



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1662-1673

Vol. 6, No. 2, Desember 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i2.1742

## **Menganalisis Perkembangan Emosional Anak Menggunakan Permainan Roda Emoji di PAUD**

**Rahmatus Shalehah<sup>1</sup>, Medi Yana<sup>2</sup>, dan Siti Farida<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura*

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan emosional anak usia dini melalui penerapan permainan roda emoji di PAUD Tarbiyatus Shibyan Mondung Dasok Pademawu Pamekasan. Permainan roda emoji merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak mengenali, mengekspresikan, dan mengendalikan emosi dengan cara yang menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak kelompok B tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali berbagai ekspresi emosi seperti senang, sedih, marah, dan takut. Peningkatan ini terlihat dari skor observasi yang naik secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, permainan roda emoji dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak usia dini serta mendukung proses pembelajaran sosial-emosional di PAUD.

**Kata Kunci :** Perkembangan Emosional; Permainan Edukatif; Roda Emoji; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** This study aims to analyze the emotional development of early childhood through the implementation of the emoji wheel game at PAUD Tarbiyatus Shibyan Mondung Dasok Pademawu Pamekasan. The emoji wheel game is a learning medium designed to help children recognize, express, and control emotions in a fun and engaging way. The research employed a classroom action research (CAR) method conducted in two cycles, including the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 15 children from group B in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed an improvement in children's ability to recognize various emotional expressions such as happiness, sadness, anger, and fear. This improvement was reflected in a significant increase in observation scores from cycle I to cycle II. Therefore, the emoji wheel game can be considered an effective learning medium to enhance the emotional intelligence of early childhood and support socio-emotional learning in preschool education.

**Keyword :** Emotional Development; Educational Games; Emoji Wheel; Early Childhood

Copyright (c) 2025 Rahmatus Shalehah dkk.

✉ Corresponding author : Rahmatus Shalehah

Email Address : rahmasholeha@gmail.com

Received 2 November 2025, Accepted 27 Desember 2025, Published 27 Desember 2025

## PENDAHULUAN

Perkembangan emosional merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini yang berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk beradaptasi, berinteraksi sosial, serta membentuk karakter dan kepribadian yang sehat [1]. Anak usia dini berada pada fase emas di mana pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sangat menentukan kemampuan mereka dalam mengenali dan mengelola emosi. Menurut Goleman, kecerdasan emosional yang baik membantu anak untuk memahami perasaan sendiri dan orang lain, serta merespons situasi sosial dengan tepat [2]. Namun, dalam praktik pembelajaran di PAUD, aspek emosional sering kali kurang mendapat perhatian karena guru lebih fokus pada pencapaian kognitif dan motorik. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan pengendalian emosi cenderung lebih siap menghadapi tantangan belajar dan berperilaku sosial secara positif [3]. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek emosional dalam kegiatan bermain anak.

Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui permainan edukatif yang memanfaatkan simbol dan ekspresi visual seperti emoji. Penggunaan emoji atau simbol ekspresi wajah dapat membantu anak mengenali dan mengkomunikasikan perasaan dengan cara yang konkret dan menyenangkan [4]. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan berbasis simbol emosi dapat dijadikan media yang melatih empati, kesadaran diri, dan kemampuan sosial anak.

Sejumlah penelitian relevan telah menunjukkan efektivitas media ekspresi visual dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini. Misalnya, penelitian Simbolon [5] menemukan bahwa penggunaan media kartu emosi mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengidentifikasi dan mengekspresikan perasaan secara lebih tepat [5]. Temuan serupa oleh Fitriyah, yang menegaskan bahwa aktivitas bermain simbolik berbasis ekspresi wajah dapat memperkuat kemampuan regulasi emosi pada anak [6]. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi kuat sekaligus menghadirkan kebaruan berupa penggunaan *permainan roda emoji* yang belum banyak diteliti sebelumnya, terutama pada konteks PAUD di pedesaan.

