

PEMANFAATAN GAME ULAR TANGGA SEBAGAI INSTRUMEN ASESMEN EMOSI DAN SOSIAL ANAK LKSA DI KABUPATEN MAJENE

[Mimit Pakasi]¹, [Basri Mahmud]², [Sudirman]³, [Nurzamsinar]⁴, [Saifuddin]⁵, [St. Nurhafsa Jalil]⁶
^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam DDI A.G.H. Abdurrahman Ambo Dalle

E-mail: [mimitpakasi@ddipolman.ac.id]

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan game Ular Tangga modifikasi sebagai instrumen asesmen awal untuk menggali aspek emosi dan sosial anak di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Kabupaten Majene. Kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif oleh dosen Universitas Islam A.G.H. Abdurrahman Ambo Dalle melibatkan 50 anak usia 12-15 tahun dari LKSA Miftahul Hidayah, LKSA Miftahul Jihad, dan LKSA Amanah Aisyiyah, serta 10 mahasiswa sebagai fasilitator. Metode kegiatan meliputi pengembangan papan permainan dan kartu stimulus, pelatihan fasilitator, implementasi asesmen dalam kelompok kecil, observasi partisipatif, pencatatan anekdot, dan analisis tematik. Hasil menunjukkan bahwa media permainan mampu menciptakan suasana asesmen yang lebih aman, menyenangkan, dan komunikatif. Anak lebih mudah menarasikan pengalaman emosi, memperlihatkan strategi regulasi diri, serta menampilkan pola interaksi sosial seperti bergiliran, bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan konflik sederhana. Program ini merekomendasikan tindak lanjut berupa bimbingan sosial-emosional, pelatihan fasilitator berkelanjutan, serta pengembangan rubrik kuantitatif untuk meningkatkan konsistensi asesmen.

Abstract

This community service program aimed to develop and implement a modified Snakes and Ladders game as an initial assessment instrument to explore the emotional and social aspects of children living in child welfare institutions (LKSA) in Majene Regency. The program was conducted collaboratively by lecturers from Universitas Islam A.G.H. Abdurrahman Ambo Dalle It involved 50 children aged 12-15 years from LKSA Miftahul Hidayah, LKSA Miftahul Jihad, and LKSA Amanah Aisyiyah, with 10 university students serving as facilitators. The method consisted of developing a game board and stimulus cards, training facilitators, conducting small-group assessment sessions, participatory observation, anecdotal recording, and thematic analysis. The results indicate that the game-based medium created a safer, enjoyable, and more communicative assessment setting. Children were able to narrate emotional experiences, demonstrate self-regulation strategies, and display social interaction patterns such as turn-taking, cooperation, sharing, and resolving simple conflicts. The program recommends follow-up social-emotional guidance, continuous facilitator training, and the development of quantitative rubrics to strengthen assessment consistency.

Kata kunci: anak LKSA; asesmen psikologis; emosi sosial; game edukatif; pengabdian masyarakat

1. PENDAHULUAN

Asesmen psikologis pada anak merupakan langkah awal yang penting untuk memahami kebutuhan perkembangan, karakteristik perilaku, serta area dukungan yang perlu diberikan. Dalam konteks layanan pendidikan dan sosial, asesmen tidak hanya berfungsi untuk mengumpulkan data, tetapi juga menjadi dasar penyusunan program bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan anak (Achenbach & Rescorla, 2001; Cohen & Swardlik, 2018). Bagi anak-anak yang tinggal di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA), kebutuhan asesmen menjadi lebih mendesak karena mereka berada dalam situasi pengasuhan alternatif yang memerlukan perhatian terhadap aspek emosi, sosial, relasi, rasa aman, dan kemampuan menyesuaikan diri.

Anak yang tinggal di LKSA dapat memiliki latar pengalaman yang beragam, termasuk keterbatasan dukungan keluarga, perubahan lingkungan pengasuhan, pengalaman kehilangan, atau kesulitan membangun kepercayaan dengan orang dewasa. Kondisi tersebut dapat memengaruhi cara anak mengenali perasaan, mengungkapkan kebutuhan, mengelola emosi negatif, serta membangun hubungan dengan teman sebaya dan pengasuh. Oleh sebab itu, asesmen yang digunakan perlu sensitif terhadap kondisi anak, tidak menghakimi, dan mampu menghadirkan suasana yang aman.

