

# Pengembangan Media Catur Ekspresi Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Emosi Pada Anak Usia 5-6 Tahun

**Annisabella Ananda Gemilang**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
annisabella.18087@mhs.unesa.ac.id

**Mallevi Agustin Ningrum**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
malleviningrum@unesa.ac.id

Received: 08 06 2023/ Accepted: 09 06 2023 / Published online: 12 06 2023  
© 2023 Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trilogi

**Abstrak** Penelitian menghasilkan media catur ekspresi sebagai media pengenalan emosi anak usia 5-6 tahun terhadap stimulasi kemampuan mengenal emosi anak. Latar belakang masalah dalam penelitian ini karena kurangnya kemampuan anak dalam mengenali emosi diri dan orang lain yang disebabkan oleh kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran serta kurangnya penerapan materi mengenal emosi baik diri sendiri maupun orang lain. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah research and development (R&D). Model pengembangan yang dipakai menggunakan model ADDIE, penelitian dilakukan terdapat 5 tahapan: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Sebelum media dilakukan uji coba kepada anak, media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Subjek penelitian pada penelitian ini berjumlah 12 anak. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu berupa observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media catur ekspresi memperoleh hasil 74% dari validasi ahli materi dikategorikan “baik” dan memperoleh skor 96% dari validasi ahli media dikategorikan “sangat baik”, hasil uji coba pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Karya. Hasil efektivitas menggunakan paired sample T test menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media catur ekspresi sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi mengenal emosi anak usia 5-6 tahun sudah layak dan dikatakan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran mengenal emosi dasar diri sendiri dan orang lain.

**Kata kunci:** Anak Usia 5-6 Tahun, Emosi, Media Catur Ekspresi,

**Abstract:** *This development research was carried out to produce expression chess media as a medium for recognizing the emotions of children aged 5-6 years to stimulate the ability to recognize children's emotions. The problem in this study is due to the lack of children's ability to recognize emotions in themselves and others caused by a lack of variety in the use of media in learning activities and the lack of application of material to recognize emotions both themselves and others. The type of research used in this study is research and development (R&D). The development model used is the ADDIE model. The research is carried out in 5 stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. Before the media is tested on children, the media developed is validated by material experts and media experts. The research subjects in this research were 12 children. The instruments used in collecting data are in the form of observations, questionnaires and documentation. Data analysis techniques in this study are qualitative and quantitative data. The results of development research based on the validation of material experts and media experts show that the expression chess media obtains 74% of results from the validation of material experts categorized as "good" and obtains a score of 96% from the validation of media experts categorized as "very good", the results of pre-test and post trials -test shows an increase in*



*knowing emotions in children aged 5-6 years in Dwi Karya Kindergarten. The effectiveness results using the paired sample T-test showed a significant increase between the pre-test and post-test results. yourself and others.*

**Keywords:** *Children Aged 5-6 Years, Emotions, Expression Chess Media.,*

## **Pendahuluan**

Aspek perkembangan pada anak usia dini berperan sangat penting, yang nantinya akan berguna bagi pendidikan anak selanjutnya. Yaitu terdapat enam aspek perkembangan dasar anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi yaitu aspek sosial emosional. Karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial dan memiliki perasaan atau emosi dalam dirinya. Perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi saat di kehidupan sehari-hari. Untuk itu dalam pendidikan anak usia dini, tugas dari seorang guru untuk mengembangkan sosial emosional pada anak yaitu menguasai prinsip tindakan yang meliputi: (1) Menjadi teladan atau contoh yang baik, (2) Mengenalkan emosi, (3) Menanggapi perasaan anak, (4) Melatih pengendalian diri, (5) Melatih mengelola emosi, (6) Menerapkan disiplin dengan konsep empati, (7) Melatih keterampilan komunikasi, (8) Mengungkapkan emosi dengan kata-kata, dan (9) Memperbanyak permainan dinamis (Nurmalitasari, 2015). Dengan demikian bahwa pendidikan anak usia dini dapat terjadi setiap saat serta interaksi manusia yang terjadi dalam keluarga, teman sebaya dan hubungan sosial yang sesuai dengan kondisi perkembangan anak (Saroinsong & Poluakan, 2017).

Perkembangan sosial pada anak usia dini dapat diperoleh dari lingkungannya yaitu berasal dari orang tua, saudara, teman sebaya hingga masyarakat. Yaitu anak dapat mengembangkan perkembangan sosialnya dengan cara bermain. Ketika bermain, anak secara alami dapat menyerap pengetahuan dan mempelajari keterampilan, sikap dan perilaku yang dibutuhkan dalam kehidupan. Dari bermain anak akan belajar apa itu hidup dan arti hubungan antara objek, yang nantinya mereka menjadi siap peran di masa depan dengan meniru orang dewasa di sekitar mereka. Sedangkan orang dewasa berpengaruh bagi keterampilan eksplorasi dan sosial anak yaitu bermain dengan anak (Türkoğlu, 2019). Dengan demikian, dari adanya interaksi anak dengan orang lain akan menumbuhkan keterampilan sosial dan menjadikan perkembangan sosial ini hal yang penting juga untuk dikembangkan. Anak yang tidak memiliki keterampilan sosial yang baik seringkali ditunjukkan dengan ketidak mampuan anak dalam menafsirkan atau menggunakan bahasa tubuh, sering salah paham atau keliru jika memanfaatkan ekspresi wajahnya semisal gagal melakukan kontak mata, anak gugup bila harus melakukan percakapan ringan, tidak mengetahui kapan harus mengakhiri pembicaraan serta merasa takut bahwa apa yang dibicarakannya tidak dapat menarik minat orang lain (Afrianti, 2018).