Permainan roda emoji dirancang dengan menampilkan berbagai ekspresi wajah senang, sedih, marah, takut, dan terkejut yang dapat diputar oleh anak secara bergiliran. Melalui kegiatan ini, anak diajak untuk menyebutkan, meniru, dan menceritakan pengalaman yang berhubungan dengan emosi tersebut. Aktivitas seperti ini tidak hanya melatih kesadaran emosional, tetapi juga memperkuat komunikasi interpersonal anak dalam suasana yang aman dan positif. Hal ini sejalan dengan temuan Zych bahwa interaksi berbasis permainan merupakan sarana efektif dalam menumbuhkan kompetensi sosial-emosional di usia dini [7].

Selain itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan roda emoji sebagai media interaktif yang bersifat kinestetik dan visual, berbeda dari penelitian sebelumnya yang banyak menggunakan kartu emosi atau media gambar statis. Pendekatan ini memungkinkan anak terlibat secara langsung melalui aktivitas memutar roda, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, konkret, dan menyenangkan.

Kondisi awal di PAUD Tarbiyatus Shibyan menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi, terutama saat menghadapi konflik ringan atau situasi baru. Guru juga mengungkapkan bahwa beberapa anak cenderung menunjukkan perilaku menarik diri atau mudah menangis ketika mengalami ketidaknyamanan. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum secara khusus menyediakan media yang dirancang untuk stimulasi kemampuan pengenalan emosi. Faktor-faktor ini memperkuat urgensi perlunya intervensi melalui media permainan yang lebih terstruktur dan menarik bagi anak.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Tarbiyatus Shibyan Mondung Dasok Pademawu Pamekasan dengan tujuan untuk menganalisis perkembangan emosional anak melalui penerapan permainan roda emoji. Fokus utama penelitian adalah mengidentifikasi sejauh mana media permainan sederhana dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengendalikan emosi secara positif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran sosial-emosional yang kontekstual, kreatif, dan menyenangkan di lingkungan PAUD.

## **METODE**

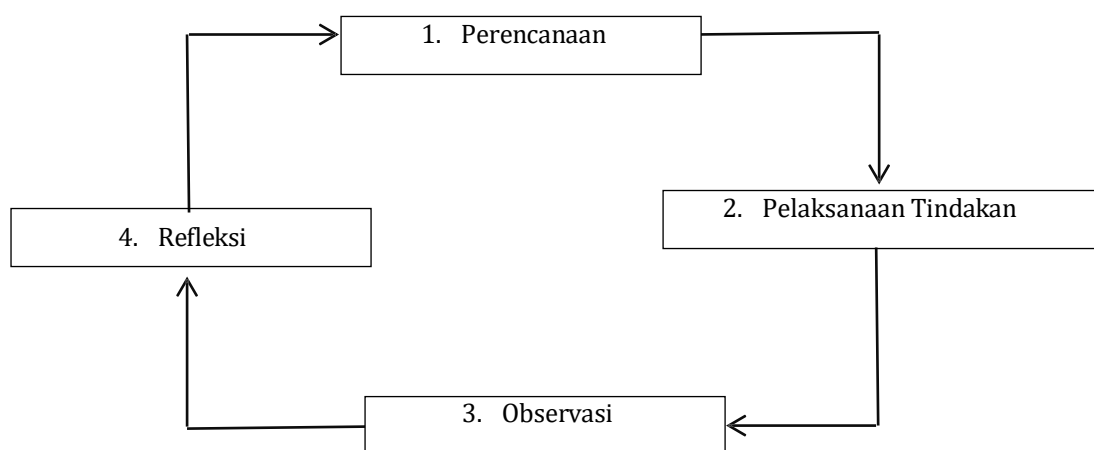
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan secara siklikal, meliputi empat tahap utama yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Model ini dipilih karena sesuai untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas dan memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang mendukung perkembangan emosional anak usia dini [8]. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2025 sampai 23 September 2025 sehingga seluruh rangkaian tindakan dan observasi dapat berlangsung secara terstruktur dalam rentang waktu lebih dari satu bulan.

Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B di PAUD Tarbiyatus Shibyan Mondung Dasok Pademawu Pamekasan yang berusia 5–6 tahun. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kelompok ini telah menunjukkan kemampuan dasar dalam mengenali ekspresi emosional sederhana, namun masih memerlukan stimulus tambahan untuk mengelola dan mengekspresikan emosi secara tepat. Dalam pelaksanaan PTK ini, guru kelas bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan kolaborator penelitian adalah *guru sejawat* yang berperan membantu melakukan observasi, memberikan masukan pada tahap refleksi, serta memastikan proses tindakan berjalan sesuai rencana.