Metode asesmen konvensional seperti wawancara formal dan kuesioner sering kali tidak sepenuhnya sesuai untuk semua anak. Anak usia sekolah menengah awal mungkin belum memiliki kosakata emosi yang memadai, merasa canggung ketika diwawancarai langsung, atau menjawab sesuai harapan orang dewasa. Karena itu,

pendekatan berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang relevan. Permainan memungkinkan anak berinteraksi secara alami, menampilkan respons spontan, serta mengekspresikan pengalaman melalui cerita, pilihan, gestur, dan dinamika kelompok (Gil, 2014).

Game Ular Tangga dipilih karena memiliki aturan sederhana, mudah dipahami oleh anak, dapat dimainkan secara berkelompok, dan menyediakan momen interaksi yang beragam. Elemen tangga dan ular menciptakan pengalaman naik-turun yang dapat memunculkan ekspresi senang, kecewa, sabar, berani mencoba kembali, serta respons terhadap kemenangan dan kekalahan. Apabila papan permainan dimodifikasi dengan kartu stimulus emosi dan sosial, permainan ini dapat digunakan sebagai media observasi dan asesmen awal yang komunikatif.

Program PkM ini berangkat dari kebutuhan mitra LKSA di Kabupaten Majene terhadap metode asesmen awal yang ringan, murah, mudah direplikasi, dan sesuai dengan dunia anak. Tujuan kegiatan adalah mengembangkan media Ular Tangga modifikasi, melatih mahasiswa sebagai fasilitator, melaksanakan asesmen awal aspek emosi dan sosial anak LKSA, serta merumuskan rekomendasi tindak lanjut bagi pengelola LKSA dan Universitas Islam DDI A.G.H Abdurrahman Ambo Dalle. Dengan demikian, kegiatan ini tidak dimaksudkan sebagai diagnosis klinis, melainkan sebagai pemetaan awal untuk memahami kekuatan dan kebutuhan dukungan anak secara lebih humanis.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PkM ini menggunakan pendekatan partisipatif-kualitatif. Tim pelaksana merancang media asesmen, melatih mahasiswa, mengimplementasikan permainan di tiga LKSA, lalu menganalisis data observasi secara tematik. Rancangan ini dipilih karena tujuan kegiatan bukan menguji efektivitas intervensi secara eksperimental, melainkan memetakan respons emosi dan sosial anak dalam situasi bermain yang alami.

2.1 Desain Kegiatan

Kegiatan disusun dalam empat tahapan utama, yaitu perancangan instrumen, pelatihan fasilitator, implementasi asesmen, dan analisis hasil. Setiap tahapan diarahkan untuk menghasilkan media yang mudah digunakan, aman bagi anak, dan dapat ditindaklanjuti oleh pengelola LKSA.

Tabel 1 Tahapan pelaksanaan program

Tahap	Kegiatan Utama	Luaran
Perancangan instrumen	Menyusun papan Ular Tangga modifikasi, kartu stimulus emosi-sosial, dan lembar observasi.	Media permainan, daftar stimulus, dan format pencatatan data.
Pelatihan fasilitator	Membekali mahasiswa tentang asesmen anak, teknik observasi, komunikasi suportif, dan etika kerahasiaan.	Fasilitator memahami prosedur dan batasan peran.
Implementasi asesmen	Memfasilitasi permainan kelompok kecil di LKSA dan mencatat respons verbal serta nonverbal anak.	Catatan anekdot, lembar observasi, dan ringkasan respons anak.
Analisis dan tindak lanjut	Mengelompokkan temuan secara tematik dan menyusun rekomendasi bagi mitra.	Peta awal kebutuhan dukungan emosi dan sosial anak.

2.2 Pengembangan Instrumen Ular Tangga Modifikasi

Instrumen utama yang digunakan adalah papan game Ular Tangga modifikasi. Setiap kotak pada papan permainan tidak hanya berisi angka, tetapi juga stimulus yang mengarahkan anak untuk bercerita, menggambar ekspresi, memilih respons, atau menanggapi situasi sosial. Stimulus disusun dalam bahasa sederhana, ramah anak, dan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari di LKSA.