Untuk mengenalkan ekspresi emosi pada anak dapat lebih mengembangkan kecerdasan emosinya, yaitu anak dapat mengenal emosi diri, mengelola emosi, mengembangkan hubungan baik dengan teman dan motivasi diri. Sehingga dari pengenalan emosi yang diajarkan kepada anak usia dini diharapkan anak mampu mengungkapkan emosinya sejak dini dan tidak lagi ada anak yang merasa kurang perhatian bahkan bingung dengan emosi yang dialami oleh anak (Nindika, 2017). Hal ini



sejalan dengan capaian perkembangan sosial emosional yaitu dapat mengenal ekspresi emosi diri maupun orang lain (Permendikbud). Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain yaitu jika perkembangan emosi maka harus membahas dengan perkembangan sosial, begitupun sebaliknya.

Menurut Goleman dalam (Rachmawati, 2014) menjelaskan bahwa emosi merupakan perasaan yang khas serta keadaan biologis dan psikologis untuk cenderung mengambil sebuah tindakan dan anak dominan mengekspresikan emosi dirinya pada usia 5-6 tahun. Menurut Ningrum dan Wardhani (2021), bahwa pada anak usia enam tahun anak-anak sudah dapat mengartikan dan paham emosi yang dipahaminya serta perkembangan emosi pada usia ini lebih kompleks lagi. Banyaknya pengalaman yang dimiliki anak berpengaruh pada perkembangan emosinya, sehingga anak tahu bagaimana mengatur, mengekspresikan dan bertindak yang baik sesuai emosi diri. Merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan Rustari et al. (2019) bahwa anak 5-6 tahun lebih mengekspresikan emosi diri pada aspek ekspresi emosi gembira, marah, dan sedih dalam proses pembelajaran dan emosi yang paling banyak muncul yaitu gembira.

Dari penelitian tersebut mengacu pada teori perkembangan sosial emosional dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntunan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku (Hurlock, 2000). Adapun karakter emosi perkembangan anak dari usia 4-6 tahun menurut Darmiah (2020) yaitu pada anak usia 4-5 tahun, anak mulai mempelajari kemampuan untuk mengambil inisiatif sendiri. Anak mulai mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain serta memahami peristiwa yang dapat menimbulkan reaksi emosional yang berbeda pada beberapa orang. Sedangkan perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun anak mempelajari kaedah dan aturan yang berlaku, mempelajari konsep keadilan, dan anak mulai mampu menjaga rahasia. Emosi pada usia anak di tahap ini mulai matang karena anak mulai mengerti hal apa saja yang didiapat dari emosi yang anak miliki. Emosi anak pada masa ini mudah sekali berubah. Dengan demikian, perkembangan emosi pada anak usia 4-6 tahun merupakan masa yang tepat untuk mengenalkan emosi dan mengungkapkan keadaan emosi baik dari diri anak maupun yang dialami oleh orang lain. Macam emosi anak menurut Goleman dalam Manizar HM (2017) yaitu terdiri dari amarah, sedih, takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, dan malu.

Berdasarkan hasil observasi di lembaga TK sebelumnya, yaitu di TK Dwi Karya anak usia 5-6 tahun (kelompok B) sebanyak 6 dari 12 anak menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan anak susah mengenali emosi diri dan orang lain. Dimana dalam pembelajaran anak kurang menunjukkan emosi diri seperti senang, cinta, sedih dan marah. Begitu juga saat bermain dengan teman, anak jarang berinteraksi dengan teman sebayanya hanya terlihat beberapa anak yang berinteraksi seperti mengobrol dan bermain bersama teman. Sehingga anak cenderung menyendiri saat bermain. Melihat permasalahan ini, maka perlu menyediakan media pembelajaran yang menarik minat anak dan dapat digunakan secara klasikal untuk anak-anak dapat berinteraksi satu sama lain.

Untuk itu dalam pengenalan ekspresi emosi pada anak usia dini masih kurang dikembangkan sehingga dalam pembelajarannya kurang optimal. Maka agar pembelajaran mengenalkan ekspresi emosi pada anak usia dini dapat optimal dibutuhkannya media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi kepada



peserta didik. Dari media pembelajaran, peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan. Tentunya pembelajaran menggunakan media pada anak usia dini harus dengan bermain. Untuk pembelajaran anak usia dini juga tidak akan bosan dan dapat belajar secara konkret. Berdasarkan teori perkembangan, anak mengadaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian di sekitarnya. Sehingga anak mempelajari karakteristik dan fungsi benda di sekitarnya dari mainan hingga makanan (Khotimah et al., 2020). Sehingga media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dan jika dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran (Hamid et al., 2020).

Media pembelajaran sebagai sumber belajar yang konkret dapat menggunakan permainan papan atau yang disebut *board game*. Permainan papan atau *board game* sangat penting untuk memberikan keterampilan pengetahuan secara langsung dan pengembangan langsung untuk semua orang di segala usia. Dan permainan papan ini memberikan suasana yang menyenangkan namun tetap menerapkan pembelajaran di dalamnya (Bratitsis, 2021). Bentuk permainan papan yaitu seperti catur, ular tangga, ludo, dan sebagainya.

