



Implementasi Media Boneka Tangan Berbasis Kerangka CASEL untuk Mengembangkan Kompetensi Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Fitriatul Masruroh

Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia
email: fitriatulmasruroh448@gmail.com

Habibah Afiyanti Putri

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia
email: habibahafiyanti07@gmail.com

Abstract

Keywords:

Hand puppets
Keywords;
CASEL;
social-emotional
competence;
early Childhood

Early childhood social-emotional competence develops through the ability to recognize emotions, regulate responses, understand others, build relationships, and make social decisions. This study aims to describe the implementation of hand puppet media based on the Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) framework in developing young children's social-emotional competence. This research employed a descriptive qualitative approach with a case study design at TK Aisyiyah 2 Muncar, Banyuwangi Regency. The participants consisted of 29 children from groups B1 and B2, while the informants included the principal and four classroom teachers. Data were collected through participatory observations, semi-structured interviews, and documentation. Data analysis involved data condensation, data display, and conclusion drawing through source and technique triangulation. The findings indicate that hand puppet implementation was conducted through interactive storytelling and role-playing activities involving social situations familiar to children, such as sharing, waiting for turns, expressing emotions, helping friends, apologizing, and resolving conflicts. These activities demonstrated the emergence of the five CASEL domains, namely self-awareness, self-management, social awareness, relationship skills, and responsible decision-making. Hand puppets served as a concrete and interactive medium that enabled teachers to present social situations where children could express emotions, understand others' perspectives, and practice appropriate social responses. This study contributes by mapping the use of hand puppets according to the five CASEL domains in developing early childhood social-emotional competence.

Abstrak

Kata Kunci:

Boneka tangan;

Kompetensi sosial-emosional anak usia dini berkembang melalui kemampuan mengenali emosi, mengatur respons,

Casel;
Kompetensi sosial-
emosional;
Anak Usia Dini;

memahami orang lain, membangun hubungan, dan mengambil keputusan sosial. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media boneka tangan berbasis kerangka Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) dalam mengembangkan kompetensi sosial-emosional anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus di TK Aisyiyah 2 Muncar, Kabupaten Banyuwangi. Subjek penelitian terdiri atas 29 anak kelompok B1 dan B2, dengan informan kepala sekolah dan empat guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semiterstruktur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dengan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi boneka tangan dilakukan melalui kegiatan bercerita interaktif dan bermain peran dengan situasi sosial yang dekat dengan pengalaman anak, seperti berbagi, menunggu giliran, mengungkapkan emosi, membantu teman, meminta maaf, dan menyelesaikan konflik. Aktivitas tersebut memperlihatkan kemunculan lima domain CASEL, yaitu kesadaran diri, pengelolaan diri, kesadaran sosial, keterampilan membangun hubungan, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Boneka tangan menjadi media yang membantu guru menghadirkan situasi sosial secara konkret sehingga anak dapat mengekspresikan emosi, memahami perspektif orang lain, serta mencoba berbagai respons sosial. Penelitian ini memberikan kontribusi melalui pemetaan penggunaan boneka tangan berdasarkan lima domain CASEL dalam pengembangan kompetensi sosial-emosional anak usia dini.

Received : 31 July 2026 ; Revised: 6 August 2026; Accepted: 30 August 2026

Copyright© Fitriatul Masruroh, et.al
With the licenced under the CC-BY licence

<https://doi.org/10.19105/kiddo.v7i2.24897>



This is an open access article under the [CC-BY](#)

1. Pendahuluan

Kompetensi sosial emosional anak usia dini berkembang melalui pengalaman ketika anak mengenali perasaan, mengatur perilaku, memahami orang lain, membangun hubungan, dan menentukan tindakan (Hosokawa et al., 2024). Kemampuan tersebut tidak cukup diperoleh melalui penjelasan, tetapi membutuhkan kesempatan untuk mengamati dan menghadapi situasi sosial secara langsung (Talango, 2020). Pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret dapat membantu anak menghubungkan perasaan dengan perilaku yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Al Umairi, 2023). Kebutuhan tersebut mengarahkan pembelajaran pada kegiatan yang menghadirkan situasi sosial secara nyata, dekat, dan menarik bagi anak (Bonita et al., 2022).

