



Alat Permainan Edukatif untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini

Ranti Zahirah¹, Mega Nurrisalia², dan Sri Sumarni³

^{1,2,3} Pendidikan Masyarakat, Universitas Sriwijaya

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif (APE) yang valid dan praktis sebagai media bagi orang tua dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak usia 4–6 tahun di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Materi dalam APE mencakup ekspresi wajah yang merepresentasikan enam emosi dasar, yaitu: gembira, sedih, marah, terkejut, terharu, dan takut. Subjek penelitian terdiri atas dua validator (ahli materi dan ahli media), serta delapan pasangan orang tua-anak. Data dikumpulkan melalui angket pada tahap awal dan dianalisis menggunakan skala Guttman untuk kebutuhan serta skala Likert untuk validasi dan kepraktisan produk. Validasi dilakukan oleh dua ahli dan diperoleh hasil “Sangat Valid” dengan persentase 96,5%. Uji kepraktisan melalui uji coba one-to-one menghasilkan skor 95,5%, dan uji coba small group memperoleh 89,5%, keduanya menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Dengan demikian, Board Game Emosi yang dinyatakan sangat valid dan praktis sehingga layak digunakan oleh orang tua dalam menstimulasi kecerdasan emosi anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang lebih efektif dan aplikatif bagi akademisi maupun praktisi melalui APE yang telah terbukti sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif; Board Game; Kecerdasan Emosional Anak

ABSTRACT. This study aims to develop a valid and practical educational play tool (APE) to help parents stimulate the emotional intelligence of children aged 4–6 years in Timbangan Village, Ogan Ilir. It uses a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes five stages: analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The APE content includes facial expressions representing six basic emotions: happiness, sadness, anger, surprise, compassion, and fear. The study involved two validators (a content expert and a media expert) and eight parent-child pairs. Data were collected through questionnaires and analyzed using the Guttman scale to assess needs and the Likert scale to evaluate validity and practicality. Validation results showed a “Highly Valid” score of 96.5%. Practicality tests showed a score of 95.5% from one-to-one trials and 89.5% from small group trials, both indicating high practicality. Therefore, the developed Emotion Board Game is considered suitable for use by parents in helping children recognize and manage emotions. This research is expected to offer an effective and applicable solution for both academics and practitioners through the creation of an educational tool that has been proven to be both highly valid and highly practical.

Keyword : Educational Game Tools; Board Game; Children's Emotional Intelligence

Copyright (c) 2025 Ranti Zahirah dkk.

✉ Corresponding author : Ranti Zahirah

Email Address : zahirahranti@gmail.com

Received 13 Juli 2025, Accepted 24 Agustus 2025, Published 24 Agustus 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam tumbuh kembang anak sejak usia dini. Melalui pendidikan, anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal menghadapi masa depan. Anak dapat mengakses pendidikan melalui jalur formal, nonformal, dan informal sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 28. Pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, menengah, dan tinggi; pendidikan nonformal diselenggarakan di luar jalur formal secara berlapis; sedangkan pendidikan informal terjadi dalam keluarga dan lingkungan sehari-hari.

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama dalam proses pendidikan anak. Orang tua memiliki tanggung jawab dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, dan spiritual. Pendidikan keluarga melibatkan pembiasaan dan improvisasi yang dilakukan orang tua untuk membentuk pribadi anak [1]. Salah satu aspek penting yang ditanamkan dalam keluarga adalah kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional adalah kemampuan individu mengenali, memahami, serta mengelola emosi diri dan orang lain [2]. Anak yang memiliki kecerdasan emosional baik cenderung mampu mengendalikan emosi, memiliki empati, keterampilan sosial, motivasi diri, serta kemampuan menghadapi stres dan menyelesaikan masalah disadari dalam proses pengasuhan sehari-hari. Sebaliknya, gangguan emosional dapat menghambat konsentrasi, pembelajaran, dan pengambilan keputusan secara efektif [3]. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membimbing anak agar mampu mengenali dan mengekspresikan emosinya secara tepat.

Stimulasi dari orang tua menjadi faktor penting dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak [4]. Bentuk stimulasi ini mencakup komunikasi dan interaksi sehari-hari dalam keluarga, yang memperkuat kemampuan anak untuk mengekspresikan, memahami, dan mengatur emosinya sendiri [5]. Tak hanya memahami teori, orang tua juga perlu menyediakan waktu berkualitas bersama anak karena pembelajaran emosional banyak terjadi melalui pengalaman langsung [6]. Komunikasi sehari-hari antara orang tua dan anak membantu anak memahami perasaan seperti senang, marah, takut, sedih, atau gembira. Ketika anak merasa diterima dan dipahami, mereka lebih mudah mengekspresikan emosinya. Keterlibatan orang tua dalam diskusi tentang emosi serta pemberian dukungan emosional akan meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola perasaannya [7]. Orang tua juga dapat menciptakan lingkungan yang aman dan suportif agar anak terbuka terhadap emosi dan pengalamannya. Berbagai metode dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan emosional, salah satunya melalui media permainan. Anak usia dini sangat tertarik pada permainan, sehingga pendekatan yang efektif adalah dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).