Untuk itu, media pembelajaran yang dapat digunakan kepada anak usia dini untuk mengenalkan emosi yaitu media catur ekspresi. Kelebihan yang terdapat pada media catur ekspresi ialah terdapat gambar pengenalan emosi yang jelas yaitu ekspresi wajah, warna catur ekspresi memilih menggunakan warna dasar yang menarik sehingga anak tertarik untuk menggunakannya dan memudahkan anak untuk mengenal konsep emosi. Selain warna dan gambar, anak dapat langsung menirukan macam ekspresi yang terdapat pada catur ekspresi. Media ini juga mudah digunakan dan praktis dibawa karena bentuknya yang simpel.

Dibandingkan dari penelitian terdahulu oleh Laily dan Fitri (2021) dengan media catur tematik berupa permainan papan bahwa pengembangan media tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil produk dikategorikan baik dan layak untuk di uji cobakan pada subjek uji coba. Sedangkan penelitian lainnya yaitu oleh Sari (2022) berupa pengembangan media papan perintah untuk perkembangan sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Bunga Melati NW Presak Sakra. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media papan perintah layak digunakan untuk perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dalam pembelajaran di sekolah.

### **Metode Penelitian**

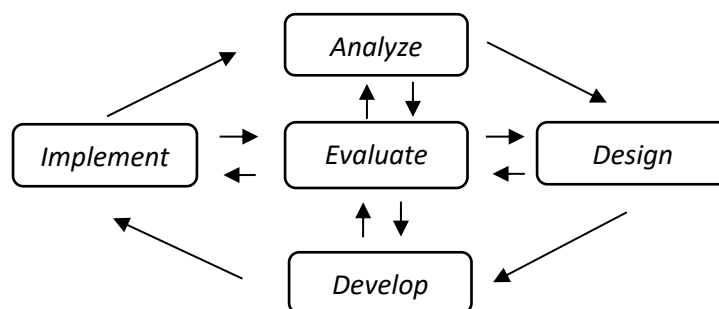
Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016) jenis metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, serta menguji tingkat kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media catur ekspresi untuk meningkatkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun.

Prosedur yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) atau Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Menurut Branch (2009)



mengemukakan bahwa model ADDIE adalah rancangan dalam mengembangkan suatu produk dan dinilai tepat dalam mengembangkan suatu produk khususnya dalam dunia pendidikan. Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar dan berkaitan dengan sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik pembelajar.

Alasan peneliti menggunakan pengembangan ADDIE yaitu karena model ini menggunakan tahap kerja yang sederhana namun sistematis. Model ADDIE dilakukan evaluasi pada setiap fase dan revisi pada tahapannya. Dengan demikian, produk yang dikembangkan menjadikan produk yang valid dan cocok sebagai pengembangan media cetak ekspresi untuk meningkatkan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun.



**Bagan.1** Tahapan Pengembangan Model ADDIE Sumber: (Branch, 2009)

Terdapat penjabaran lebih luas dari langkah-langkah model pengembangan ADDIE yaitu:

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan produk yang akan dihasilkan. Pada penelitian ini terdapat 3 tahapan analisis yang dilakukan terdiri dari analisis kebutuhan anak, analisis karakter anak, dan analisis kurikulum.

Analisis kebutuhan merupakan observasi sebelumnya pada TK Dwi Karya adalah masih minimnya media permainan yang menarik untuk anak bermain sambil belajar khususnya dalam hal materi emosi. Serta anak yang kurang menunjukkan emosi diri kepada orang lain maupun emosi dirinya sendiri, seperti emosi senang, cinta, sedih dan marah.

Analisis karakter anak Analisis karakter pada anak ditujukan untuk mengetahui tingkat kemampuan dan karakter anak yang beragam. Sehingga dari karakter anak yang beragam, peneliti dapat mengembangkan produk media yang sesuai untuk digunakan.

Analisis kurikulum pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum lembaga agar pengembangan media yang dihasilkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran.

#### 2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap Perencanaan merupakan tahap merancang media yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap perencanaan ini media disesuaikan dengan tingkat pencapaian anak dan indikator kurikulum. Dengan itu,



pada tahap ini media catur ekspresi di rancang unik dan semenarik mungkin untuk anak.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk merealisasikan produk sesuai rancangan yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan materi. Validasi ahli media dan materi diperlukan untuk kelayakan media apakah layak atau tidak media yang sudah dikembangkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yaitu dosen jurusan PG-PAUD dengan kriteria menempuh pendidikan terakhir S2 yang memahami kemampuan emosi pada anak usia dini dan memahami media yang baik dalam meningkatkan kemampuan mengenal emosi. Dari penilaian kelayakan, media dapat direvisi sesuai komentar dan saran dari validator. Pada tahap ini media catur ekspresi diproduksi sesuai ditentukannya isi materi, validasi dan produksi. Dengan demikian menjadikan hasil produksi media catur ekspresi yang unik, menarik dan menyenangkan untuk anak serta berdasarkan analisis kebutuhan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini dilakukannya uji coba produk media dilapangan. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Karya Desa Pepelegi Kecamatan Waru, Sidoarjo. Uji coba yang dilakukan terdiri dari 12 orang anak di TK Dwi Karya. Pada tahap ini dilakukannya *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk melihat perkembangan emosi anak sebelum dan setelah memainkan media catur ekspresi.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini yaitu dilakukannya evaluasi kembali berupa komentar dan saran dari para ahli materi dan ahli media serta evaluasi kembali pada lembar penilaian observasi lembar kerja *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan oleh anak di tahap implementasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal emosi anak.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara para guru dalam analisis kebutuhan, observasi anak maupun saran dari para ahli materi dan media. Data dari hasil wawancara hingga saran pada angket dari para ahli media dan materi digunakan untuk melihat kelayakan dari poduk pengembangan media catur ekspresi. Data ini kemudian akan diinterpretasikan kedalam bentuk tabel.

Untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal emosi, yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Termasuk data hasil *pre-test* dan *post-test*, data validasi produk dan validitas dan realibilitas. Rumus dari data hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

$$P = \frac{F (\text{Total Jumlah Skor})}{N (\text{Jumlah Item})} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentase

F (Total jumlah skor) : Jumlah skor yang diperoleh anak

N (Jumlah Item) : Jumlah frekuensi

Kemudian hasil dari presentase rumus tersebut dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert yakni sebagai berikut (Rukajat, 2018).



**Tabel 1.** Skor Penilaian Kemampuan Anak

No	Kriteria	Skor kemampuan anak
1.	Belum Berkembang (BB)	0-25
2.	Mulai berkembang (MB)	25-50
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50-75
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	75-100

Namun dalam menentukan jarak interval antara jenjang kelayakan instrumen kemampuan mengenal emosi anak dari belum bisa menjadi bisa dapat menggunakan rumus (Regita, 2019)

$$\text{Jarak Interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

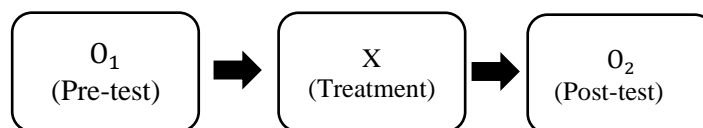
Sedangkan untuk skor hasil kemampuan anak dalam penggunaan media catur ekspresi, diinterpretasikan skor yakni sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Kemampuan Anak

Skor	Keterangan
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai berkembang (MB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Dalam uji keefektifan yang bertujuan mengetahui keefektifan media catur ekspresi untuk menstimulasi kemampuan anak mengenal emosi, dilakukan dengan desain pre-eksperiment atau desain dengan pre-test-post-test (one group pre-test-post-test design). Model desain ini digunakan karena pada model desain ini, kelompok tidak diambil secara acak atau pasangan, tidak ada kelompok pembandingan namun tetap diberi tes awal dan akhir disamping perlakuan (Sukmadinata, 2017).

Untuk perbandingan perbedaan pre-test dan post-test secara analisis statistik menggunakan model paired sample T test, yaitu digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah dalam mengkaji keefektifan perlakuan ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberi perlakuan (Widiyanto, 2013). Prosedur pelaksanaan uji coba dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



**Bagan 2.** Desain Penelitian

Analisis kevalidan media yaitu dengan menguji kelayakan media catur ekspresi yang dikembangkan dan menguji kesesuaiannya dengan materi, yaitu divalidasi oleh ahli materi dan media dengan rumus berikut (Sugiyono, 2016):

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$



Keterangan:

P = Presentase skor yang dicari

$\sum R$  = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah nilai ideal

Hasil presentase validasi para ahli diinterpretasi skor menurut skala likert yakni sebagai berikut (Rukajat, 2018):

**Tabel 3.** Skor Penilaian Validasi Ahli

No	Kriteria	Presentase
1.	Sangat Baik (SB)	81%-100%
2.	Baik (B)	61%-80%
3.	Cukup (C)	41%-60%
4.	Kurang (K)	20% – 40%
5.	Sangat Kurang (SK)	0% – 20%

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Kuesioner atau item dikatakan valid atau tidak diketahui dengan cara mengkorelasikan anantara skor butir dengan skor total, apabila korelasi  $r$  di atas 0,05 maka dapat disimpulkan kuesioner tersebut valid (Sugiyono, 2016). Untuk uji realibilitas realibilitas bertujuan untuk melihat andal atau tidaknya suatu alat ukur digunakan pendekatan secara statistika, yaitu melalui koefisien realibilitas dan jika koefisien realibilitas lebih besar dari 0,06, maka secara keseluruhan pernyataan tersebut dinyatakan andal atau reliable (Sugiyono, 2017).

Pengujian validitas dan realibilitas dilakukan untuk indikator-indikator kemampuan mengenal emosi anak. Pengujian pada penelitian ini akan dihitung dengan alat bantu perangkat lunak SPSS 22 (*Statistical Package For Sosial Sciences*)

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil

Berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), media catur ekspresi dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan tersebut. Berikut hasil penjabaran dari pengembangan media catur ekspresi:

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Ada 3 tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti yang terdiri dari:

##### a. Analisis Kebutuhan Anak

Analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada observasi sebelumnya pada TK Dwi Karya adalah masih minimnya media permainan yang menarik untuk anak bermain sambil belajar khususnya dalam hal materi emosi. Dari observasi yang telah dilakukan di TK Dwi Karya, Waru, Pepelegi sebelumnya yaitu 50% dari 12 anak usia 5-6 tahun (kelompok B) didapatkan anak yang kurang menunjukkan emosi diri kepada orang lain maupun emosi dirinya sendiri, seperti emosi senang, cinta, sedih dan marah. Media yang tersedia pada lembaga berupa buku, poster, puzzle dan media buku pembelajaran lainnya. Dari





ketersediaan media pembelajaran maka dapat ditentukan media yang mendukung pembelajaran anak. Oleh sebab itu, maka diperlukannya suatu media yang belum tersedia pada lembaga untuk dapat menstimulasi emosi anak, yaitu media catur ekspresi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

#### b. Analisis Karakter Anak

Analisis karakter pada anak ditujukan untuk mengetahui tingkat kemampuan dan karakter anak yang beragam. Sehingga dari karakter anak yang beragam, peneliti dapat mengembangkan produk media yang sesuai untuk digunakan. Tingkat kemampuan dan karakter anak pada TK Dwi Karya berbeda-beda. Berdasarkan analisis saat pembelajaran, karakter emosi anak berbeda, terdapat anak yang mudah meluapkan emosi dirinya seperti berekspresi senang, adapun anak yang kurang mengekspresikan diri, cenderung diam dan tidak berekspresi. Peneliti mengembangkan media catur ekspresi sesuai dengan kemampuan dan karakter anak yang beragam. Media catur ekspresi disesuaikan dengan karakter anak yang senang bermain. Dengan demikian catur ekspresi dapat merangsang anak untuk bermain bersama yang dapat memunculkan emosi diri anak dan emosi terhadap orang lain. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diharapkan media catur ekspresi dapat menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Karya.