Contoh stimulus pada kotak ular adalah, "Ceritakan saat kamu merasa sangat marah dan apa yang kamu lakukan?" Stimulus ini digunakan untuk menggali pengalaman emosi negatif dan strategi regulasi emosi. Contoh stimulus pada kotak tangga adalah, "Ceritakan hal baik yang pernah kamu lakukan untuk temanmu di LKSA." Stimulus ini digunakan untuk menggali perilaku prososial. Pada kotak kosong bergambar ikon, anak dapat diminta menggambar ekspresi wajah ketika senang, sedih, takut, atau kecewa. Selain itu, kotak khusus digunakan untuk menggali dukungan sosial, misalnya pertanyaan tentang teman yang paling sering membantu anak dan alasan anak merasa nyaman dengan teman tersebut.

2.3 Khalayak Sasaran dan Fasilitator

Khalayak sasaran kegiatan adalah 50 anak usia 12-15 tahun dari tiga LKSA di Kabupaten Majene, yaitu LKSA Miftahul Hidayah, LKSA Miftahul Jihad, dan LKSA Amanah Aisyiyah. Pemilihan peserta mempertimbangkan kesiapan mitra, ketersediaan anak, dan kesesuaian usia dengan stimulus yang disusun. Selain peserta anak, kegiatan melibatkan 10 mahasiswa aktif dari Program Studi BKPI sebagai fasilitator pendamping.

Fasilitator mendapatkan pembekalan mengenai prinsip dasar asesmen anak, cara memandu permainan, teknik observasi verbal dan nonverbal, pencatatan anekdot, penggunaan lembar observasi, serta etika kerahasiaan data anak. Pembekalan juga menegaskan bahwa fasilitator tidak memberikan label negatif kepada anak, tidak memaksa anak bercerita, dan wajib menghentikan eksplorasi apabila anak terlihat tidak nyaman.

2.4 Implementasi Asesmen

Implementasi dilakukan dalam kelompok kecil dengan komposisi satu fasilitator mendampingi tiga sampai empat anak. Format kelompok kecil dipilih agar setiap anak memperoleh kesempatan berbicara, tetapi tetap berada dalam suasana bermain bersama teman. Setiap sesi diawali dengan pengenalan, penjelasan aturan permainan, kesepakatan kerahasiaan sederhana, dan pemanasan ringan untuk membangun rasa aman.

Selama permainan, fasilitator membacakan instruksi pada kotak, memberi waktu anak untuk merespons, memancing refleksi dengan pertanyaan terbuka, dan mengamati dinamika kelompok. Data dikumpulkan melalui catatan anekdot, respons verbal singkat anak, observasi ekspresi wajah, bahasa tubuh, kontak mata, giliran berbicara, kemampuan berbagi, serta respons saat mengalami kemenangan atau kekalahan.

2.5 Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara tematik dengan menelaah pola berulang pada catatan fasilitator. Fokus analisis meliputi ekspresi emosi, pengenalan nama emosi, strategi mengelola emosi negatif, empati, keterampilan sosial, kemampuan bergiliran, kerja sama, penyelesaian konflik sederhana, dan sumber dukungan sosial anak. Analisis dilakukan melalui diskusi tim pelaksana dan fasilitator untuk mengurangi subjektivitas pengamatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Keterterimaan Media dan Partisipasi Anak

Secara umum, pemanfaatan game Ular Tangga modifikasi membantu anak memasuki proses asesmen dengan lebih santai. Anak tidak langsung ditempatkan dalam situasi tanya jawab formal, melainkan diajak bermain, tertawa, menunggu giliran, dan menanggapi situasi yang muncul di papan permainan. Suasana ini membuat respons anak tampak lebih spontan dan memberi ruang bagi fasilitator untuk mengamati perilaku nyata dalam kelompok.

Keterterimaan media terlihat dari partisipasi anak yang relatif aktif dalam mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, dan menanggapi cerita teman. Anak yang pada awal sesi tampak diam mulai menunjukkan respons ketika pertanyaan dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari. Sebagian anak lebih mudah mengekspresikan diri melalui contoh, gambar ekspresi, atau cerita singkat dibandingkan melalui definisi abstrak tentang emosi.