Pembelajaran sosial emosional yang terstruktur telah menunjukkan hubungan dengan perkembangan kemampuan anak usia dini (Wahidah & Saiful, 2025). Stefan et al., (2022) melalui *systematic*

review menemukan bahwa program sosial emosional pada anak prasekolah berkaitan dengan peningkatan kompetensi sosial emosional, penurunan masalah emosional dan perilaku, serta perkembangan fungsi eksekutif dan kesiapan sekolah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu menyediakan kegiatan yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengenali emosi, mengendalikan respons, memahami perasaan orang lain, menjalin hubungan, dan memilih tindakan. Kegiatan ini membutuhkan media yang dapat menghadirkan situasi sosial secara konkret.

Boneka tangan dapat digunakan untuk menghadirkan situasi sosial melalui cerita dan bermain peran (Fuji, 2025). Guru dapat menggunakan tokoh boneka untuk menampilkan peristiwa sederhana, seperti tokoh yang marah karena mainannya diambil, sedih ketika tidak diajak bermain, atau meminta bantuan kepada teman. Anak dapat mengamati ekspresi dan perilaku tokoh, menyampaikan pendapat, serta mencoba respons yang sesuai melalui percakapan dan permainan (Habibi & Rachmayani, 2023). Situasi ini memberikan ruang bagi anak untuk mengenali emosi, memahami akibat perilaku, dan berlatih berinteraksi melalui pengalaman bermain yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Musthofiyyah et al., 2025).

Penelitian terdahulu mendukung penggunaan boneka sebagai media pembelajaran sosial emosional. Iuga & Turda (2022) menemukan bahwa teater boneka mendukung kemampuan sosial emosional anak prasekolah melalui interaksi dan pengalaman simbolik. Aulia et al. (2021) juga menemukan perkembangan kemampuan berbagi, berinteraksi, bermain dalam kelompok, dan mengekspresikan emosi melalui penggunaan boneka tangan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa boneka dapat menjadi media untuk menghadirkan pengalaman sosial. Kajian tersebut belum menjelaskan secara terperinci kompetensi sosial emosional yang berkembang berdasarkan kerangka tertentu, sehingga arah pengembangan kemampuan anak masih bersifat umum.

Kerangka *Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL)* mengelompokkan kompetensi sosial emosional ke dalam lima domain, yaitu *self-awareness*, *self-management*, *social awareness*, *relationship skills*, dan *responsible decision-making* (CASEL, 2025). *Self-awareness* berkaitan dengan kemampuan mengenali emosi diri, sedangkan, *self-management* berkaitan dengan pengaturan emosi dan perilaku. *Social awareness* mencakup pemahaman terhadap perasaan orang lain, *relationship skills* berkaitan dengan kemampuan membangun hubungan, dan *responsible decision-making* mencakup pertimbangan sebelum memilih tindakan. Lima domain tersebut dapat menjadi dasar penyusunan pengalaman bermain yang terarah (CASEL, 2025; Chen et al., 2024).

Penerapan lima domain CASEL dapat diwujudkan melalui situasi yang ditampilkan menggunakan boneka tangan. Adegan tokoh yang kecewa dapat digunakan untuk mengajak anak mengenali perasaan dan penyebabnya sebagai bagian dari *self-awareness* (Are & Promoted, 2020) (Laelina, 2024). Tokoh yang menghadapi kemarahan dapat digunakan untuk melatih pengendalian respons sebagai bagian dari

self-management. Percakapan tentang perasaan teman dapat mengarah pada *social awareness*. Permainan berbagi dan bekerja sama dapat melatih *relationship skills*, sedangkan cerita tentang pilihan antara mengambil atau meminta izin dapat melatih *responsible decision-making* (Abdullah, n.d.2025). Rangkaian tersebut menghubungkan media, aktivitas, dan kompetensi secara langsung (Mulyani et al., 2025).