#### c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum lembaga agar pengembangan media yang dihasilkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran. Selain itu, analisis kurikulum digunakan untuk menentukan materi pada anak sesuai tingkat pencapaian perkembangan dan indikator kurikulum. Kurikulum pada TK Dwi Karya menggunakan kurikulum 2013. Kekurangan yang ada pada kurikulum 2013 menurut para guru yakni guru masih susah dalam menyusun RPP yang menarik dan kreatif untuk siswanya salah satunya terdampak pada media yang tersedia kurang memadai.

### 2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap Perencanaan merupakan tahap merancang media yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap perencanaan ini media disesuaikan dengan tingkat pencapaian anak dan indikator kurikulum. Media catur ekspresi di rancang unik dan semenarik mungkin untuk anak. Media permainan catur pada umumnya menggunakan papan yang memiliki 64 kotak persegi yang tersusun dalam 2 warna berselang-seling yaitu hitam dan putih serta memiliki 64 pion yang pada umumnya terdiri dari 2 warna yaitu hitam dan putih. Berikut merupakan contoh gambar media catur sebelum dikembangkan:



**Gambar 1.** Media Permainan Catur Sebelum Dikembangkan



Pada tahap perencanaan ini disusun instrumen validasi ahli materi, media dan lembar observasi yang digunakan untuk tahap selanjutnya. instrumen yang disusun berupa lembar penilaian media atau angket serta lembar observasi tingkat pencapaian perkembangan anak. lembar angket tersebut berupa isian (check list) yang nanti akan diberikan pada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media catur ekspresi yang dikembangkan. Sedangkan lembar observasi anak yang akan diisi oleh peneliti setelah melakukan uji coba kelompok kecil. Untuk angket *pre-test* dan *post-test* dilakukan pada anak sebelum dan setelah menggunakan media catur ekspresi yang telah dikembangkan.

Media catur ekspresi di desain menarik untuk anak, sehingga media catur yang sebelumnya kurang menarik untuk anak dimodifikasi menjadi permainan yang lebih sederhana, jelas dan menyenangkan. Dengan itu, pada tahap perencanaan peneliti mendesain media catur ekspresi dari segi warna papan dan kotaknya menggunakan warna dasar (merah, kuning, hijau dan biru), gambar yang menarik sesuai materi, jumlah pion catur berjumlah 32, pion catur dengan warna dasar, jumlah kotak disesuaikan dengan gambar materi sehingga hanya 32 kotak, serta kotak pada catur yang dapat dipindah-pindahkan. Dari perencanaan desain media ini akan direalisasikan kedalam bentuk media baru yang sudah dikembangkan. Setelah itu divalidasi oleh ahli materi dan media serta di uji coba pada anak usia 5-6 tahun. Media catur ekspresi yang telah dikembangkan dan dikatakan layak untuk di uji cobakan diharapkan mampu menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun khususnya di TK Dwi Karya.



**Gambar 2.** Media Catur yang Telah Dikembangkan (Media Catur Ekspresi)



**Gambar 3.** Emosi Positif dan Emosi Negatif pada Media

Adapun dari perbedaan kedua gambar diatas terdapat perbedaan perbandingan media catur yang belum dikembangkan dengan media catur yang telah dikembangkan (media catur ekspresi) yaitu:



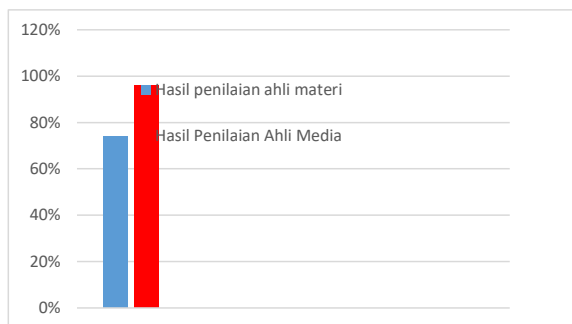
**Tabel 4.** Perbedaan Media Catur Terdahulu dan Media Catur Ekspresi

<b>Media Catur Terdahulu</b>	<b>Media Catur Ekspresi</b>
1. Papan pada umumnya berukuran 36 x 36 cm dengan ukuran sedang	1. Papan berukuran 36 x 36 cm
2. Memiliki 64 kotak persegi	2. Memiliki 32 kotak persegi
3. Kotak berwarna hitam dan putih	3. Kotak berwarna dasar yang menarik (merah, kuning, hijau dan biru)
4. Tidak menggunakan gambar	4. Menggunakan gambar ekspresi yang menarik (senang, cinta, sedih dan marah)
5. Tidak dapat digunakan untuk menstimulasi mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun	5. Dapat digunakan untuk menstimulasi mengenal emosi anak usia 5-6 tahun
6. Kotak pada papan catur tidak dapat dipindah-pindahkan	6. Kotak pada catur ekspresi dapat dipindah-pindahkan
	7. Bahan aman untuk anak karena tidak mengandung cat yang berbahaya

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk merealisasikan produk sesuai rancangan yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan materi. Validasi ahli media dan materi diperlukan untuk kelayakan media apakah layak atau tidak media yang sudah dikembangkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Dari penilaian kelayakan, media dapat direvisi sesuai komentar dan saran dari validator. Pada tahap ini media catur ekspresi diproduksi sesuai ditentukannya isi materi, validasi dan produksi. Dengan demikian menjadikan hasil produksi media catur ekspresi yang unik, menarik dan menyenangkan untuk anak serta berdasarkan analisis kebutuhan, karakter dan kurikulum yang ada pada TK Dwi Karya.