APE adalah alat permainan yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan anak [8]. APE bertujuan menstimulasi perkembangan berbagai aspek, termasuk aspek emosional [8]. Melalui APE, anak dapat belajar mengenali dan mengekspresikan emosinya dalam suasana menyenangkan dan tidak mengintimidasi. Selain itu, APE memberikan kesempatan bagi orang tua untuk terlibat langsung dalam aktivitas bermain, yang menjadi sarana pengamatan serta diskusi mengenai emosi. Interaksi ini

penting karena sebagian besar pembelajaran kecerdasan emosional terjadi melalui pengalaman dan komunikasi sehari-hari antara orang tua dan anak [6].

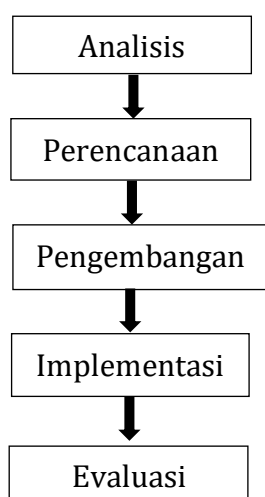
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Kelurahan Timbangan, Ogan Ilir, ditemukan bahwa banyak orang tua belum memahami pentingnya kecerdasan emosional dan cara menstimulasinya. Banyak dari mereka kesulitan menjelaskan perasaan kepada anak, tidak bisa meregulasi emosi anak saat tantrum, atau merasa tidak percaya diri dalam mengajarkan tentang emosi. Akibatnya, masih banyak anak yang belum mampu mengontrol emosinya. Contohnya adalah anak yang mudah tantrum saat keinginannya tidak terpenuhi, menunjukkan sikap egois dalam bermain, atau enggan bercerita karena takut dimarahi. Hal ini menunjukkan kurangnya latihan dan pembiasaan dalam mengenali serta mengelola emosi. Sebagian besar orang tua cenderung lebih fokus pada pencapaian akademik, sehingga aspek emosional anak seringkali terabaikan [9]. Akibatnya, anak tidak mendapatkan pengalaman yang cukup dalam mengembangkan keterampilan emosionalnya, padahal hal ini sangat penting bagi perkembangan sosial-emosional yang sehat.

Untuk mengatasi permasalahan ini, solusi yang ditawarkan adalah penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran emosional yang efektif. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Sari et al. [10] dan Ayuningtyas & Simatupang [11] yang juga mengembangkan media permainan untuk meningkatkan aspek sosial-emosional anak. Namun, penelitian ini memiliki pembeda, yaitu pengembangan Board Game yang secara khusus dirancang untuk perkembangan kecerdasan emosional anak yang digunakan oleh orang tua di lingkungan rumah. APE ini dibuat khusus dengan menggunakan desain karakter anak laki-laki maupun Perempuan yang dilengkapi berbagai cara bermain seperti puzzle ekspresi, spinner emosi, dan kartu tantangan dan kartu pertanyaan seputar emosi, terdapat juga fitur inovatif berupa QR code yang memuat informasi emosi.

Pengembangan media ini didasari pada kebutuhan nyata lapangan yang belum terpenuhi. Dari hasil observasi di Kelurahan Timbangan, ditemukan bahwa banyak orang tua belum memahami cara menstimulasi kecerdasan emosional anak dan lebih fokus pada capaian akademik. Maka dari itu Penelitian ini penting karena sedikitnya APE yang berfokus untuk menstimulasi kecerdasan emosional anak terutama dalam bentuk board game seperti yang dikembangkan yang dapat memfasilitasi interaksi orang tua dan anak dalam mengenal serta mengelola emosi, mengekspresikan perasaan secara sehat, serta belajar merespons situasi emosional secara konstruktif. Penggunaan APE juga membantu orang tua memahami emosi anak dan memberikan bimbingan berdasarkan panduan yang tersedia dalam alat tersebut. Kegiatan bermain ini menjadi sarana yang tepat untuk mendorong anak mengungkapkan emosi secara alami. Keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain terbukti memperkuat hubungan emosional dan menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan emosi anak secara sehat [12]. Maka dari itu, diperlukan pengembangan APE yang valid dan praktis dan dirancang khusus untuk mendukung orang tua dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), Metode penelitian R&D bertujuan untuk menciptakan produk baru serta menguji keefektifan dari produk yang diciptakan [13]. Menurut Borg & Gall, Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah pendekatan industri untuk mengembangkan produk atau prosedur baru. Ini melibatkan penggunaan hasil penelitian untuk desain awal, diikuti dengan uji coba lapangan yang sistematis, evaluasi, dan penyempurnaan berkelanjutan hingga produk atau prosedur tersebut mencapai tingkat efektivitas, kualitas, atau standar yang ditetapkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Branch menyatakan bahwa penerapan ADDIE ke dalam desain sistem instruksional memfasilitasi kompleksitas lingkungan pembelajaran yang disengaja dengan merespons berbagai situasi, interaksi dalam konteks, dan interaksi antar konteks, namun komponen dasar ADDIE tetap sama di berbagai aplikasi dan variasi paradigma ADDIE tergantung pada konteks di mana ADDIE diterapkan [14]. Berikut tahapan-tahapan dalam model ADDIE yang akan digunakan [15]:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model ADDIE

