2022), pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan dan kondisi setiap manusia, sementara Kamtini (2023) menekankan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana sebagai dasar anak untuk memasuki jenjang selanjutnya. Selain itu, penanaman karakter secara sistematis melalui metode memahami dan mengasihi sangat penting agar anak didik dapat mengembangkan potensi nilai-nilai kebaikan secara spontan dalam kehidupannya. Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi pondasi krusial bagi pembentukan sumber daya manusia karena pada masa ini anak mengalami perkembangan paling pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa.

Salah satu fokus utama dalam PAUD adalah perkembangan sosial emosional, yang menurut Diputera (2023) merupakan cara belajar anak dalam menyesuaikan diri serta memahami perasaan saat berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Perkembangan ini mencakup dimensi keterampilan sosial, pengelolaan emosi, serta kepercayaan diri. Santrock (2019) menyatakan bahwa perkembangan ini sangat mempengaruhi kemampuan anak dalam berkolaborasi dan menyelesaikan konflik, sementara menurut Rustari (2019), keberhasilan perkembangan sosial dapat dilihat dari sikap kooperatif, toleran, dan empati anak saat terlibat dalam kegiatan bersama teman-temannya.

Namun, realitas yang ditemukan melalui observasi di TK Negeri Pembina Huristak menunjukkan adanya hambatan, di mana beberapa anak di kelas B belum mampu mengendalikan emosi, seperti menangis atau merobek kertas saat merasa kesulitan, serta kurangnya rasa empati dan kerja sama dalam kelompok. Untuk mengatasi hal ini, pendidik menggunakan permainan *Snake Game*, yaitu modifikasi permainan tradisional ular naga yang dirancang untuk merangsang interaksi sosial, komunikasi, dan kerja sama tim,. Fadillah (2024) menjelaskan bahwa permainan adalah kegiatan menyenangkan yang memungkinkan anak melepaskan energi fisik berlebih serta membebaskan perasaan terpendam sehingga menciptakan kenyamanan dalam belajar.

Penerapan permainan ini memerlukan asesmen yang tepat untuk mengevaluasi sejauh mana kontribusinya terhadap perkembangan anak. Menurut Dina (2023), asesmen adalah penggunaan berbagai cara dan alat untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar serta pencapaian kompetensi peserta didik. Ismail & Ningsih (2020) menegaskan bahwa asesmen berbasis permainan memberikan gambaran yang lebih jelas dan alami mengenai interaksi sosial anak. Tanpa adanya asesmen yang sistematis, efektivitas permainan tidak dapat diketahui secara pasti, dan menurut Nashriyah (2021), hal ini dapat menyebabkan anak tidak mendapatkan umpan balik yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan asesmen guru pada dampak permainan *Snake Game* serta mengidentifikasi indikator penilaian yang digunakan bagi subjek penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Huristak,. Manfaat dari penelitian ini secara teoritis adalah memperkuat konsep asesmen otentik berbasis permainan dalam dunia PAUD. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi panduan bagi guru dalam melaksanakan asesmen yang sistematis, mendorong sekolah untuk lebih memperhatikan pengembangan karakter, serta menjadi pijakan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan instrumen asesmen yang lebih variatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui penguraian dan pemahaman terhadap gejala-gejala sosial yang diamati. Metode kualitatif ini digunakan sebagai upaya untuk menggambarkan, mengembangkan, menguji, serta mendapatkan informasi mengenai aktivitas sosial dalam pelaksanaan

asesmen permainan *Snake Game* terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Pendekatan deskriptif dipilih secara khusus untuk memberikan gambaran mendalam mengenai bagaimana permainan tersebut mempengaruhi keterampilan sosial dan emosional anak melalui proses penilaian yang dilakukan oleh guru.

Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Huristak, yang terletak di Desa Binanga Tolu, Kabupaten Padang Lawas, Sumatera Utara, dengan durasi waktu penelitian selama dua bulan dimulai pada Februari 2025. Subjek penelitian terdiri dari 18 anak usia 5-6 tahun yang terlibat langsung dalam permainan *Snake Game*, sedangkan objek penelitian difokuskan pada pelaksanaan asesmen guru terhadap perkembangan sosial-emosional anak, mencakup kemampuan interaksi sosial dan pengelolaan emosi selama serta setelah bermain.