Validasi ahli materi dilakukan oleh validator yang ahli di bidang materi yang dilakukan oleh ibu Nurul Khotimah., S.Pd., M.Pd. Perolehan data validasi ahli materi didapat dari pemberian nilai, komentar dan saran terhadap media dengan mengisi secara langsung angket yang disediakan. Dari keseluruhan aspek penilaian didapatkan jumlah skor 41 serta rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan indikator adalah 74% yang diperoleh dari rumus yang telah dihitung. Sehingga kategori penilaian ahli materi yang didapat dari hasil rata-rata keseluruhan indikator dapat dikategorikan “baik”. Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Wulan Patria Saroinsong, S.Psi., M.Pd., Ph.D dengan mendapatkan nilai pada keseluruhan aspek yaitu nilai 43 sedangkan hasil rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan indikator yaitu 96% dari perhitungan rumus yang sesuai. Maka kategori penilaian ahli media yang didapat mendapatkan hasil kriteria aspek penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian dari penilaian validator dan masukan bahwa media catur ekspresi layak untuk diproduksi dan dapat diuji coba di lapangan. Data dari hasil analisis penilaian ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada gambar grafik berikut:



**Grafik 1.** Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

#### 4. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini dilakukannya uji coba produk media dilapangan. Subjek pada penelitian ini usia 5-6 tahun di di TK Dwi Karya Desa Pepelegi Kecamatan Waru, Sidoarjo. Uji coba yang dilakukan terdiri dari 12 orang anak di TK Dwi Karya. Uji coba dilakukan pada tanggal 2-7 Januari 2023. Uji coba dilakukan pre-test dan post-test bertujuan un untuk melihat perkembangan emosi anak sebelum dan setelah memainkan media catur ekspresi. Dari hasil uji coba produk pre-test dan post-test didapatkan hasil rata-rata 25,8% dan 47%. Perbedaan yang dapat dilihat antara hasil pre-test dan post-test terdapat perbedaan yang signifikan untuk diolah kembali menggunakan analisis statistik. Analisis statistik menggunakan model paired sample T test untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah dalam mengkaji keefektifan perlakuan ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberi treatment. Berikut hasil analisis statistik pre-test dan post-test yaitu sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Paired Sample T test

	Standar deviasi	P-value
Hasil Pre-test dan Post-test	4.188	0,000

Pada tabel hasil uji paired T test diketahui bahwa nilai p-value sebesar 0,000, maka nilai ini lebih kecil dari 0,05 atau  $0,000 < 0,05$ , yang artinya bahwa adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara pre-test atau sebelum dilakukannya perlakuan dan post-test yaitu setelah dilakukannya perlakuan.

#### 5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini yaitu dilakukannya evaluasi kembali berupa komentar dan saran dari para ahli materi dan ahli media serta evaluasi kembali pada lembar penilaian observasi lembar kerja *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan oleh anak di tahap implementasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal emosi anak. Serta hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media catur ekspresi memperoleh kategori penilaian yang sangat baik, dan mampu menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Karya. Anak mampu mengenal, menyebutkan, dan mengekspresikan emosi positif dan negatif selama bermain dan setelahnya karena adanya stimulasi dari media catur ekspresi. Media catur ekspresi



digunakan oleh anak dalam bentuk media yang menyenangkan dan unik karena belum ada sebelumnya, sehingga dapat menarik minat anak untuk bermain serta belajar mengenal emosi.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah diuraikan diatas, bahwa penelitian pengembangan ini dengan produk berupa media catur ekspresi untuk menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak dikembangkan dengan model penelitian yaitu model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap pengembangan ADDIE yaitu tahap Analysis (analisis), pada tahap analisis ini tahapan terbagi menjadi 3 tahapan terdiri dari analisis karakter anak, analisis kebutuhan anak dan analisis kurikulum. Analisis ini dilakukan agar nantinya media yang dirancang pada tahap selanjutnya menyesuaikan atau pada tahap ini analisis pada anak menjadi acuan untuk terciptanya pengembangan suatu produk media. Analisis kebutuhan anak yang dilakukan dengan observasi sebelumnya pada lembaga untuk mengetahui media apa saja yang tersedia di lembaga tersebut. Dari hasil observasi secara langsung dipastikan bahwa produk media yang akan dikembangkan belum ada sama sekali dan belum diterapkan oleh anak didik di lembaga tersebut.

Analisis karakter anak bertujuan untuk mengetahui karakter anak dan bagaimana perkembangan kemampuannya untuk diteliti lebih lanjut. Karena karakter dan kemampuan anak sangat beragam maka perlunya tahapan analisis karakter anak. dapat dibuktikan dari analisis karakter anak, di lembaga terdapat anak yang mudah meluapkan emosi serta terdapat juga anak yang susah untuk meluapkan emosinya. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan sosial emosional menurut Hurlock (2000), bahwa perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntunan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku. Sedangkan di lapangan rangsangan sosial yang didapat oleh anak masih kurang karena kurangnya pembelajaran menggunakan media yang memadai. Karena hal ini, peneliti dapat mengembangkan produk media yang sesuai untuk digunakan. Untuk analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum lembaga yang diterapkan, analisis ini digunakan untuk membuat materi yang sesuai dengan pencapaian pembelajaran dan indikatornya. Pada hasil lembaga yang dituju menggunakan kurikulum 2013. Dari analisis ini juga peneliti dapat menghasilkan media yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran.