Model ini dipilih karena tahapannya sesuai dengan proses untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran, dalam hal ini *Board Game Emosi* sebagai alat permainan edukatif (APE) yang bertujuan menstimulasi kecerdasan emosional anak usia dini. ADDIE memberikan kerangka kerja sistematis dalam pengembangan produk pendidikan yang efektif, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil [15]. Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak usia 4–6 tahun yang berdomisili di Kelurahan Timbangan Kabupaten Ogan Ilir. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, dengan mempertimbangkan kriteria keterlibatan aktif orang tua dalam proses pengasuhan serta ketersediaan anak pada rentang usia yang diteliti. Peneliti melibatkan 3 pasangan orang tua–anak pada tahap uji coba *one-to-one*, dan 5 pasangan lainnya pada tahap *small group testing* untuk mengetahui kepraktisan produk.

Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, angket, dan validasi ahli [16].

Tabel 1. Perolehan Data Penelitian

Tahap	Rincian
Analisis	Data diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara semi-terstruktur dengan beberapa orang tua untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan mereka dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak.
Validasi	Penilaian dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi (PAUD) dan ahli media pembelajaran, menggunakan instrumen berupa lembar validasi yang mencakup aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan.
Implementasi	Data dikumpulkan melalui lembar observasi kepraktisan dan angket kepada orang tua untuk menilai kemudahan penggunaan dan efektivitas permainan [2].

Tabel 2. Validator APE Board Game Emosi

No	Nama	Keterangan Jabatan	Validator
1	Dara Zulaiha, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pendidikan Anak Usia Dini	Ahli Materi
2	Dr. Henny Helmi, S.Pd.I., M.Pd.	Dosen Pendidikan Masyarakat	Ahli Media

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan teori perkembangan sosial-emosional anak usia dini dan karakteristik APE. Produk yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu untuk memastikan reliabilitasnya. Produk tersebut adalah board game emosi berukuran A4 dengan papan magnetik, potongan puzzle ekspresi wajah, kartu tantangan dan pertanyaan, spinner emosi, penjelasan berbagai emosi yang terkandung, serta panduan penggunaan. Permainan ini dirancang untuk memfasilitasi pengenalan dan pengendalian ekspresi enam emosi dasar: gembira, sedih, marah, terkejut, terharu, dan takut.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data dari validasi ahli dianalisis dengan cara menghitung persentase skor untuk menentukan tingkat validitas media [17]. Data kepraktisan dari uji coba dihitung untuk mengetahui sejauh mana APE mudah digunakan dan diterima oleh orang tua. Sedangkan data observasi dan wawancara dianalisis secara tematik untuk memperkuat temuan kuantitatif dan memberikan konteks terhadap hasil pengembangan produk [18]. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap aspek isi, tampilan, dan fungsionalitas APE guna memastikan produk yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal dalam lingkungan rumah. Dengan pendekatan metode seperti ini, diharapkan penelitian tidak hanya menghasilkan produk yang layak dan praktis, tetapi juga dapat direplikasi oleh peneliti atau praktisi lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran sejenis untuk mendukung pengembangan kecerdasan emosional anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Alat Permainan Edukatif (APE) “Board Game Emosi” yang dikembangkan melalui model ADDIE. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui lima tahap yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan tujuan untuk membantu orang tua dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak usia dini di Kelurahan Timbangan Kabupaten Ogan Ilir.

Pada tahap analisis, dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada 8 orang tua serta satu pengelola PAUD di Kelurahan Timbangan. Hasilnya menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan emosional anak usia 4–6 tahun tergolong rendah dengan persentase sebesar 80%. Sebanyak 90% orang tua menyatakan bahwa mereka membutuhkan media yang dapat membantu dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak. Selain itu, 91% responden menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan emosional anak di rumah

Temuan ini mengindikasikan pentingnya pengembangan media yang bersifat praktis, edukatif, dan menyenangkan. Anak usia dini menunjukkan minat tinggi pada permainan yang penuh warna dan aktivitas fisik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rakhmawati bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini [19].