Penelitian ini berfokus pada penerapan permainan “Roda Emoji” sebagai alat permainan edukatif (APE) yang dirancang untuk membantu anak mengenali berbagai emosi seperti senang, sedih, marah, takut, dan terkejut. Setiap anak secara bergiliran

memutar roda yang berisi gambar emoji dan diminta menirukan ekspresi serta menceritakan situasi yang mungkin menimbulkan perasaan tersebut. Kegiatan ini diulang dalam dua siklus untuk melihat perubahan perkembangan emosional anak. Jumlah siklus ditetapkan sebanyak *dua siklus* dengan pertimbangan bahwa perubahan perilaku dan perkembangan emosional anak usia dini umumnya tampak signifikan setelah terjadinya pengulangan tindakan minimal dua kali.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi perkembangan emosional anak, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan. Indikator perkembangan emosional mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, mencakup kemampuan anak untuk mengenali emosi diri, mengelola emosi, dan menunjukkan empati terhadap orang lain. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil observasi antar siklus. Untuk memperjelas alur proses penelitian, berikut disusun bagan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan McTaggart [9].



**Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas**

Pendekatan serupa digunakan oleh Syukron dalam penelitiannya di TKIT Al-Adzkiya Bekasi, yang menunjukkan bahwa penerapan model bermain terstruktur dapat meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak [10]. Selain itu, penelitian oleh Ritongga menemukan bahwa kegiatan bermain dan bercerita efektif dalam membantu anak usia dini mengenali serta mengatur emosi mereka [8]. Hasil temuan tersebut mendukung pemilihan permainan sebagai strategi pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang berorientasi pada kebutuhan emosional anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus untuk menganalisis peningkatan perkembangan emosional anak melalui penerapan permainan Roda Emoji di PAUD Tarbiyatus Shiblyan Mondung Dasok Pademawu Pamekasan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian difokuskan pada tiga indikator utama perkembangan emosional anak, yaitu: (1) kemampuan mengenali emosi diri, (2) kemampuan mengelola dan

mengekspresikan emosi secara tepat, dan (3) kemampuan menunjukkan empati kepada orang lain.

Hasil Observasi Siklus I, Pada siklus I, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengenalan emosi dasar melalui permainan roda emoji. Anak-anak diperkenalkan pada lima ekspresi utama, yaitu senang, sedih, marah, takut, dan terkejut. Guru menunjukkan gambar emoji, lalu anak diminta menirukan ekspresi tersebut dan menceritakan pengalaman yang sesuai. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi tertentu, terutama emosi negatif seperti marah dan takut. Beberapa anak juga belum mampu menjelaskan penyebab dari perasaan yang dialami. Dari 15 anak, hanya 7 anak (46,6%) yang mampu mengenali dan menirukan emosi dengan tepat, sedangkan aspek pengelolaan emosi baru dicapai oleh 5 anak (33,3%).

**Tabel 1. Hasil Observasi Perkembangan Emosional Anak pada Siklus I**

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Anak Berkembang Baik	Persentase (%)
1	Mengenali emosi diri	7	46,6
2	Mengelola dan mengekspresikan emosi	5	33,3
3	Menunjukkan empati terhadap orang lain	6	40,0
Rata-rata			40,0

Dari data tersebut terlihat bahwa rata-rata perkembangan emosional anak baru mencapai 40%, yang dikategorikan dalam tahap mulai berkembang. Hasil refleksi menunjukkan bahwa anak membutuhkan contoh konkret dan penguatan verbal dari guru agar lebih memahami makna emosi yang ditampilkan.

Hasil Observasi Siklus II. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, pada siklus II guru memperbaiki strategi dengan menambahkan cerita kontekstual sebelum memutar roda emoji, serta memberikan pujian dan penguatan verbal setelah anak mengekspresikan emosi dengan benar. Guru juga melibatkan anak dalam diskusi sederhana, seperti “Kapan kamu merasa sedih?” atau “Apa yang membuatmu senang?” untuk membantu anak memahami hubungan antara pengalaman dan perasaan.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Anak-anak mulai lebih aktif menirukan ekspresi, menyebutkan alasan di balik perasaan mereka, dan menunjukkan empati kepada teman yang tampak sedih. Beberapa anak juga mulai menawarkan bantuan kepada temannya yang tampak kesulitan dalam permainan.