Alur penelitian disusun melalui tiga tahapan utama, dimulai dari tahap pra-lapangan yang meliputi penyusunan rancangan penelitian (proposal), pemilihan lapangan, hingga penyiapan alat penelitian. Tahapan selanjutnya adalah kegiatan lapangan, di mana peneliti melakukan observasi langsung untuk melihat pelaksanaan asesmen, melakukan wawancara dengan guru kelas B, serta mengumpulkan dokumentasi yang diperlukan. Alur ini ditutup dengan tahapan analisis intensif untuk membuktikan validasi data yang diperoleh melalui pengumpulan, penyaringan, dan penyusunan data hingga menjadi sebuah kesimpulan.

Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Observasi digunakan untuk mencatat tahapan pelaksanaan asesmen, mengumpulkan data perilaku anak berdasarkan respons yang muncul, serta menentukan capaian nilai perkembangan sosial emosional. Teknik wawancara dilakukan secara tatap muka dengan guru kelas B untuk memperoleh informasi mendalam mengenai instrumen yang digunakan dan indikator capaian perkembangan anak. Sementara itu, analisis dokumen dilakukan untuk memeriksa RPP dan instrumen penilaian yang telah ada. Indikator yang menjadi fokus penilaian meliputi aspek simpati, pengendalian emosi, kerja sama, dan kontrol diri.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif secara interaktif menurut Miles dan Huberman, yang terdiri dari pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*) untuk merangkum dan memfokuskan pada hal-hal utama, penyajian data (*data display*) dalam bentuk uraian naratif, serta penarikan kesimpulan (*conclusion*) untuk menjawab rumusan masalah. Untuk menjamin keabsahan penelitian, peneliti melakukan uji kredibilitas melalui ketekunan pengamatan dan pendekatan persuasif, uji *transferability* agar laporan memberikan pemahaman konteks yang jelas, uji *dependability* untuk menjaga konsistensi proses penelitian, serta uji *confirmability* guna memastikan objektivitas dan akurasi data yang dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis data yang mendalam di TK Negeri Pembina Huristak T.A 2024/2025, ditemukan bahwa asesmen perkembangan sosial emosional melalui permainan *Snake Game* memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai karakter anak. Pelaksanaan asesmen ini dirancang sedemikian rupa agar menyatu dengan aktivitas bermain, sehingga tidak tampak sebagai ujian formal yang kaku, melainkan sebuah proses yang menghargai kealamiahan respons anak dalam konteks sosial. Temuan penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku yang positif, di mana anak-anak yang mengikuti permainan secara rutin menjadi lebih sabar, komunikatif, dan mampu menyesuaikan diri dengan baik di dalam kelompoknya. Data yang terkumpul kemudian digunakan oleh guru sebagai bahan refleksi untuk mengevaluasi setiap capaian perkembangan anak dan menentukan langkah intervensi pembelajaran selanjutnya yang lebih tepat sasaran.

A. Pelaksanaan Asesmen Guru pada Permainan *Snake Game* dalam Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina Huristak

Pelaksanaan asesmen di sekolah ini dilakukan secara **terstruktur namun fleksibel**, di mana guru memanfaatkan momen bermain sebagai wahana utama untuk mengamati kemampuan sosial emosional anak secara langsung. Guru menyampaikan bahwa indikator karakter anak akan muncul

secara spontan saat mereka berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga permainan menjadi media autentik yang sangat efektif. Sebagaimana kutipan dalam sumber: *"Tujuan asesmen adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana anak-anak mampu menunjukkan perilaku sosial emosional yang diharapkan seara alami selama terlibat dalam permainan, tanpa tekanan atau pengarahan langsung yang kaku. Permainan dijadikan media otentik untuk melihat karakter anak sebenarnya"*. Observasi dilakukan secara berkelanjutan, terutama pada momen-momen krusial seperti saat anak harus menunggu giliran atau menghadapi kekalahan, yang sering kali memicu reaksi emosional yang jujur.