Berdasarkan hasil analisis, dirancanglah produk APE berupa Board Game Emosi. Produk ini didesain dengan ukuran 21 x 29,7 cm, yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan di lingkungan rumah dan kemudahan penyimpanan. Materi yang dikembangkan mencakup pengenalan enam emosi dasar yaitu gembira, sedih, marah, takut, terkejut, dan terharu [20]. Desain produk mencakup komponen; (1) Papan ekspresi wajah dengan karakter anak laki-laki maupun perempuan, (2) Potongan puzzle wajah ekspresi emosi, (3) Spinner emosi, (4) Kartu pertanyaan dan kartun tantangan terkait keenam emosi, (5) Panduan bermain, serta (6) Barcode berisi penjelasan tentang emosi. Fitur-fitur ini bertujuan untuk membantu anak mengenal, mengungkapkan, dan memahami berbagai jenis emosi secara menyenangkan.



Gambar 2. Sketsa produk



Gambar 3. Desain papan permainan



Gambar 4. Desain puzzle ekspresi



Gambar 5. Desain spinner emosi



Gambar 6. Desain kartu tantangan dan kartu pertanyaan



Gambar 7. Desain panduan bermain



Gambar 8. Desain penjelasan emosi



Scan me!

Gambar 9. Desain QR Code

Setelah desain selesai, dilakukan pembuatan produk secara fisik. Bahan yang digunakan antara lain karton padi, kertas kontruk, *magnetic sheet*, kertas stiker, dan tutup botol, lidi, lem tembak, dan lem altico.



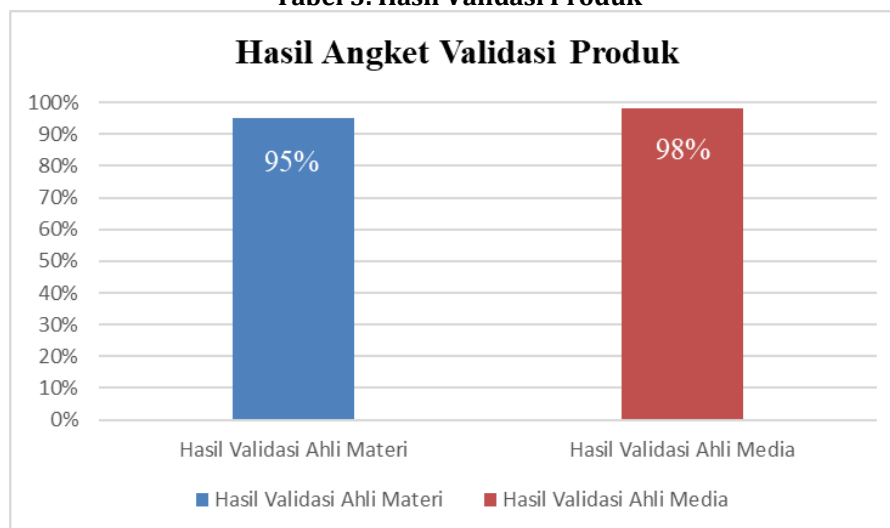
Gambar 10. Bahan dan Alat



Gambar 11. Produk board game emosi versi anak prasekolah dan versi anak laki-laki

Proses validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dari dosen PAUD dan ahli media dari dosen Pendidikan Masyarakat. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai validitas sangat tinggi:

Tabel 3. Hasil Validasi Produk

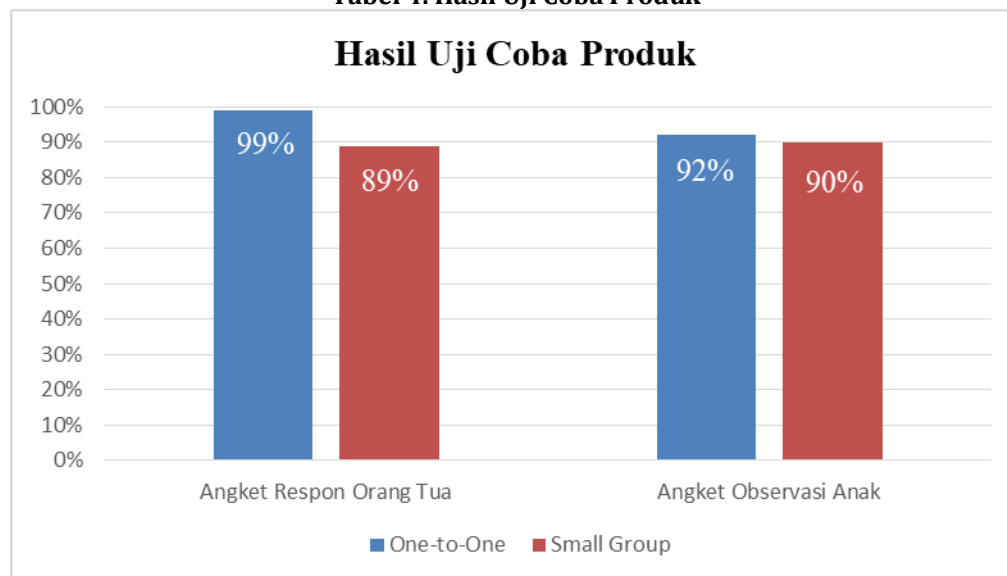


Grafik di atas menunjukkan hasil keseluruhan pada validasi produk. Berdasarkan keseluruhan hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa produk yang dibuat “Sangat Valid” dengan rata-rata yang didapat dari penilaian 2 ahli yaitu sebanyak 96,5%. Dimana

persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi sebanyak 95%, dan persentase yang diperoleh dari validasi ahli media sebanyak 98%. Meskipun demikian, masih terdapat saran dari kedua validator sebagai masukan dalam memperbaiki kualitas produk yang dikembangkan. Saran dari validator antara lain menyempurnakan petunjuk untuk orang tua agar mencantumkan cara menstimulasi emosi sesuai tahapan perkembangan anak, serta memperbaiki kualitas bahan kartu agar lebih tahan lama.

Setelah dilakukan uji validitas, peneliti melakukan uji coba lapangan. Uji coba yang dilakukan melalui dua tahap yakni One-to-One (3 ibu dan anak usia 4–6 tahun), dan Small Group (5 ibu dan anak usia 4–6 tahun).

Tabel 4. Hasil Uji Coba Produk



Grafik di atas menunjukkan hasil keseluruhan pada uji coba produk. Berdasarkan keseluruhan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa produk yang dibuat memiliki nilai kepraktisan yang tinggi. Dimana persentase yang diperoleh dari uji coba *one-to-one* pada angket respon orang tua sebanyak 99%, dan angket observasi anak sebanyak 90%. Angka ini menunjukkan bahwa orang tua merasa terbantu menggunakan board game ini untuk mengenalkan konsep emosi kepada anak. Anak juga menunjukkan antusiasme dan mampu memahami instruksi permainan dengan baik.

Sedangkan persentase yang diperoleh dari hasil uji coba *small group* pada angket respon orang tua sebanyak 92%, dan angket observasi anak sebanyak 90%. Penjumlahan dari kedua sumber uji coba awal produk yang didapat dari rekapitulasi uji coba *one-to-one* sebanyak 95,5% dan dari uji coba *small group* sebanyak 89,5%. Orang tua menyatakan bahwa permainan membantu anak mengungkapkan emosi secara verbal dan mengurangi intensitas tantrum. Hal ini mendukung temuan dari Nalarita & Listiawan [21] bahwa board game yang dirancang dengan baik dapat memberikan efek positif terhadap kemampuan emosional anak. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa APE Board Game Emosi bersifat “Sangat Praktis” dilihat dari hasil rata-rata dari kedua metode uji coba produk yaitu sebesar 92,5%.

Setelah ke empat tahap dilakukan. tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan data validasi ahli dan hasil uji coba [22]. Dari hasil

validasi dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa APE berupa *Board Game Emosi* untuk menstimulasi kecerdasan emosional anak usia dini layak digunakan dan dapat berfungsi sebagai alat permainan edukatif bagi orang tua, membantu orang tua yang mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep emosi kepada anak, serta mempermudah orang tua dalam mengelola emosi yang dialami oleh anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang lebih efektif dan aplikatif, baik bagi akademisi maupun praktisi dengan terciptanya media APE yang telah terbukti sangat valid (96,5%) dan sangat praktis (92,5%), memfasilitasi interaksi orang tua dan anak dalam mengenal serta mengelola emosi secara menyenangkan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Board Game Emosi* merupakan alat permainan edukatif (APE) yang valid dan praktis untuk menstimulasi kecerdasan emosional anak usia 4–6 tahun. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menghasilkan skor rata-rata 96,5% dan termasuk kategori “sangat valid”. Hasil uji kepraktisan melalui uji coba one-to-one dan small group juga memperoleh nilai rata-rata 92,5%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam konteks keluarga. Temuan ini menegaskan bahwa permainan edukatif interaktif mampu menjadi sarana yang efektif bagi anak untuk mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosinya. Media yang dikembangkan tidak hanya memberikan pengalaman belajar kognitif, tetapi juga mendukung proses perkembangan afektif anak secara alami melalui kegiatan bermain yang menyenangkan [6]. Dengan memfasilitasi interaksi antara anak dan orang tua, *Board Game Emosi* secara tidak langsung menciptakan lingkungan emosional yang positif di rumah. Anak-anak tidak hanya belajar mengenali emosi dasar seperti senang, marah, takut, sedih, terkejut, dan terharu, tetapi juga diajak memahami cara menyikapi emosi tersebut secara tepat. Hal ini penting karena kecerdasan emosional merupakan aspek fundamental dalam membentuk kompetensi sosial dan kepribadian anak yang sehat [23].