Setelah dilakukannya tahap analisis, peneliti lanjut melakukan tahap design atau perancangan. Tahap perancangan ini mendesain media catur yang sesuai berdasarkan hasil data dari tahap penelitian awal yaitu analisis kebutuhan. Pada taha perancangan ini, peneliti mendesain media catur untuk dikembangkan mulai dari bahan, warna media, gambar yang ada pada media, tampilan media yang menarik serta ukuran media yang harus sesuai dengan anak usia 5-6 tahun. Media catur yang akan dikembangkan merupakan media catur ekspresi yaitu media dengan bentuk yang mirip dengan papan catur dengan gambar dan warna yang menarik. Media dibuat dari beberapa jenis kayu yaitu kayu HDF, basal dan pinus dengan ukuran 36 x 36 cm agar mudah digunakan oleh anak. dari penggunaan bahan ini diharapkan media dapat awet digunakan kedepannya. Selain itu warna dan gambar materi dibuat menarik serta adanya penambahan dadu dan putaran pada bagian tengah papan catur yang menjadikan media catur ekspresi ini



menyenangkan untuk anak. Perencanaan pengembangan media ini akan menghasilkan media yang mendukung dan sesuai untuk pembelajaran sekaligus menstimulasi pengenalan emosi pada anak. Dari hal ini sejalan dengan peranan media untuk anak usia dini menurut Guslinda (2018), bahwa media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar, suasana saat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak jika menggunakan media yang bervariasi. Dengan demikian, dikaitkan dengan teori Goleman (2016) dari adanya media bervariasi yang menyenangkan dan menarik bagi anak dapat mendorong individu untuk memberikan respon atau bertingkah laku terhadap stimulus yang ada. Dari penggunaan media yang menarik dapat memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yaitu menambah gairah anak dalam belajar dan mempermudah tugas para guru untuk memberikan materi agar anak terpancing untuk mengikuti pembelajaran dengan tekun.

Dilanjutkan pada tahap *development* atau pengembangan yang bertujuan untuk merealisasikan produk sesuai rancangan yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan materi. Yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media agar media yang telah dikembangkan mendapat masukan berupa komentar dan saran yang membangun guna adanya perbaikan yang lebih baik lagi terhadap media catur ekspresi. Dari hasil validasi oleh ahli materi dan media, media catur ekspresi mendapatkan nilai validasi oleh ahli materi dengan presentase berjumlah 74% sehingga dikategorikan Baik. Sedangkan nilai validasi oleh ahli media mendapatkan nilai presentase berjumlah 96% yang dikategorikan dengan sangat baik. Presentase ini berdasarkan pada skala presentase oleh Rukajat (2018). Untuk uji validitas dan reliabilitas instrumen diperoleh seluruh item instrumen “valid”, karena masing-masing pernyataan dengan total skor setiap variabel menunjukkan bahwa  $r$  hitung  $> 0,576$ . Sedangkan untuk uji reliabilitas menunjukkan bahwa setiap item instrumen layak untuk digunakan atau “reliabel”. Dibuktikan semua item instrumen mempunyai koefisien yang cukup besar yaitu  $0,977 > 0,6$ .

Pada tahap implementasi yaitu dilakukannya uji coba secara langsung pada lembaga pada anak didik di lembaga yang dituju. Jumlah subjek uji coba yaitu 12 anak berusia 5-6 tahun di TK Dwi Karya. Dari tahap implementasi didapat dari pengamatan atau observasi pada subjek uji coba, anak mampu menggunakan dan memainkan media catur ekspresi yang telah dikembangkan untuk menstimulasi kemampuan mengenak emosi anak. Dengan hal itu anak mengalami peningkatan pada kemampuannya dalam mengenal emosi yang dapat dilihat dari pengerjaan lembar kerja *pre-test* dan *post-test*. Seperti yang diungkapkan oleh Goleman (2016) bahwa emosi merupakan perasaan yang khas serta keadaan biologis dan psikologis untuk cenderung mengambil sebuah tindakan dan anak dominan mengekspresikan emosi dirinya pada usia 5-6 tahun. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh (Sari, 2022) bahwa keberhasilan mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dengan media papan perintah menghasilkan 87% dengan kategori “berkembang sangat baik”. Dengan demikian dari hasil uji coba, anak mampu mengekspresikan dirinya dengan menggunakan media catur ekspresi dengan materi emosi dasar yaitu senang, cinta, marah dan sedih. Macam jenis emosi juga didukung oleh Goleman (2016) yaitu macam emosi yang terdiri dari amarah, sedih, takut, kenikmatan (senang), cinta, terkejut, jengkel dan malu.