**Tabel 2. Hasil Observasi Perkembangan Emosional Anak pada Siklus II**

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Anak Berkembang Baik	Persentase (%)
1	Mengenali emosi diri	13	86,6
2	Mengelola dan mengekspresikan emosi	12	80,0
3	Menunjukkan empati terhadap orang lain	11	73,3
Rata-rata			80,0

Rata-rata perkembangan emosional anak meningkat menjadi 80%, yang termasuk kategori berkembang sangat baik. Peningkatan sebesar 40% dari siklus I ke siklus II

menunjukkan bahwa permainan roda emoji efektif dalam membantu anak mengenali dan mengelola emosi secara positif.

Analisis Peningkatan, Peningkatan perkembangan emosional anak terlihat jelas melalui perubahan perilaku dan ekspresi afektif yang diamati selama dua siklus penelitian. Pada siklus I, sebagian besar anak masih menunjukkan perilaku pasif, ragu-ragu dalam menirukan ekspresi wajah, serta kesulitan menjelaskan alasan di balik perasaan yang mereka alami. Beberapa anak hanya mampu menirukan ekspresi secara mekanis tanpa memahami makna emosionalnya. Namun, setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, seperti pemberian contoh konkret, bimbingan verbal, serta penguatan positif dari guru, terlihat peningkatan signifikan dalam keaktifan, keberanian, dan kepekaan emosional anak.

Anak-anak yang semula pendiam mulai berani menyampaikan perasaan mereka di depan teman-teman, misalnya dengan mengatakan “Aku sedih karena mainanku rusak” atau “Aku senang karena bisa main bersama.” Ucapan sederhana seperti ini menunjukkan bahwa anak telah mencapai tahap kesadaran emosi (*emotional awareness*) yakni kemampuan mengenali dan menamai perasaan sendiri, yang merupakan langkah awal dari kecerdasan emosional [2]. Perubahan positif ini juga tampak dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengelola emosi (*emotion regulation*); anak yang sebelumnya mudah marah mulai mampu menenangkan diri setelah diarahkan guru untuk menarik napas atau berbicara dengan tenang.

Selain itu, penggunaan media visual emoji memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman anak terhadap konsep emosi abstrak. Simbol visual berupa ekspresi wajah pada roda emoji membantu anak untuk melakukan proses visual mapping antara gambar, kata, dan pengalaman pribadi. Hal ini sejalan dengan pendapat Wibawa yang menegaskan bahwa representasi simbolik seperti emoji dan ikon ekspresi mampu mempercepat proses kognitif anak dalam mengenali dan menafsirkan emosi karena bersifat konkret dan menarik secara visual [4].

Dari sisi interaksi sosial, terjadi peningkatan empati yang signifikan. Anak mulai menunjukkan perhatian kepada teman sebayanya, misalnya dengan menenangkan teman yang menangis atau memberikan pelukan saat bermain peran “emoji sedih”. Fenomena ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain tidak hanya mengembangkan kesadaran emosional individu, tetapi juga menumbuhkan social connectedness atau keterhubungan sosial antar anak. Hal ini mendukung hasil penelitian Syukron yang menekankan bahwa pengembangan kompetensi emosional anak memerlukan lingkungan belajar yang responsif secara sosial, di mana anak dapat berinteraksi, berlatih memahami perasaan orang lain, dan mempraktikkan empati dalam situasi nyata [10].

Selain itu, aspek reflektif dalam permainan yaitu saat anak diajak mendiskusikan perasaan yang mereka alami setelah memutar roda emoji terbukti memperkuat pemahaman emosional anak. Refleksi verbal ini memungkinkan anak untuk menghubungkan pengalaman pribadi dengan simbol emosi yang mereka lihat. Strategi ini sesuai dengan temuan Collie yang menyatakan bahwa permainan terstruktur yang disertai kegiatan refleksi meningkatkan kemampuan anak dalam memahami makna

emosi, memperluas kosa kata emosional, serta membangun keterampilan sosial-emosional melalui komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik [11].