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Sari et al. [10] yang mengembangkan media papan perasaan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di PAUD Harapan. Dalam penelitian tersebut, anak menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media, dengan capaian perkembangan sebesar 80,33% pada siklus kedua. Demikian pula, Adawiyah [24] menyatakan bahwa media papan perintah sangat layak digunakan dalam pembelajaran sosial-emosional di TK Bunga Melati.

Hasil penelitian lain yang juga sejalan dengan Ayuningtyas & Simatupang [11] yang mengembangkan board game “Sospoly” dan memperoleh hasil sangat efektif dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. Sementara itu, Gemilang & Ningrum [25] melalui media “Catur Ekspresi” juga menegaskan pentingnya permainan berbasis ekspresi wajah dalam mendukung kemampuan anak memahami emosi. Dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, *Board Game Emosi* dalam penelitian ini memiliki keunggulan inovatif seperti penggunaan QR code untuk memperluas akses informasi, desain karakter laki-laki dan perempuan untuk pendekatan yang lebih inklusif, serta panduan permainan yang dirancang khusus untuk

orang tua. Kombinasi fitur ini meningkatkan nilai tambah dari media, menjadikannya sebagai alat pembelajaran emosional yang menyeluruh dan kontekstual.

Penelitian ini memberikan dua implikasi penting. Pertama, Board Game Emosi terbukti menjadi alat bantu yang praktis dan terjangkau bagi orang tua dalam membimbing perkembangan emosional anak. Melalui permainan ini, orang tua dapat membantu anak mengenal dan memahami emosi dasar seperti marah, sedih, takut, gembira, terkejut, serta terharu, tanpa perlu menyampaikan secara verbal yang terkadang sulit dipahami oleh anak. Implikasi ini sangat penting mengingat banyak orang tua di Kelurahan Timbangan mengalami kesulitan menjelaskan emosi dan justru merespon perilaku anak secara negatif, seperti memarahi saat anak tantrum atau mengabaikan ekspresi emosi anak karena dianggap remeh. Kehadiran media ini menjembatani komunikasi antara orang tua dan anak, dan menjadi bentuk pendidikan informal yang menyenangkan.

Kedua, secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan Goleman bahwa kecerdasan emosional merupakan kompetensi penting yang harus dikembangkan sejak dini [23]. Anak dengan kecerdasan emosional tinggi mampu mengendalikan emosi, berempati, memiliki motivasi diri, dan memiliki kemampuan berhubungan sosial yang baik. Penelitian ini juga mendukung konsep pendidikan karakter yang menempatkan aspek emosional sebagai salah satu pilar utama. Dengan memfasilitasi anak belajar mengenali dan mengelola emosi secara mandiri, media ini tidak hanya mendukung kurikulum PAUD, tetapi juga memperkuat peran orang tua dalam proses pendidikan nonformal di rumah.

Board Game Emosi berhasil menciptakan ruang pembelajaran emosional yang menyenangkan dan bermakna, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenali dan mengelola emosinya. Namun, hasil ini tidak serta-merta dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi anak usia dini, mengingat penelitian ini hanya dilakukan dalam skala terbatas di satu wilayah, yaitu Kelurahan Timbangan, Kabupaten Ogan Ilir, dengan jumlah subjek yang kecil. Keterbatasan lain dari penelitian ini adalah belum dilakukannya uji coba jangka panjang serta belum melibatkan validasi dari ahli psikologi anak secara langsung. Selain itu, produk yang dihasilkan masih berbasis fisik, sehingga belum menjangkau dimensi digital yang kini menjadi bagian dari kehidupan anak-anak dan keluarga modern.