Kajian terdahulu memperlihatkan kesenjangan pada hubungan antara penggunaan boneka tangan dan pengembangan kompetensi berdasarkan lima domain CASEL. Penelitian Aulia et al., (2021) mengkaji perkembangan sosial emosional melalui boneka tangan, sedangkan Iuga & Turda, (2022) mengkaji kemampuan sosial emosional melalui teater boneka. Kedua penelitian tersebut belum menguraikan bagaimana aktivitas boneka dapat diarahkan pada pengenalan emosi, pengelolaan respons, pemahaman terhadap orang lain, hubungan sosial, dan pengambilan keputusan. Kajian berbasis CASEL juga belum banyak mengangkat boneka tangan sebagai media utama pembelajaran anak usia dini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan penggunaan boneka tangan berdasarkan lima domain CASEL dan pengamatan perkembangan kompetensi anak melalui aktivitas yang sesuai dengan setiap domain. Boneka tangan digunakan untuk menghadirkan cerita dan situasi sosial yang secara sengaja diarahkan pada pengenalan emosi, pengendalian perilaku, pemahaman perasaan orang lain, interaksi positif, serta pertimbangan sebelum bertindak. Posisi tersebut membedakan penelitian ini dari kajian sebelumnya yang menempatkan boneka sebagai media pendukung perkembangan sosial emosional secara umum. Penelitian ini menghubungkan fungsi media dengan indikator kompetensi secara lebih terarah.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media boneka tangan berbasis kerangka CASEL serta menganalisis perkembangan kompetensi sosial emosional anak berdasarkan lima domain, yaitu *self-awareness*, *self-management*, *social awareness*, *relationship skills*, dan *responsible decision-making*. Analisis diarahkan pada perilaku dan respons anak yang muncul selama kegiatan bercerita dan bermain peran menggunakan boneka tangan. Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai penerapan media yang dirancang berdasarkan kerangka kompetensi sosial emosional. Temuan penelitian juga dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam menyusun kegiatan bermain yang terarah pada perkembangan sosial emosional anak.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus untuk mengkaji implementasi media boneka tangan dalam pengembangan kompetensi sosial emosional anak usia dini. Pendekatan tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran, interaksi guru dan anak, serta respons anak selama kegiatan berlangsung secara alamiah (Barroga et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah 2 Muncar, Kabupaten Banyuwangi. Subjek penelitian terdiri atas 29 siswa kelompok B yang terbagi dalam dua kelas, yaitu B1 dan B2. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah dan empat guru kelas yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Setiap kelas memiliki dua guru yang mendampingi proses pembelajaran. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan penafsiran data. Peran tersebut mencakup pengamatan terhadap aktivitas anak, pelaksanaan wawancara dengan informan, pencatatan hasil pengamatan, serta penafsiran data berdasarkan fokus penelitian (Purba et al., 2025).

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Safarudin et al., 2023). Observasi dilakukan secara partisipatif sebanyak enam kali dengan perhatian pada aktivitas anak selama kegiatan bercerita dan bermain peran menggunakan boneka tangan. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan kegiatan, respons anak, pengalaman guru, serta perubahan perilaku sosial emosional yang diamati. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa bukti kegiatan pembelajaran dan catatan yang berkaitan dengan pelaksanaan penggunaan media boneka tangan (Barroga et al., 2023).

Implementasi media boneka tangan dilakukan melalui kegiatan bercerita interaktif yang dilanjutkan dengan bermain peran. Guru menggunakan boneka tangan sebagai tokoh untuk menghadirkan situasi sosial yang dekat dengan pengalaman anak, seperti berbagi, menunggu giliran, bekerja sama, mengungkapkan perasaan, menunjukkan empati, dan menyelesaikan konflik sederhana (Habibi & Rachmayani, 2023). Fokus penelitian dipetakan berdasarkan lima kompetensi sosial emosional dalam kerangka *Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL)*, yaitu *self-awareness, self-management, social awareness, relationship skills, dan responsible decision-making* (Goswami, 2025).

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Miles & Huberman, 1992). Kondensasi data dilakukan dengan menyeleksi, memusatkan perhatian, dan mengelompokkan data yang berkaitan dengan implementasi boneka tangan serta lima kompetensi CASEL. Data kemudian disajikan dalam uraian naratif dan pengelompokan temuan berdasarkan kompetensi tersebut. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan membandingkan pola yang muncul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian memeriksa kembali kesesuaiannya dengan keseluruhan data penelitian. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru mengenai pelaksanaan pembelajaran serta perkembangan sosial emosional anak. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pada kegiatan atau fenomena yang sama (Purba et al., 2025).