Peningkatan perkembangan emosional juga tercermin dari hasil kuantitatif. Rata-rata pencapaian anak meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, menunjukkan adanya kenaikan sebesar 40 poin persentase dalam aspek pengenalan, pengelolaan, dan empati emosional. Hal ini menegaskan bahwa permainan roda emoji efektif sebagai alat intervensi pembelajaran yang mendorong anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*). Model ini memungkinkan anak untuk mengeksplorasi perasaan, mengekspresikan diri, dan belajar menghargai perasaan orang lain melalui kegiatan yang menyenangkan dan bebas tekanan.

Peningkatan perkembangan emosional anak pada penelitian ini bukan hanya hasil dari pengulangan kegiatan, tetapi juga akibat dari interaksi bermakna antara anak, media pembelajaran, dan dukungan guru. Kegiatan bermain berbasis simbol emosi seperti roda emoji mampu menjembatani pemahaman anak terhadap dunia afektif mereka, sekaligus membangun keterampilan sosial yang akan menjadi fondasi penting bagi perkembangan karakter dan kepribadian di masa depan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Roda Emoji berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan emosional anak usia dini di PAUD Tarbiyatus Shibyan Mondung Dasok Pademawu Pamekasan. Aktivitas bermain yang dirancang secara interaktif mampu memberikan ruang bagi anak untuk mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi dengan cara yang menyenangkan serta sesuai dengan perkembangan usia mereka.

Menurut Dehman, pembelajaran sosial-emosional di usia dini merupakan proses penting yang membantu anak memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, serta membentuk dasar perilaku prososial [1]. Dalam konteks penelitian ini, permainan roda emoji berfungsi sebagai media konkret yang menghubungkan antara simbol emosi dan pengalaman pribadi anak. Ketika anak memutar roda dan melihat gambar wajah dengan ekspresi tertentu, mereka belajar untuk menafsirkan makna ekspresi tersebut, mengenali perasaan yang mirip dalam diri mereka, dan menyalurkannya secara verbal. Proses ini membangun kesadaran emosional (*emotional awareness*) yang menjadi fondasi bagi pengendalian diri dan empati [12].

Peningkatan skor observasi dari siklus I ke siklus II menunjukkan adanya perkembangan signifikan dalam ketiga indikator utama, terutama pada aspek pengelolaan emosi. Anak yang sebelumnya cenderung bereaksi spontan (misalnya menangis atau marah tanpa sebab yang jelas) mulai mampu menenangkan diri setelah permainan, bahkan dapat menyampaikan alasan di balik perasaannya. Hal ini sejalan dengan teori Goleman yang menekankan bahwa kecerdasan emosional bukanlah bawaan lahir, melainkan kemampuan yang dapat dilatih melalui pengalaman sosial dan penguatan positif [2].

Selain itu, strategi pembelajaran yang diterapkan guru juga berperan penting dalam menciptakan iklim kelas yang aman dan suportif secara emosional. Guru dalam

penelitian ini tidak hanya berperan sebagai fasilitator permainan, tetapi juga sebagai emotional coach yang membimbing anak untuk memahami reaksi emosional mereka. Dukungan ini terbukti efektif karena anak-anak merespons dengan antusias dan berani mengekspresikan perasaan tanpa takut disalahkan. Hal tersebut sesuai dengan temuan Herdian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan terstruktur yang disertai refleksi verbal meningkatkan keterampilan sosial- emosional anak secara signifikan [13].

Permainan roda emoji juga memperkuat interaksi sosial antar anak. Saat satu anak menirukan ekspresi tertentu, anak lain memberikan tanggapan dengan empati, seperti tertawa bersama ketika ekspresi senang muncul, atau memberikan pelukan saat temannya berpura-pura sedih. Interaksi semacam ini menunjukkan perkembangan pada aspek empati dan keterampilan sosial yang menjadi bagian dari kecerdasan emosional [10]. Dengan demikian, kegiatan bermain tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran sosial yang mendorong anak memahami perasaan orang lain dan membangun hubungan yang positif.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa belajar melalui bermain (*learning through play*) merupakan pendekatan paling efektif dalam pendidikan anak usia dini. Sebagaimana dikemukakan oleh Ambarita, bermain memungkinkan anak untuk mengekspresikan pengalaman internal mereka dan mengasimilasi informasi baru melalui tindakan simbolik [14]. Dalam konteks ini, roda emoji menjadi alat bantu yang memediasi proses belajar emosional melalui visualisasi ekspresi wajah yang konkret. Kegiatan seperti ini tidak hanya mengembangkan aspek afektif, tetapi juga aspek kognitif dan bahasa, karena anak belajar mengaitkan simbol, kata, dan perasaan secara bersamaan.