Dalam menjalankan asesmen ini, guru menggunakan berbagai instrumen yang saling melengkapi, seperti lembar observasi, catatan anekdot, dan *checklist* perilaku. Lembar observasi digunakan untuk mencatat tindakan spesifik, sementara catatan anekdot berfungsi merekam peristiwa unik yang bermakna bagi perkembangan anak. Guru juga melakukan pengamatan berulang selama sesi "Sabtu Ceria" untuk melihat konsistensi pola perilaku anak dari waktu ke waktu. Meskipun menghadapi tantangan berupa dinamika permainan yang cepat dan emosi anak yang fluktuatif, guru mengatasinya dengan melakukan asesmen dalam kelompok kecil guna memberikan perhatian yang lebih detail. Selain itu, guru berkolaborasi dengan rekan sejawat untuk memvalidasi hasil pengamatan agar penilaian tetap objektif dan mendalam. Guru menegaskan bahwa metode ini jauh lebih efektif dibandingkan metode pasif karena memberikan konteks nyata yang memungkinkan anak menunjukkan ekspresi jujur tanpa merasa sedang diuji.

B. Indikator yang Digunakan oleh Guru untuk Menilai Capaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Saat Bermain *Snake Game*

Indikator yang digunakan oleh guru dalam asesmen ini mencakup aspek-aspek krusial dalam perkembangan anak usia dini, yaitu kerja sama, empati, penyelesaian konflik, komunikasi sosial, dan kontrol diri. Indikator kerja sama diukur melalui kemampuan anak untuk berpartisipasi aktif, tidak mendominasi, serta bersedia menyusun strategi bersama tim demi mencapai tujuan bersama. Sementara itu, empati dinilai dari respons verbal maupun tindakan nyata anak terhadap teman yang kesulitan, sebagaimana dijelaskan dalam sumber: *"Rasa simpati diukur dari reaksi anak terhadap teman yang mengalami kesulitan, seperti ketika anak melihat temannya kalah dan kemudian memberikan dorongan semangat, atau secara spontan menawarkan bantuan"*.

Selain itu, pengendalian emosi atau penyelesaian konflik menjadi indikator yang sangat penting untuk melihat kematangan mental anak. Guru mengamati apakah anak dapat tetap tenang saat kalah, tidak menangis, dan mampu menerima masukan dengan sikap sportif. Komunikasi sosial juga menjadi perhatian, di mana anak dinilai dari kemampuannya menyampaikan ide, mendengarkan pendapat orang lain, dan berpartisipasi dalam diskusi strategi kelompok. Indikator-indikator ini tidak diamati secara terpisah, melainkan dilihat keterkaitannya; misalnya, anak yang memiliki empati tinggi biasanya menunjukkan kemampuan komunikasi yang lebih baik. Penilaian dilakukan berdasarkan frekuensi dan konsistensi munculnya perilaku tersebut, sehingga guru dapat menggambarkan profil perkembangan sosial emosional anak secara holistik dan mengadaptasi rencana pembelajaran bagi anak yang masih memerlukan dukungan ekstra, seperti anak yang pemalu atau kurang percaya diri.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi asesmen ke dalam aktivitas bermain memungkinkan penangkapan data yang valid dan autentik karena anak merasa nyaman dan bebas dari tekanan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Anita Yus dkk. (2023) yang menekankan bahwa observasi dalam kegiatan nyata seperti bermain sangat krusial karena perilaku sosial emosional muncul secara alami tanpa paksaan. Indikator konkret seperti membantu teman dan mengikuti aturan juga mencerminkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti bergotong royong dan berakhlak mulia. Selain itu, efektivitas permainan ini didukung oleh penelitian Ubaida (2024) dan Habibi (2022) yang menemukan bahwa permainan tradisional sejenis ular naga memberikan pengaruh positif signifikan terhadap peningkatan keterampilan kerja sama dan komunikasi anak secara bertahap.