3. Hasil dan Diskusi

Implementasi Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran

Implementasi media boneka tangan pada kelompok B1 dan B2 di TK Aisyiyah 2 Muncar dilakukan melalui kegiatan bercerita interaktif yang dilanjutkan dengan bermain peran. Guru menggunakan boneka tangan sebagai tokoh cerita dan mengembangkan dialog berdasarkan pengalaman sosial anak, seperti berbagi, menunggu giliran, meminta maaf, membantu teman, dan menyelesaikan masalah sederhana. Anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga diberi kesempatan memberikan respons terhadap tokoh dan situasi yang diperankan. Rangkaian kegiatan tersebut menjadi dasar munculnya berbagai perilaku sosial emosional yang diamati selama pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan keterlibatan anak ketika guru mulai memainkan tokoh boneka dan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan situasi yang dialami tokoh. Anak memberikan respons secara verbal maupun melalui ekspresi dan tindakan. Respons tersebut tampak ketika tokoh boneka mengalami masalah karena mainannya diambil. Guru kelas B1 menjelaskan:

"Ketika tokoh boneka menangis karena mainannya diambil, beberapa anak mengatakan harus dikembalikan dan ada anak yang mengatakan minta maaf dulu." (Wawancara Guru kelas B1)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai menghubungkan tindakan dengan perasaan tokoh serta memikirkan respons yang sesuai terhadap masalah sosial. Respons anak menunjukkan fungsi boneka tangan sebagai media yang menghadirkan situasi sosial melalui tokoh yang dapat diamati bersama. Anak tidak harus menceritakan pengalaman pribadi untuk membahas perasaan, konflik, dan tindakan. Aulia et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan dapat mendukung interaksi, kegiatan kelompok, berbagi, dan ekspresi emosi anak. Iuga & Turda, (2022) juga menemukan bahwa kegiatan *puppet theatre* berkaitan dengan ekspresi emosi, pengaturan respons sosial emosional, empati, kerja sama, dan interaksi sosial. Temuan tersebut memperluas kajian tersebut melalui pemetaan perilaku berdasarkan lima domain CASEL.

Self Awareness melalui Ekspresi Emosi

Pada awal kegiatan, beberapa anak masih menyampaikan perasaan melalui perilaku nonverbal, seperti diam, menangis, atau marah. Anak belum dapat menjelaskan alasan munculnya perasaan tersebut. Guru kemudian menghadirkan tokoh boneka dengan situasi yang dekat dengan pengalaman anak, seperti kehilangan mainan, tidak memperoleh giliran, atau menghadapi masalah dengan teman. Guru mengajak anak memperhatikan keadaan emosional tokoh dan menanyakan alasan munculnya perasaan tersebut. Pola kegiatan ini memberi kesempatan kepada anak untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan perasaan yang ditampilkan tokoh selama cerita berlangsung.

Situasi emosional tampak ketika tokoh boneka menangis setelah mainannya diambil. Anak mengatakan bahwa mainan tersebut perlu dikembalikan, sedangkan anak lain menyarankan tokoh meminta

maaf. Pada kegiatan berikutnya, anak mulai memberikan penjelasan yang lebih spesifik. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya menyebutkan nama emosi, tetapi mulai menghubungkan emosi dengan peristiwa yang menjadi penyebabnya. Respons tersebut menjadi salah satu bentuk perilaku yang diamati selama kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan.

Temuan tersebut berkaitan dengan self awareness dalam kerangka CASEL, terutama kemampuan mengenali emosi dan memahami hubungan antara perasaan dengan situasi tertentu. Kemampuan tersebut tidak hanya dilihat dari penyebutan kata "senang", "sedih", atau "marah", tetapi juga dari kemampuan anak menjelaskan penyebab munculnya emosi. Lubis, (2019) menjelaskan bahwa kegiatan menggunakan boneka memberikan pengalaman simbolik bagi anak untuk mengenali dan membicarakan emosi. Penelitian ini menunjukkan bahwa situasi simbolik tersebut dapat digunakan guru untuk mengarahkan percakapan dari pengenalan nama emosi menuju pemahaman mengenai penyebab perasaan.

Self Management melalui Pengalaman Sosial

Kegiatan bercerita dan bermain peran menghadirkan situasi ketika tokoh boneka harus menunggu giliran, meminta maaf, atau menghadapi teman yang menggunakan mainan yang sama. Guru meminta anak menyampaikan tindakan yang sebaiknya dilakukan ketika menghadapi masalah tersebut. Respons anak menunjukkan bahwa beberapa anak mulai mengenali cara menyelesaikan konflik tanpa langsung marah atau mengambil barang. Anak menyebutkan pilihan seperti mengembalikan mainan, meminta maaf, dan menunggu giliran. Respons tersebut memperlihatkan adanya proses belajar mengendalikan tindakan ketika anak menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya.