Meskipun demikian, penelitian ini telah memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini dan pendidikan keluarga. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pentingnya kecerdasan emosional sebagai aspek kunci perkembangan anak, dan secara praktis, menghadirkan sebuah media alternatif yang aplikatif dan dapat digunakan secara mandiri oleh orang tua. Ke depan, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan media serupa yang lebih luas, lebih inklusif, dan lebih terintegrasi dengan teknologi digital. Dengan demikian, Board Game Emosi tidak hanya berperan sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang strategis dalam mendukung tumbuh kembang anak secara emosional dan sosial, serta memperkuat peran keluarga dalam proses pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat menarik kesimpulan bahwa “Alat Permainan Edukatif Untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Bagi Orang Tua di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir” yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Valid” dan “Sangat Praktis”. Kevalidan didapatkan setelah melalui proses validasi oleh 2 ahli, persentase yang diperoleh berdasarkan penjumlahan dari hasil kedua validator yaitu sebanyak 96,5%. Sedangkan kepraktisan produk dinilai dengan melakukan uji coba produk secara *one-to-one* dan *small group*. Dengan persentase yang didapat berdasarkan hasil rata-rata dari kedua metode uji coba produk yaitu sebesar 92,5%. Hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif yaitu *Board Game Emosi* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Pengembangan ini menghasilkan sebuah inovasi berupa *Board Game Emosi* yang dirancang khusus untuk membantu orang tua menstimulasi kecerdasan emosional anak usia dini melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan edukatif di rumah. Keunikan media ini terletak pada integrasi media edukatif berbasis permainan yang menggabungkan pengalaman bermain langsung, pendampingan orang tua, dan pengetahuan berbasis teknologi sederhana (QR code). Integrasi berbagai elemen tersebut mengindikasikan bahwa media berbasis permainan interaktif dapat menjadi solusi nyata terhadap keterbatasan orang tua dalam mengajarkan konsep emosi kepada anak. Pemanfaatan *Board Game Emosi* dalam pengasuhan anak usia dini memiliki implikasi yang signifikan dalam mendukung perkembangan emosional anak secara menyeluruh. Media ini memungkinkan orang tua untuk terlibat aktif dalam proses pengasuhan emosional melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sekaligus mendidik. Anak-anak dapat belajar mengenali, menamai, dan mengekspresikan enam emosi dasar secara tepat, sehingga membantu mereka membentuk keterampilan regulasi emosi sejak dini. Permainan ini juga menciptakan ruang interaksi positif antara orang tua dan anak, yang memperkuat ikatan emosional dan membangun komunikasi yang terbuka. Selain itu, kehadiran panduan dalam permainan memudahkan orang tua yang belum memahami konsep kecerdasan emosional untuk mendampingi anak secara lebih terarah. Dalam jangka panjang, *Board Game Emosi* berpotensi mencegah perilaku negatif seperti tantrum, agresivitas, atau ketidakmampuan menyampaikan perasaan. Produk ini juga mengisi kekosongan media edukatif berbasis emosi yang dapat digunakan di rumah, sehingga memperluas akses pembelajaran sosial-emosional di luar lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, pemanfaatan media ini mendukung pendidikan karakter sejak usia dini dan memperkuat peran keluarga sebagai fondasi utama dalam pembentukan kepribadian anak.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada para validator ahli materi dan media yang telah meluangkan waktu untuk menilai kelayakan produk dan memberikan saran-saran yang membangun. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan dan semua pihak

yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini, di mana hasil awal penelitian ini telah dipresentasikan dan memperoleh masukan akademik yang bermanfaat.

REFERENSI

- [1] A. Besari, "Pendidikan keluarga sebagai pendidikan pertama bagi anak," *Paradigma*, vol. 14, no. 1, p. 15, 2022, doi: <https://doi.org/10.53961/paradigma.v14i2.124>.
- [2] R. Susilowati, "Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 6, no. 1, pp. 145–158, 2018, doi: <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v6i1.4806>.
- [3] R. Sa'diyah, "Urgensi kecerdasan emosional bagi anak usia dini," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, 2018, doi: <https://doi.org/10.17509/cd.v4i1.10375>.
- [4] N. Hidayah, G. D. Lestari, and I. K. A. J. Artha, "Parent and Child Communication Patterns in Early Childhood Emotional Social Development," *Atl. Press Adv. Soc. Sci. Educ. Humanit. Res.*, vol. 618, 2021, doi: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.197>.
- [5] L. Wenling, M. M. Muhamad, F. M. Fakhruddin, and H. Qiuyang, "Exploring the Impact of Emotional Education in Parent-Child Interactions on Early Childhood Emotional Intelligence Development," *Acad. Res. Progress. Educ. Dev.*, vol. 12, no. 3, 2023, doi: <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v12-i3/18088>.
- [6] Hasnawati, Ahmad, B. F. Susanto, Yusnita, and Hasirah, "Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak," *Edukasi*, vol. 11, no. 2, pp. 85–94, 2023, doi: <https://doi.org/10.61672/judek.v11i2.2628>.
- [7] A. Wijayanto, "Peran Orangtua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini," *Diklus J. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 4, no. 1, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.21831/diklus.v4i1.30263>.
- [8] Yasbiati and G. Gandana, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Kota Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Q4T6DwAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- [9] D. Li, W. Li, X. Lin, and X. Zhu, "Associations between Rejective Parenting Style and Academic Anxiety among Chinese High School Students: The Chain Mediation Effect of Self-Concept and Positive Coping Style," *Int. J. Ment. Health Promot.*, vol. 27, no. 1, pp. 1–17, 2025, doi: <https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.058744>.
- [10] S. P. Sari, M. Haryono, and R. P. Sari, "Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Media Papan Perasaan," *J. Vision. Penelit. dan Pengemb. dibidang Adm. Pendidik.*, vol. 12, no. 2, pp. 60–63, 2024, doi: <http://dx.doi.org/10.33394/vis.v12i2.12116>.
- [11] M. Ayuningtyas and N. D. Simatupang, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Cikal Cendekia*, vol. 02, no. 02, pp. 12–23, 2022, [Online]. Available: <http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/2239>
- [12] M. Sung and J. Kim, "A Study on the Parent-related Predictors Regarding Parent-Child Play Interaction," *Korean J. Hum. Ecol.*, vol. 31, no. 4, pp. 421–441, 2022, doi: <https://doi.org/10.5934/kjhe.2022.31.4.421>.
- [13] A. Rustandi and Rismayanti, "Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, pp.