3.2 Temuan Aspek Emosi

Temuan pada aspek emosi menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenali dan menamai emosi masih bervariasi. Sebagian anak mampu menyebutkan emosi spesifik seperti marah, sedih, takut, kecewa, senang, dan bangga. Namun, sebagian lainnya menggunakan istilah umum seperti "tidak enak", "biasa saja", atau "kesal" untuk berbagai pengalaman yang berbeda. Hal ini menunjukkan perlunya penguatan literasi emosi agar anak dapat mengenali, memberi nama, dan mengomunikasikan perasaannya secara lebih tepat.

Pada pertanyaan tentang regulasi emosi, respons anak juga beragam. Beberapa anak menyebut strategi konstruktif seperti diam sejenak, berdoa, bercerita kepada teman atau pengasuh, meminta maaf, dan menjauh sementara agar tidak bertengkar. Akan tetapi, terdapat anak yang menyebut respons menarik diri, menangis sendiri, membentak, atau membalas perilaku teman. Temuan ini mengindikasikan bahwa program bimbingan di LKSA perlu memuat latihan pengelolaan emosi negatif dan keterampilan mencari bantuan secara aman.

Pengamatan terhadap empati muncul ketika anak mendengarkan cerita teman. Beberapa anak memberi dukungan verbal, menertawakan secara wajar ketika suasana permainan lucu, atau membantu teman yang bingung menjawab. Namun, masih ditemukan kecenderungan memotong pembicaraan, menyepelekan cerita teman, atau terlalu fokus pada giliran sendiri. Keterampilan mendengar aktif dan menghargai pengalaman orang lain menjadi salah satu area yang dapat diperkuat.

3.3 Temuan Aspek Sosial

Pada aspek sosial, mayoritas anak mampu mengikuti aturan dasar permainan dan bergiliran. Situasi menunggu giliran memberikan peluang observasi terhadap kesabaran, kontrol impuls, dan kepatuhan terhadap kesepakatan kelompok. Ketika terjadi perbedaan pendapat mengenai aturan, sebagian anak dapat menyelesaikannya melalui diskusi singkat, sementara sebagian lain memerlukan arahan fasilitator.

Perilaku berbagi dan bekerja sama juga tampak selama permainan. Anak yang lebih memahami aturan sering membantu teman lain memahami instruksi, menghitung langkah, atau menjelaskan makna kotak. Namun, ada pula anak yang ingin mendominasi permainan, tidak sabar menunggu giliran, atau menarik diri ketika

merasa tidak unggul. Variasi ini memperlihatkan bahwa permainan dapat berfungsi sebagai ruang observasi keterampilan sosial yang sulit terlihat melalui kuesioner semata.

Pertanyaan mengenai teman yang sering membantu atau orang yang membuat anak merasa aman memberikan informasi awal tentang jaringan dukungan sosial di LKSA. Informasi ini penting bagi pengelola LKSA untuk memahami relasi interpersonal anak, mengidentifikasi anak yang cenderung terisolasi, serta memperkuat budaya saling mendukung di lingkungan pengasuhan.

Tabel 2 Matriks temuan awal aspek emosi dan sosial

Aspek	Indikator yang Teramati	Implikasi Program
Pengenalan emosi	Sebagian anak dapat menyebut emosi spesifik, tetapi sebagian lain masih menggunakan istilah umum seperti tidak enak atau biasa saja.	Perlu kegiatan literasi emosi melalui cerita, gambar ekspresi, dan latihan menamai perasaan.
Regulasi emosi	Strategi anak beragam, mulai dari bercerita, diam sejenak, berdoa, hingga menarik diri atau membalas perilaku teman.	Perlu latihan pengelolaan marah, teknik menenangkan diri, dan cara mencari bantuan yang aman.
Empati	Sebagian anak mampu mendengar dan menanggapi cerita teman, sedangkan sebagian lain masih memotong pembicaraan.	Perlu bimbingan mendengar aktif, menghargai giliran bicara, dan memahami perspektif orang lain.
Kerja sama	Mayoritas anak dapat mengikuti aturan permainan, tetapi terdapat anak yang ingin mendominasi atau menarik diri.	Perlu kegiatan kelompok terstruktur yang menumbuhkan tanggung jawab, kepemimpinan sehat, dan kepercayaan diri.
Dukungan sosial	Pertanyaan tentang teman yang membantu mengungkap relasi dekat dan potensi anak yang terisolasi.	Pengelola LKSA dapat memetakan relasi pertemanan dan memperkuat sistem dukungan sebaya.