Perubahan respons juga disampaikan oleh guru kelas B2 melalui hasil wawancara. Guru menjelaskan:

"Jika ada masalah dengan teman, dulu anak lebih sering langsung marah atau merebut kembali barangnya. Sekarang terdapat beberapa anak mulai bisa mengatakan, 'Minta maaf dulu' atau 'Nanti gantian.' Meski belum semua, tetapi sudah terlihat beberapa anak mulai memahami bahwa kalau ada masalah dengan teman, tidak harus diselesaikan dengan marah ataupun menangis." (Wawancara guru kelas B2)

Respons tersebut berkaitan dengan *self management*, terutama kemampuan mengendalikan respons dan menyesuaikan perilaku ketika menghadapi situasi sosial. Winarsih (2025) menyebutkan bahwa kemampuan menunggu giliran, mengendalikan emosi secara wajar, dan menaati aturan berkaitan dengan keterampilan sosial anak. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa cerita dan bermain peran memberi kesempatan kepada anak untuk memikirkan respons sebelum bertindak.

Social Awareness dan Kemampuan Empati

Social awareness tampak ketika anak memperhatikan kondisi dan perasaan tokoh boneka serta memberikan tanggapan terhadap masalah yang dialami tokoh. Guru menggunakan ekspresi, suara, dan

tindakan tokoh untuk menghadirkan situasi sosial yang dapat diamati anak. Anak kemudian diminta menjelaskan perasaan tokoh dan menyampaikan tindakan yang dapat diberikan. Respons terhadap tokoh yang menangis, kecewa, atau menghadapi masalah menunjukkan bahwa anak mulai memperhatikan kondisi orang lain sebelum menentukan tanggapan. Proses tersebut menjadi bagian dari pengalaman memahami perasaan dan memberikan respons sosial selama pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Mbayang et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat mendukung perkembangan kemampuan emosional anak. Penelitian tersebut mencatat perkembangan kemampuan anak dalam mengekspresikan emosi, mengenali emosi diri dan orang lain, serta memberikan respons sesuai keadaan emosional.

Penggunaan boneka tangan pada penelitian ini tidak hanya berfungsi menyampaikan cerita, tetapi juga menghadirkan keadaan emosional yang dapat diamati dan dibicarakan bersama. Ekspresi tokoh menjadi objek perhatian anak ketika guru mengajukan pertanyaan mengenai perasaan dan kebutuhan tokoh. Anak kemudian menyampaikan pendapat mengenai tindakan yang sebaiknya diberikan. Mbayang et al. (2023) menjelaskan bahwa ekspresi boneka dan suara guru dapat menarik perhatian anak sehingga pengenalan emosi menjadi lebih mudah. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perhatian terhadap emosi tokoh dapat dilanjutkan melalui percakapan mengenai keadaan orang lain.

Relationship Skills melalui Interaksi Kolaboratif

Kemampuan berinteraksi dengan teman terlihat selama kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan. Setelah guru menyampaikan cerita, anak diberi kesempatan memainkan tokoh dan mengikuti situasi yang terdapat dalam cerita. Anak perlu berbicara dengan teman, mendengarkan respons, serta menyesuaikan tindakan dengan peran yang dimainkan. Anak juga memperoleh kesempatan menentukan dan menjalankan peran dalam kegiatan. Situasi tersebut membuat interaksi tidak hanya berlangsung antara guru dan anak, tetapi juga melibatkan hubungan antaranak selama permainan. Beberapa anak masih membutuhkan arahan ketika mengikuti giliran, mempertahankan peran, atau menyampaikan keinginan.

Guru mengarahkan anak untuk menyelesaikan masalah sosial melalui percakapan. Ketika cerita menghadirkan konflik antara dua tokoh, anak diminta menyampaikan tindakan yang sebaiknya dilakukan. Beberapa anak memberikan tanggapan seperti meminta maaf atau bergantian. Guru menggunakan jawaban tersebut untuk melanjutkan percakapan dan mengarahkan anak pada cara berinteraksi yang dapat diterima bersama. Kegiatan tersebut memberi ruang kepada anak untuk menggunakan bahasa ketika menghadapi persoalan sosial. Anak menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, mendengarkan teman, dan mengikuti alur permainan yang telah disepakati.