- 57–60, 2021, doi: <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- [14] B. D. Wiyono, T. Muis, and A. Khusumadewi, "Pengembangan Blended Learning Mata Kuliah Dinamika Kelompok untuk Mahasiswa Jurusan Bimbingan Dan Konseling," *J. Bimbing. Dan Konseling Terap.*, vol. 2, no. 2, pp. 168–177, 2018, doi: <https://doi.org/10.30598/jbkt.v2i2.375>.
- [15] D. Rahmawansa, "Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Pemerolehan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat," Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2024. [Online]. Available: <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9466>
- [16] S. Romdona, S. S. Junista, and A. Gunawan, "Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner," *JISOSEPOL J. Ilmu Sos. Ekon. dan Polit.*, vol. 3, no. 1, pp. 39–47, 2025, doi: <http://dx.doi.org/10.61787/taceee75>.
- [17] E. Agustia, "Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini," *Agilearner*, vol. 1, no. 1, p. 9, 2023, doi: <https://doi.org/10.56783/ja.v1i1.14>.
- [18] D. Y. Ramdani, A. N. Khudori, and M. S. Haris, "Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Kesehatan di Klinik Pratama Menggunakan User Persona dan User Journey," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 9, no. 4, pp. 5534–5542, 2025, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.13854>.
- [19] R. Rakhmawati, "Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Bull. Couns. Psychother.*, vol. 4, no. 2, pp. 381–387, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>.
- [20] I. N. Sari, B. S. Ilhami, and R. Adawiyah, "Pengembangan Media Papan Perintah untuk Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Melati Nw Presak Sakra," *J. CIKAL CENDEKIA*, vol. 2, no. 2, pp. 01–11, 2022, doi: <https://doi.org/10.31316/jcc.v2i2.1988>.
- [21] Nesi Nesi, C. F. Hayuningrum, D. F. Fuadi, and A. Wijaya, "Edukasi Bermain sebagai Stimulasi Tumbuh Kembang Anak," *PENA ABDIMAS J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, 2022, doi: <https://doi.org/10.31941/abdms.v3i1.1797>.
- [22] Destrinelli, S. Hayati, M. Mahdalena, and S. Rianti, "Model Evaluasi Berbasis HOTS untuk Pembelajaran Blended," *Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6439–6452, 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1837>.
- [23] W. S. R. Pratama, D. Diana, and N. Sulistiowati, "Analisis Pentingnya Melatih Emosional Anak Usia Dini," *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 2, no. 6, pp. 1912–1917, 2024, doi: <http://dx.doi.org/10.59837/jpmmba.v2i6.1144>.
- [24] R. A. Muawanah, N. Nihwan, A. K. Umam, and R. A. Fitri, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Kota Metro," *Indones. J. Islam. Golden Age Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 42–49, 2022, doi: <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i2.4744>.
- [25] A. A. Gemilang and M. A. Ningrum, "Pengembangan Media Catur Ekspresi Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Emosi Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 31–47, 2023, doi: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v6i1.1667>.
- [26] C. Huang *et al.*, "Clinical features of patients infected with 2019 novel coronavirus in Wuhan, China," *Lancet*, vol. 395, no. 10223, p. 10, 2020, doi: [https://doi.org/10.1016/s0140-6736\(20\)30183-5](https://doi.org/10.1016/s0140-6736(20)30183-5).
- [27] Y. Nalarita and T. Listiawan, "Pengembangan E-Modul Kontekstual Interaktif Berbasis Web pada Mata Pelajaran Kimia Senyawa Hidrokarbon," *Multitek Indones.*, vol. 12, no. 2, pp. 85–94, 2023, doi: <https://doi.org/10.24269/mtkind.v12i2.1125>.