Dari perspektif perkembangan anak, permainan roda emoji juga mendukung integrasi antara ranah sosial dan emosional. Anak-anak yang lebih memahami emosi diri cenderung memiliki hubungan sosial yang lebih baik dengan teman sebayanya. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Vinayastri yang menemukan bahwa kegiatan bermain dan bercerita dapat membantu anak mengembangkan kemampuan memahami perspektif orang lain (*perspective taking*), yang merupakan komponen penting dari empati [15].

Selain kontribusi praktisnya, penelitian ini juga memberikan implikasi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran di PAUD. Permainan berbasis simbol seperti roda emoji dapat dikategorikan sebagai media representasional afektif, yaitu media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangkitkan kesadaran emosional melalui representasi visual [4]. Dengan demikian, guru dapat menggunakan permainan serupa untuk memperkaya kegiatan pembelajaran sosial- emosional, seperti *storytelling*, *role play*, dan *emotional matching games*.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, pelaksanaannya juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah perbedaan tingkat perkembangan emosional anak yang cukup bervariasi, sehingga membutuhkan pendekatan individual. Selain itu, beberapa anak yang awalnya kurang terbuka memerlukan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan kegiatan yang menuntut

ekspresi emosional. Oleh karena itu, guru perlu memberikan dukungan yang konsisten, sabar, dan penuh empati agar setiap anak dapat mencapai perkembangan emosional optimal.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Ardi yang menyatakan bahwa perkembangan sosial-emosional anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang terstruktur dan responsif dari guru [16]. Anak membutuhkan lingkungan yang aman secara emosional agar mampu mengekspresikan dan mengelola perasaan mereka. Selain itu, penelitian oleh Mustoip juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang mengintegrasikan ekspresi emosi terbukti meningkatkan kemampuan regulasi emosi pada anak usia dini [17]. Hasil ini menguatkan bahwa tantangan-tantangan lapangan seperti perbedaan kemampuan atau keterbukaan anak dapat diatasi melalui interaksi yang hangat dan strategi pembelajaran yang konsisten [18].

Temuan ini menegaskan bahwa permainan roda emoji merupakan inovasi sederhana namun efektif dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak usia dini. Dengan menggabungkan unsur visual, motorik, dan sosial dalam satu aktivitas, permainan ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna. Oleh karena itu, pendekatan semacam ini dapat direkomendasikan sebagai bagian dari program pembelajaran tematik di PAUD untuk mendukung pembentukan karakter dan kompetensi sosial-emosional anak sejak dini.

Selain itu, efektivitas permainan simbolik berbasis ekspresi juga diperkuat oleh penelitian Sugiana, yang menemukan bahwa penggunaan media visual ekspresi wajah mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali dan menamakan emosi [19]. Hasil penelitian ini semakin meneguhkan bahwa model permainan seperti roda emoji bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki landasan teoritis kuat dalam pengembangan sosial-emosional anak usia dini [20],[21]. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan Roda Emoji secara signifikan mampu meningkatkan perkembangan emosional anak usia dini di PAUD Tarbiyatus Shibyan Mondung Dasok Pademawu Pamekasan. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan ekspresi wajah dan refleksi perasaan, anak belajar mengenali berbagai emosi dasar seperti senang, sedih, marah, takut, dan terkejut, serta mampu mengekspresikannya dengan cara yang tepat.

Peningkatan kemampuan anak terlihat dari perubahan perilaku yang lebih terbuka, mampu mengendalikan emosi negatif, serta menunjukkan empati terhadap teman sebayanya. Hasil ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis permainan visual seperti roda emoji efektif dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak, karena menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan roda emoji dapat dijadikan alternatif alat permainan edukatif (APE) yang relevan untuk digunakan guru dalam pembelajaran sosial-emosional di PAUD. Kegiatan ini tidak hanya membantu anak memahami perasaannya sendiri, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berinteraksi positif dan membangun hubungan sosial yang harmonis sejak usia dini.