Perilaku tersebut berkaitan dengan *relationship skills*, terutama komunikasi, kemampuan mendengarkan, kerja sama, dan interaksi

positif. Ismaiyah, (2022) menunjukkan bahwa bermain peran dapat menjadi ruang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan sosial melalui pengalaman interaksi dan pengambilan peran. Sari dan Mahabbati (2026) juga menjelaskan bahwa *hand puppet role playing* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran, mencoba respons dalam situasi sosial, dan mengembangkan perilaku interaksi yang lebih positif. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa bermain peran menjadi bagian yang menghubungkan boneka tangan dengan praktik komunikasi dan kerja sama antaranak.

Responsible Decision Making dalam Penyelesaian Situasi Sosial

Situasi yang berkaitan dengan pengambilan keputusan muncul ketika guru menghadirkan masalah melalui cerita. Masalah tersebut dekat dengan pengalaman anak, seperti tokoh mengambil mainan teman, tidak memperoleh giliran, atau menghadapi perselisihan. Guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi meminta anak menyampaikan tindakan yang sebaiknya dilakukan. Ketika tokoh boneka mengalami masalah karena mainannya diambil, beberapa anak menyarankan agar mainan dikembalikan, meminta maaf, atau bergantian. Respons tersebut menunjukkan bahwa anak mulai melihat adanya beberapa pilihan tindakan untuk menghadapi satu masalah sosial yang ditampilkan melalui cerita.

Guru kemudian menggunakan jawaban anak sebagai bahan percakapan mengenai akibat dari tindakan terhadap teman. Anak diajak mempertimbangkan pilihan yang tidak merugikan pihak lain. Sebagian anak dapat menyampaikan solusi secara langsung, sedangkan anak lain masih membutuhkan pertanyaan dan arahan guru sebelum menentukan pilihan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya variasi kemampuan dalam mempertimbangkan tindakan. Respons anak lebih tepat dipahami sebagai kemunculan proses memilih perilaku dalam situasi sosial sederhana. Data penelitian belum menunjukkan bahwa seluruh anak mampu mengambil keputusan secara mandiri dalam berbagai situasi.

Temuan tersebut berkaitan dengan *responsible decision making*, yaitu kemampuan mempertimbangkan pilihan tindakan dengan memperhatikan aturan dan dampaknya terhadap diri sendiri serta orang lain. Sari & Mahabbati, (2026) menunjukkan bahwa kegiatan *hand puppet role playing* memberikan kesempatan kepada anak untuk menghadapi situasi sosial melalui peran, mencoba respons, dan mempertimbangkan perilaku yang sesuai. Penelitian ini menunjukkan pola yang sejalan ketika anak diminta mencari penyelesaian terhadap masalah tokoh boneka. Perbedaannya terletak pada pemetaan respons anak menggunakan lima domain CASEL, sehingga pengambilan keputusan dapat dibaca sebagai kompetensi yang lebih terarah.

Sintesis Temuan Berdasarkan Lima Domain CASEL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lima domain CASEL muncul melalui rangkaian kegiatan bercerita dan bermain peran menggunakan boneka tangan. *Self awareness* tampak melalui kemampuan mengenali dan menghubungkan emosi dengan penyebabnya. *Self management* terlihat melalui usaha menunggu giliran dan mengendalikan respons. *Social awareness* muncul melalui perhatian terhadap perasaan tokoh.

Relationship skills terlihat melalui komunikasi dan kerja sama, sedangkan *responsible decision making* tampak melalui pertimbangan terhadap pilihan tindakan. Kelima kompetensi tersebut muncul melalui situasi sosial yang saling berkaitan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1
Temuan Kompetensi Sosial-Emosional Anak Berdasarkan Lima Domain CASEL

Domain CASEL	Tema Temuan	Bukti Lapangan	Interpretasi
<i>Self-awareness</i>	Mengenali dan mengungkapkan emosi	Anak mampu mengaitkan perasaan sedih dengan penyebab tertentu, seperti ketika mainannya diambil oleh teman.	Anak mulai memahami hubungan antara emosi yang dirasakan dengan peristiwa yang memicu munculnya emosi tersebut.
<i>Self-management</i>	Menunggu giliran dan mengendalikan respons	Anak menyebutkan tindakan meminta maaf dan bergantian saat menghadapi situasi konflik dalam cerita atau bermain peran.	Anak mulai mengenali dan memilih respons sosial yang lebih sesuai untuk mengelola keinginan dan emosinya.
<i>Social awareness</i>	Memahami perasaan orang lain	Anak memberikan respons terhadap tokoh yang mengalami kesedihan atau menangis dalam cerita boneka tangan.	Anak mulai menunjukkan kemampuan memahami kondisi emosional orang lain dan merespons sesuai situasi sosial yang diamati.
<i>Relationship skills</i>	Komunikasi dan kerja sama	Anak terlibat dalam percakapan, mendengarkan pendapat teman, serta berbagi peran saat kegiatan bermain peran.	Anak mempraktikkan kemampuan membangun interaksi sosial melalui komunikasi dan kerja sama dengan teman.
<i>Responsible decision-making</i>	Mempertimbangkan solusi sosial	Anak memberikan saran untuk mengembalikan mainan dan meminta maaf sebagai penyelesaian konflik.	Anak mulai mempertimbangkan konsekuensi tindakan serta memilih alternatif penyelesaian masalah yang dapat diterima secara sosial.