Secara teoretis, keberhasilan metode ini selaras dengan teori Lev Vygotsky (1925) mengenai *Zona Perkembangan Proksimal* (ZPD), di mana interaksi sosial dengan teman sebaya dan bimbingan guru sebagai *scaffolder* membantu anak memahami dunia dan mengembangkan keterampilan kognitif serta

sosialnya. Permainan *Snake Game* menciptakan ruang di mana anak belajar menyelesaikan konflik melalui dukungan sosial langsung. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh teori Erikson (1950) mengenai tahap psikososial *initiative vs. guilt* pada anak usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, lingkungan bermain yang positif dan menyenangkan seperti *Snake Game* memberikan rasa aman bagi anak untuk mengambil inisiatif, mencoba strategi baru, dan mengelola rasa frustrasi atau bersalah, yang pada akhirnya membentuk fondasi bagi kestabilan emosi dan kompetensi sosial mereka di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Asesmen Dalam Permainan Snake Game Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Huristak, terdapat tiga aspek utama yang menjadi fokus penelitian, yaitu pelaksanaan asesmen oleh guru, indikator-indikator yang digunakan, serta kontribusi permainan terhadap perkembangan sosial-emosional peserta didik. Tahapan pelaksanaan asesmen dimulai dari perencanaan yang matang oleh guru, mencakup penyusunan instrumen yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan Rencana Program Pembelajaran (RPPM). Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan sebelum melakukan pengamatan terhadap interaksi anak, di mana data dikumpulkan melalui metode observasi langsung, wawancara mendalam, serta analisis dokumen seperti lembar asesmen. Proses ini juga melibatkan diskusi reflektif antar sesama guru untuk memastikan bahwa penilaian yang diberikan bersifat objektif, akurat, dan mampu memberikan pemahaman yang holistik mengenai perkembangan anak.

Dalam menilai capaian perkembangan tersebut, guru menetapkan empat indikator utama yang menunjukkan hasil signifikan pada perilaku anak. Pada indikator interaksi sosial, ditemukan bahwa sekitar 80% anak mengalami peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi, berbagi peran, serta aktif bekerja sama dengan teman sebaya. Terkait aspek pengendalian emosi, hasil asesmen menunjukkan bahwa 70% anak sudah mampu mengelola emosinya dengan lebih baik, terutama dalam menerima kekalahan tanpa menunjukkan reaksi berlebihan seperti menangis atau marah.

Indikator empati menjadi aspek yang menunjukkan peningkatan paling tinggi, yaitu sebesar 85%, di mana anak-anak terlihat lebih peduli dan bersedia memberikan dukungan emosional maupun bantuan fisik kepada teman yang sedang kesulitan atau merasa kecewa dalam permainan. Terakhir, pada aspek kontrol diri dan kepercayaan diri, sebanyak 75% anak menunjukkan kemajuan positif, ditandai dengan keberanian untuk berbicara, mengambil inisiatif, serta aktif mengambil peran dalam permainan meskipun sebelumnya mereka memiliki kepribadian yang pemalu. Secara keseluruhan, asesmen ini membuktikan bahwa permainan *Snake Game* memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat keterampilan sosial dan emosional anak usia dini di sekolah tersebut.

REFERENCES

Anita Yus, A., Siregar, R. E., & Gultom, R. (2023). *Asesmen perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Immanuel Kids*. E-Journal Adisam, 3(2), 15–23. https://ejournal.adisam.ac.id/index.php/paud/article/view/287

Artha Mhindra Diputra, A. M. (2023). Assesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 5-6 tahun di tk immanuel kids. *Education Jurnal General and Specicific research*.

Ismail, F. (2020). Assesmen berbasis permainan dalam mengamati perkembangan sosial anak usia dini. jurnal pendidikan anak usia dini.

Lilis Rustari, Fadillah Fadillah, Muhamad Ali. (2019). Perkembangan sosial emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islamiyah Pontianak Tenggera. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran.

M.Fadlillah, Spd.I., M. P. I. (2024). Edutaiment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan. Kencana.

Nashriyah, A. (2021). Peran assesmen dalam pengembangan sosial emosional anak usia 5-6 Tahun melalaui permaianan. jurnal pendidikan anak usia dini.

Nika Ratna Dina, R. A. (2023). assesmen perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun . Jurnal pertumbuhan,Perkembangan,dan Pendidikan anak usia dini.
Pristiwanti. (2022). Pengertian Pendidikan. jurnal pendidikan.