## KESIMPULAN

Novelty penelitian ini terletak pada penggunaan media Roda Emoji yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengenal emosi, tetapi juga menjadi sarana refleksi pengalaman personal anak. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan media kartu ekspresi atau kegiatan bermain peran, penelitian ini menawarkan integrasi antara aktivitas motorik (memutar roda), verbal (menceritakan pengalaman), dan afektif (menghayati emosi), sehingga memberikan pendekatan yang lebih holistik dalam pengembangan kecerdasan emosional. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa model pembelajaran yang mudah diterapkan, murah, dan sesuai konteks lokal PAUD di pedesaan. Adapun limitasi penelitian ini adalah jumlah subjek yang relatif kecil sehingga generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, durasi penelitian yang terbatas pada dua siklus membuat pengamatan terhadap perkembangan emosional jangka panjang belum dapat diketahui secara mendalam. Penelitian ini juga sangat bergantung pada kemampuan guru dan kolaborator dalam melakukan observasi, sehingga potensi subjektivitas masih mungkin terjadi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, waktu penelitian yang lebih panjang, serta triangulasi metode untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## PENGHARGAAN

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala PAUD Tarbiyatus Shiblyan Mondung Dasok Pademawu Pamekasan yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada guru kelas serta rekan kolaborator yang telah membantu dalam proses pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus penelitian. Peneliti juga menghaturkan terima kasih kepada seluruh peserta didik kelompok B yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Roda Emoji.

## REFERENSI

- [1] K. Aldrup, B. Carstensen, and U. Klusmann, "The role of teachers' emotion regulation in teaching effectiveness: A systematic review integrating four lines of research," *Educ. Psychol.*, vol. 59, no. 2, pp. 89–110, Apr. 2024, doi: 10.1080/00461520.2023.2282446.
- [2] P. Khosravi, A. Rezvani, and N. M. Ashkanasy, "Emotional intelligence: A preventive strategy to manage destructive influence of conflict in large scale projects," *Int. J. Proj. Manag.*, vol. 38, no. 1, pp. 36–46, Jan. 2020, doi: 10.1016/j.ijproman.2019.11.001.
- [3] F. Hidayah and K. Khadijah, "Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Belajar Kelompok," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 5, pp. 7942–7956, 2023, [Online]. Available: <http://j->

- innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5783
- [4] I. B. M. P. Wibawa, I. M. Utama, and I. N. Yasa, "Analisis Struktur dan Kebahasaan Buku Mohammad Hattadan Relevansinya dalam Pembelajaran Menulis Teks Biografi Di Kelas X Kurikulum 2013," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones. Undiksha*, vol. 9, no. 2, Sep. 2019, doi: 10.23887/jjpbs.v9i2.20478.
- [5] D. A. M. Simbolon, S. Suherman, and H. Siregar, "Pola Pembelajaran Guru Dengan Alat Bantu Media Dalam Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini di PAUD Choriunnisa Kota Bandar Lampung," *EDU SOCIATA (J. Pendidik. Sociol. )*, vol. 8, no. 1, pp. 127–134, Jun. 2025, doi: 10.33627/es.v8i1.3183.
- [6] L. Fitriyah and T. Rokhmawan, "Pengembangan dan Penerapan Modul Aktivitas Regulasi Emosi untuk Melatih Regulasi Emosi Siswa di Taman Kanak-Kanak Sriwedari Kota Malang," *J. Community Serv.*, vol. 3, no. 3, pp. 138–156, Jul. 2025, doi: 10.56855/jcos.v3i3.1632.
- [7] I. Zych and V. J. Llorent, "An intervention program to enhance social and emotional competencies in pre-service early childhood education teachers," *Psychol. Soc. Educ.*, vol. 12, no. 1, pp. 17–30, Mar. 2020, doi: 10.25115/psye.v0i0.2374.
- [8] M. R. Ritonga *et al.*, *Penelitian tindakan kelas*. PT. Rajawali Buana Pusaka, 2023. [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/profile/Paulus-Tuerah/publication/380456874\\_Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas/links/663cd4ef06ea3d0b74469392/Penelitian-Tindakan-Kelas.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Paulus-Tuerah/publication/380456874_Penelitian_Tindakan_Kelas/links/663cd4ef06ea3d0b74469392/Penelitian-Tindakan-Kelas.pdf)
- [9] I. W. Wijayati, "Model-Model Penelitian Tindakan Kelas," 2025. [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/profile/Sada-Pustaka/publication/397015405\\_Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas\\_Konsep\\_Strategi\\_dan\\_Transformasi/links/690207b3368b49329fa800df/Penelitian-Tindakan-Kelas-Konsep-Strategi-dan-Transformasi.pdf#page=23](https://www.researchgate.net/profile/Sada-Pustaka/publication/397015405_Penelitian_Tindakan_Kelas_Konsep_Strategi_dan_Transformasi/links/690207b3368b49329fa800df/Penelitian-Tindakan-Kelas-Konsep-Strategi-dan-Transformasi.pdf#page=23)
- [10] A. Syukron, "Implementasi Model Asyik dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial-Emosional Anak Usia Dini di TKIT Al Adzkiya Bekasi," *PROFESI/ J. Ilmu Pendidik. Dan Kegur.*, vol. 13, no. 1, pp. 41–48, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.pmpp.or.id/index.php/profesi/article/view/327>
- [11] R. J. Collie, "The development of social and emotional competence at school: An integrated model," *Int. J. Behav. Dev.*, vol. 44, no. 1, pp. 76–87, Jan. 2020, doi: 10.1177/0165025419851864.
- [12] R. Rusdiana, S. N. N. Zaenab, and A. M. M. Sari, "Dimensi Kognitif dan Sosial Emosional dalam Psikologi Perkembangan Anak (Usia 0-7 Tahun): Tinjauan Teoretis dan Empiris," *J. Media Akad.*, vol. 3, no. 6, 2025, doi: 10.62281/v3i6.2440.
- [13] H. Herdian and A. Listiana, "Implementasi Psikologi inklusif dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 2, pp. 636–636, Aug. 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i2.749.
- [14] M. R. Ambarita and G. G. Gampu, "Bercerita dan Pengaturan Emosi pada Anak Usia Dini: Tinjauan Literatur Sistematis," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 5, pp. 1559–1567, Jun. 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i5.7043.
- [15] S. S. Ndari, A. Vinayastri, and K. Masykuroh, "Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak usia Dini." Jawa Barat: Edu Publisher. Edu Publisher, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CR6CDwAAQBAJ>
- [16] Z. Ardi, A. H. Putra, and F. D. Mulia, *Resiliensi Akademik: Fondasi Sukses Pendidikan*. CV Eureka Media Aksara, 2024.
- [17] S. Mustoip *et al.*, *Strategi Pembelajaran*. 2024. [Online]. Available: 1672 |
- Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, DOI: 10.37985/murhum.v6i2.1742

- [https://www.researchgate.net/publication/381224700\\_Strategi\\_Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/381224700_Strategi_Pembelajaran)
- [18] P. Nova Liani, "Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *J. DZURRIYAT J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 10–27, Aug. 2024, doi: 10.61104/dz.v2i2.315.
- [19] S. Sugiana, T. R. P. Prasetyo, D. Nawangsasi, and R. D. E. Drupadi, "Era Digital: Perkembangan Fisik Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini." 2020. [Online]. Available: <http://repository.lppm.unila.ac.id/17083/>
- [20] Y. Juniarti, S. W. Laiya, and I. Sutisna, "Pengembangan Media Emoji Berbasis permainan dalam Interaksi Sosial Anak di Kelas," *J. Audi J. Ilm. Kaji. Ilmu Anak Dan Media Inf. PAUD*, vol. 4, no. 2, pp. 73–78, 2019, doi: 10.33061/jai.v4i2.3306.
- [21] A. Immadulbilad, H. Abdillah, and K. Metafisika, "Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional AUD Dengan Permainan Mencocokkan Kartu Emoji di Taman Kanak-Kanak Zainuddin Waru Sidoarjo," *Tarunateach J. Elem. Sch.*, vol. 1, no. 1, pp. 45–51, Sep. 2023, doi: 10.54298/tarunateach.v1i1.145.