Temuan pada tabel menunjukkan bahwa kelima domain tidak muncul secara terpisah. Satu situasi pembelajaran dapat memunculkan beberapa kompetensi sekaligus. Ketika anak membahas tokoh yang sedih karena mainannya diambil, anak dapat mengenali emosi sebagai *self awareness*, memahami perasaan tokoh sebagai

social awareness, mempertimbangkan tindakan sebagai *responsible decision making*, dan mendiskusikan solusi bersama teman *sebagai relationship skills*. *Self management* juga dapat muncul ketika anak menahan respons spontan dan memilih tindakan yang sesuai dengan situasi yang dihadapi.

Keterkaitan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sosial emosional berlangsung melalui pengalaman yang saling berhubungan. Boneka tangan membantu guru menghadirkan tokoh, emosi, masalah, percakapan, dan pilihan tindakan dalam satu rangkaian kegiatan. Anak kemudian merespons situasi melalui bahasa, ekspresi, dan tindakan. Hasil ini sejalan dengan Aulia et al., (2021); dan Iuga & Turda, (2022) mengenai penggunaan boneka dan bermain peran untuk mendukung perkembangan sosial emosional. Penelitian ini memperluas kajian tersebut melalui pemetaan perilaku berdasarkan lima domain CASEL.

Kebaruan temuan penelitian terletak pada hubungan antara rancangan situasi sosial melalui boneka tangan dan lima kompetensi CASEL. Cerita *tidak* hanya digunakan sebagai sarana menarik perhatian anak, tetapi disusun melalui masalah yang berkaitan dengan emosi, pengendalian diri, pemahaman terhadap orang lain, hubungan sosial, dan pilihan tindakan. Bermain peran memberi kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan respons terhadap situasi tersebut. Pola tersebut memperlihatkan hubungan antara aktivitas pembelajaran, perilaku yang diamati, dan kompetensi sosial emosional yang menjadi fokus penelitian. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya variasi perkembangan antaranak selama kegiatan.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media boneka tangan melalui kegiatan bercerita dan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kompetensi sosial-emosional berdasarkan lima domain CASEL, *yaitu self-awareness, self-management, social awareness, relationship skills, dan responsible decision-making*. Temuan lapangan menunjukkan bahwa anak memperoleh pengalaman dalam mengenali dan mengungkapkan emosi, mengendalikan respons dan mengikuti aturan, memahami perasaan orang lain, berkomunikasi dan bekerja sama, serta mempertimbangkan pilihan tindakan dalam situasi sosial sederhana. Boneka tangan berfungsi sebagai media konkret dan simbolik yang membantu guru menghadirkan situasi sosial sehingga dapat diamati, didiskusikan, dan dipraktikkan anak.

Media boneka tangan dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan bercerita dan bermain peran untuk memberikan pengalaman sosial-emosional yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Akan tetapi temuan penelitian ini bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk membuktikan efektivitas media secara kausal. Penelitian terbatas pada satu lembaga, kelompok B1 dan B2, serta enam kali observasi, sehingga belum dapat menggambarkan keberlanjutan perilaku anak dalam jangka panjang. Penelitian selanjutnya disarankan memperpanjang periode observasi, melibatkan konteks dan subjek yang lebih beragam, serta menggunakan

triangulasi yang lebih luas atau desain kuantitatif/longitudinal untuk menguji perubahan dan keberlanjutan kompetensi sosial-emosional anak.

5. Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala TK Aisyiyah 2 Muncar, guru, anak-anak kelompok B yang telah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu proses pengumpulan data, pelaksanaan kegiatan, serta penyusunan artikel ini sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam penguatan kompetensi sosial-emosional dan pembentukan karakter melalui pemanfaatan media boneka tangan.