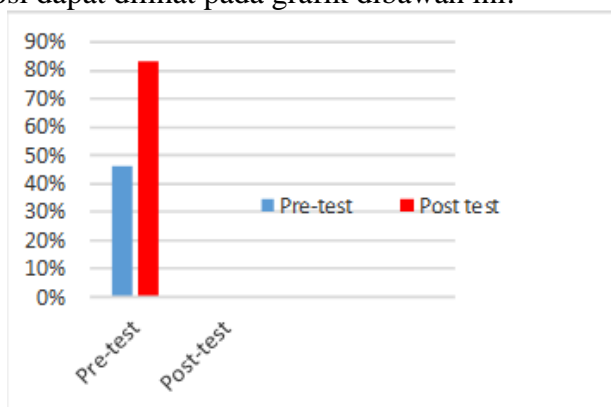
Pada tahap evaluasi yaitu memperbaiki desain pada media catur ekspresi sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Perbaikan yang dilakukan pada tahap evaluasi yaitu mengubah sedikit desain dan penambahan nama emosi pada media. Desain yang



diubah yaitu yang awalnya kotak pada media catur tidak dapat dilepas pasang, yang akhirnya dapat dilepas pasang dan desain gambar emosi yang perlu diubah. Selanjutnya evaluasi pada perlunya perbaikan penulisan pada lembar validasi yang masih kurang tepat.

Dapat disimpulkan, penggunaan media catur ekspresi dapat membantu anak dalam mengenal emosi dasar serta dalam penggunaan media catur ekspresi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada anak. Media catur ekspresi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal emosi, hal ini karena anak telah tercukupi kebutuhannya yaitu belajar menggunakan media yang menyenangkan dan konkret adanya, hal ini sesuai dengan media yang telah dikembangkan yaitu media catur ekspresi. Sehingga media catur ekspresi dapat dikatakan efektif untuk menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil penilaian kegiatan anak dalam mengerjakan *pre-test* dan *post-test* terdapat perbandingan yang dapat dilihat dari peningkatan presentase kemampuan anak mengenal emosi dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Grafik 2.** Presentase Kenaikan Pre-test dan Post-test

Dapat disimpulkan adanya peningkatan presentase nilai media catur ekspresi dimana pada awalnya hanya 46% meningkat menjadi 83%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 37% untuk penggunaan media catur ekspresi yang di uji coba pada anak. Dengan itu, media catur ekspresi efektif untuk digunakan dalam menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun.

Dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* yang signifikan, berdasarkan uji paired T test, didapatkan hasil p-value yang lebih kecil yaitu 0,000 dari 0,05 maka hipotesis 0 ditolak dan Hipotesis 1 diterima. Dengan demikian, ada perbedaan signifikan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Sehingga media catur ekspresi dapat dikatakan efektif untuk menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dilakukan didapat simpulan yakni media catur ekspresi yang dikembangkan berdasar analisis yang telah dilakukan sebelumnya yaitu berdasarkan kebutuhan anak, karakteristik anak dan kurikulum. Kurikulum yang digunakan pada TK Dwi Karya yaitu kurikulum 2013. Dengan begitu, produk yang dikembangkan dan direncanakan harus sesuai.



Produk pengembangan media catur ekspresi dapat dikatakan efektif untuk menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Karya. Kemampuan mengenal emosi anak belum berkembang karena masih pada tahap awalan penggunaan media catur ekspresi. Sedangkan kegiatan post-test mengenal emosi anak telah mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata presentase yang didapat yaitu 83%, pada hasil penilaian ini rata-rata anak dikategorikan berkembang sangat baik.

### Daftar Pustaka

- Afrianti, N. (2018). Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10405>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Bratitsis, T., Kontovounisiou, A., & Kiriazoglou, M. (2021). A board game proposal for teaching informatics related topics in Early Childhood Education. *SHS Web of Conferences*, 102, 01001. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202110201001>
- Darmiah. (2020). Perkembangan dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia MI. *Oionir: Jurnal Pendidikan*, 8(2).
- Goleman, D. (2016). *Kecerdasan Emosi*. Gramedia.
- Guslinda, dan R. kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Meilani, S., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hurlock, E. . (2000). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Khotimah, N., Rakhmawati, N. I. S., & Hasibuan, R. (2020). The Effectiveness of Computer-Assisted Instruction on Students' Cognitive Skill to Know Geometric Shapes. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 5(2), 63–72. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.17977/um027v5i22020p063>
- Laily, S. N., & Fitri, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA CATUR TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *PAUD Teratai*, 10(1).
- Manizar HM, E. (2017). Mengelola Kecerdasan Emosi. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 198–213.
- Nindika, D. (2017). Big Book terhadap Kemampuan Mengenal Ekspresi Emosi. *Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 8(2), 11–18. <http://journal.ummg.ac.id/index.php/edukasi/article/view/498>
- Ningrum, M. A., & Wardhani, M. R. K. A. (2021). Pengembangan Buku Panduan Anti-Bullying untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(3), 131–142. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.63-03>





- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Rachmawati, Y. (2014). *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. 1–43.
- Regita, P. (2019). *Pengembangan Permainan Engklek Bagi Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia Dini Di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. DEEPUBLISH.
- Rustari, L., Fadillah, & Ali, M. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Islamiyah. *Jurnal : Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35858>
- Sari, I. N., Ilhami, B. S., & Adawiyah, R. (2022). Pengembangan Media Papan Perintah untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Melati NW Presak Sakra. *Jurnal Cikal Cendekia*, 02(02), 1–11.
- Saroinsong, W. P., & Poluakan, C. (2017). Positive Contribution of Parenting and Socio-emotional Developing Children's Social Skills. *International Journal of Humanities and Social Science*, 7(4), 124–127.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan* (12th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Türkoğlu, B. (2019). The effect of educational board games training programme on the social skill development of the fourth graders. *Elementary Education Online*, 18(3), 1326–1344. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2019.612180>
- Widiyanto. (2013). *Statistika Terapan*. PT Elex Media Komputindo.