3.4 Implikasi, Keunggulan, dan Keterbatasan

Kegiatan ini memiliki implikasi praktis bagi pengelola LKSA dan program studi BKPI. Bagi pengelola LKSA, hasil asesmen awal dapat digunakan sebagai dasar menyusun kegiatan bimbingan kelompok, penguatan literasi emosi, latihan komunikasi asertif, dan kegiatan membangun kerja sama. Bagi mahasiswa BKPI, keterlibatan sebagai fasilitator memberikan pengalaman langsung tentang asesmen berbasis observasi, komunikasi dengan anak, dan etika pendampingan kelompok rentan.

Walaupun hasil kegiatan menunjukkan manfaat yang kuat secara praktis, instrumen ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Game Ular Tangga modifikasi belum dapat diposisikan sebagai alat ukur psikologis terstandar karena belum melalui uji validitas dan reliabilitas secara kuantitatif. Oleh karena itu, penggunaannya paling tepat sebagai asesmen awal, pemetaan kebutuhan, dan media refleksi yang perlu dilengkapi dengan triangulasi data dari pengasuh, guru, atau konselor.

Keterbatasan kegiatan meliputi waktu asesmen yang terbatas, variasi kenyamanan anak dalam bercerita, serta potensi subjektivitas fasilitator dalam mencatat perilaku. Untuk mengurangi keterbatasan tersebut, kegiatan lanjutan perlu menyusun rubrik observasi yang lebih rinci, melakukan pelatihan antar-penilai, serta menambahkan sesi umpan balik dengan pengelola LKSA. Pengembangan instrumen juga perlu memperhatikan perbedaan usia, jenis kelamin, pengalaman pengasuhan, serta kebutuhan khusus anak.

4. KESIMPULAN

Program PkM ini berhasil mengembangkan dan mengimplementasikan game Ular Tangga modifikasi sebagai media asesmen awal aspek emosi dan sosial anak LKSA di Kabupaten Majene. Media permainan terbukti membantu menciptakan suasana yang aman, menyenangkan, dan komunikatif sehingga anak lebih mudah menarasikan pengalaman emosi, memperlihatkan strategi regulasi diri, serta menampilkan pola interaksi sosial secara alami. Temuan kegiatan menunjukkan adanya variasi kemampuan anak dalam mengenali emosi, mengelola emosi negatif, menunjukkan empati, bergiliran, berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik sederhana. Hasil asesmen awal ini dapat menjadi dasar bagi pengelola LKSA dan program studi BKPI untuk merancang program bimbingan sosial-emosional yang lebih terarah. Kegiatan lanjutan direkomendasikan untuk mengembangkan rubrik penilaian, melakukan asesmen berulang, menindaklanjuti anak yang membutuhkan dukungan khusus, dan menguji konsistensi instrumen secara lebih sistematis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada pengelola LKSA Miftahul Hidayah, LKSA Miftahul Jihad, dan LKSA Amanah Aisyiyah di Kabupaten Majene atas dukungan selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mahasiswa fasilitator dari Program Studi BKPI yang telah membantu proses pendampingan, observasi, dan pencatatan data dengan tetap memperhatikan etika kerahasiaan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achenbach, T. M., & Rescorla, L. A. (2001). *Manual for the ASEBA School-Age Forms & Profiles*. University of Vermont, Research Center for Children, Youth, & Families.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2020). CASEL's SEL framework: What are the core competence areas and where are they promoted? CASEL. <https://casel.org/casel-sel-framework-11-2020/>
- Cohen, R. J., & Swerdlik, M. E. (2018). *Psychological testing and assessment: An introduction to tests and measurement* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Gil, E. (2014). *The healing power of play: Working with abused children* (2nd ed.). Guilford Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- UNICEF. (2017). *The State of the World's Children 2017: Children in a digital world*. UNICEF.

Dokumentasi Pelaksanaan PkM