Referensi

- Abdullah, M. S. (n.d.). *SEL For Kids: Building Emotional Resilience In The Digital Age*. Penerbit Adab.
- Al Umairi, M. (2023). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.9705>
- Are, W., & Promoted, T. (2020). *CASEL 'S SEL FRAMEWORK: What Are the Core Competence Areas and Where Are They Promoted?*
- Aulia, R., Na'imah, N., & Diana, R. R. (2021). Media boneka tangan untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 106.
- Barroga, E., Matanguihan, G. J., Furuta, A., Arima, M., Tsuchiya, S., Kawahara, C., Takamiya, Y., & Izumi, M. (2023). Conducting and writing quantitative and qualitative research. *Journal of Korean Medical Science*, 38(37). <https://doi.org/10.3346/jkms.2023.38.e291>
- Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). The golden age: Perkembangan anak usia dini dan implikasinya terhadap pendidikan islam. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 218–228. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>
- CASEL. (2025). *Fundamentals of social and emotional learning. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*.
- Chen, J., Liang, X., & Lin, J. (2024). Weaving the Fabric of Social and Emotional Learning in the Context of Teaching: A Study in Hong Kong Kindergarten Classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 53, 1521–1537. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01682-0>
- Fuji, S. (2025). UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN MENDONGENG DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN DI TK AZ ZAHRA KABUPATEN SRAGEN JAWA TENGAH. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 17, 595–608.
- Goswami, A. (2025). *Deconstructing the collaborative for academic, social, and emotional learning (CASEL) framework and the Happiness Curriculum in the context of educational neoliberalism*

- and emotional governance. University of British Columbia.
- Habibi, M. A. M., & Rachmayani, I. (2023). Peningkatan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Tangan Anak Kelompok B. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2735>
- Hosokawa, R., Matsumoto, Y., Nishida, C., Funato, K., & Mitani, A. (2024). Enhancing social-emotional skills in early childhood: intervention study on the effectiveness of social and emotional learning. *BMC Psychology*, 12(1), 761. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02280-w>
- Ismayyah, N. (2022). Pengembangan Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran di Masa Pandemi. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 38–47.
- Iuga, F., & Turda, E. S. (2022). The impact of puppet theatre among preschoolers socio-emotional abilities development. *Educatia* 21, 22, 73–80.
- Laelina, T. (2024). *Pengembangan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Novel "Totto-Chan Gadis Cilik di Jendela" Menurut Konsep Pendidikan Islam*. Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia).
- Liani, P. N. (2024). Media pembelajaran efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 10–27. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.315>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 47–58. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Mbayang, W., Ardini, P. P., & Sutisna, I. (2023). *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Mengendalikan Emosi*. 10(1), 22–29.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif*. Jakarta: UI press.
- Mulyani, N., Munajat, A., & Poppyariyana, A. A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Metode Ber cerita Dengan Boneka Tangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Hikmah Kabupaten Cianjur. *JPM MOCCI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ekonomi, Sosial Sains Dan Sosial Humaniora, Koperasi, Dan Kewirausahaan*, 3(2), 120–130. <https://doi.org/10.61492/jpmmocci.v3i1.326>
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Purba, W. P. S., Sholihin, M., Permatasari, I. T., & Sani, D. N. (2025). Metode pengumpulan data kualitatif. *Qalam Lil Athfal*, 3(2). <https://doi.org/10.58822/qla.v3i2.427>
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.

- Sari, M., & Mahabbati, A. (2026). *Constructivism-Based Hand Puppet Role-Playing to Improve Children ' s Emotional Regulation Skills*. 5(1), 55–66.
- Ştefan, C. A., Dănilă, I., & Cristescu, D. (2022). Classroom-wide school interventions for preschoolers' social-emotional learning: A systematic review of evidence-based programs. *Educational Psychology Review*, 34(4), 2971–3010.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 92–105.
- Wahidah, F., & Saiful, M. (2025). Pengembangan Pembelajaran Responsif Anak: Transformasi Pembentukan Sosial Emosional AUD sebagai Solusi Holistik di RA Darul Ulum 1 Jember. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(2), 489–501.
- Winarsih, R. (2025). *Pemanfaatan Media Boneka Tangan untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara , Keterampilan Sosial , dan Kemandirian Anak*. 5(April), 14–18.