

**PENGARUH PAPAN PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Nur Latifa<sup>1</sup>, Dadan Suryana<sup>2</sup>  
[nurlatifa2412@gmail.com](mailto:nurlatifa2412@gmail.com)<sup>1</sup>, [suryana@fip.unp.ac.id](mailto:suryana@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Padang

**Article Info**

**Article history:**  
Published Juni 30, 2025

**Kata Kunci:**  
Pengaruh, Papan Permainan, Perkembangan, Sosial-Emosional, Anak.

**Keywords:** *Effect, Board Games, Development, Social-Emotional, Children.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini didasari dengan permasalahan kurang optimalnya kemampuan sosial emosional pada anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan kecenderungan anak untuk melakukan aktivitasnya secara individual serta pembiasaan yang dilakukan oleh guru masih dikatakan kurang menarik yakni hanya dengan memberikan arahan sederhana tentang perilaku sosial yang baik, dan arahan untuk mengendalikan emosional anak sehingga anak menjadi bosan dengan stimulasi yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh papan permainan sebagai media pembelajaran untuk perkembangan sosial emosional anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasy eksperimental (eksperimen semu). Adapun cara menentukan sampel yakni dengan purposive sampling. Jumlah keseluruhan anak pada penelitian yaitu 153 orang anak, namun anak yang akan dijadikan sampel penelitian yaitu kelompok B3 dengan jumlah anak 15 orang anak sebagai kelas eksperimen dan kelompok B8 dengan jumlah anak 15 orang anak sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berjumlah tujuh butir dengan kategori skor M (4), C (3), L (2), BB (1). Teknik analisis data dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, yang difasilitasi oleh SPSS versi 26. Merujuk pada hasil penelitian diketahui bahwa data terdistribusi secara normal dan homogeny, setelahnya dapat dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. Tujuan dari uji hipotesis untuk meninjau apakah diperoleh pengaruh terhadap perlakuan pada setiap kelas. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sampel T-test. Terlihat berda dari rata-rata peningkatan skor di kelas eksperimen dan kelas kontrol. kenaikan skor anak lebih besar di kelas eksperimen yakni 88 skor, pada kelas kontrol skor naik hanya sebesar 29. Maka dari itu hasil penelitian menampilkan adanya pengaruh papan permainan sebagai media pembelajaran untuk perkembangan sosial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh.

**ABSTRACT**

*This research is based on the issue of the less optimal social-emotional abilities in early childhood. This is due to children's tendency to engage in individual activities and the habituation carried out by teachers is still considered less attractive, namely only by giving simple instructions about good social behavior and instructions to control children's emotions, causing children to become bored with the given stimulation. This research aims to determine the effect of board games as a learning medium on the social-emotional development of early childhood. This type of research is quantitative with an experimental method in the form of*

*quasi-experimental. The sampling technique used is purposive sampling. The total number of children in the study was 153, but the sample taken consisted of group B3 with 15 children as the experimental class and group B8 with 15 children as the control class. The research instrument consisted of seven items with a scoring category of M (4), C (3), L (2), BB (1). The data analysis technique involved normality test, homogeneity test, and hypothesis testing, all facilitated using SPSS version 26. Referring to the results of the study, the data were normally distributed and homogeneous, allowing the hypothesis test to proceed. The purpose of the hypothesis test was to determine whether there was an effect of the treatment on each class. The hypothesis test was conducted using the independent sample t-test. A difference can be seen in the average score increase between the experimental and control classes. The increase in children's scores was greater in the experimental class, reaching 88 points, while in the control class the score only increased by 29 points. Therefore, the results of the study show that board games have an effect as a learning medium on the social-emotional development of early childhood at Raudhatul Jannah Islamic Kindergarten Payakumbuh.*

---

## **1. PENDAHULUAN**

Anak usia dini ialah seseorang yang berada pada masa golden age atau masa keemasan disepanjang tahap perkembangan individu, yang mana masa golden age terjadi pada usia 0-6 tahun. Saat anak ada di kisaran umur tersebut ia akan mengalami pertumbuhan yang sangat pesat di seluruh aspek perkembangannya (Suryana, 2021). Disamping itu Annisa, dkk (2019) menyatakan anak usia dini merupakan anak yang memiliki kepekaan yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga apa yang terlihat serta terdengar oleh anak akan cepat terserap dan melekat di memori anak. Menyikapi hal yang demikian tentunya diperlukan dukungan dalam upaya stimulasi pada tumbuh dan kembang anak dengan pemberian pendidikan anak usia dini. Adapun capaian aspek perkembangan yang tak kalah penting untuk diberikan stimulasi yakni sosial-emosional anak.

Keterampilan sosial ialah bentuk capaian yang dimiliki anak untuk melakukan interaksi dengan lingkungannya, dimulai dari rumah, lingkungan, dan sekolah (Syelindah & Putri, 2024) Selanjutnya terdapat teori dari Erikson dalam (Cehreli et al., 2007) yang menyatakan bahwa potensi sosial emosional merupakan tahap awal yang akan menentukan pondasi terhadap perkembangan emosional dan interaksi sosial di masa mendatang. Pada teori erikson dijelaskan mengenai anak yang berada pada usia 3-6 tahun ada pada tahap inisiatif versus perasaan bersalah. Tahap ini mengembangkan tugas perkembangan pada anak yakni bagaimana anak mempunyai suatu gagasan atau inisiatif dengan menekan sekecil mungkin tingkat kesalahan. Maksud dari nisiatif disini ialah respon positif setiap rintangan yang ada dalam kehidupan anak (Mokalu & Boangmanalu, 2021).

Disamping itu pada tahapan ini dijelaskan bahwa anak belajar merencanakan kegiatan mereka dan melaksanakannya, namun apabila menemui kegagalan pada pelaksanaannya anak akan takut mengambil inisiatif karena takut melakukan kesalahan Romdoniyah & Dedih (2022) Menyikapi hal yang demikian maka menjadi suatu kepentingan untuk mengembangkan rasa inisiatif anak dalam melakukan interaksi sosial dengan memperkecil kemungkinan anak untuk merasakan kesalahan terus menerus terkait dengan kegagalan yang ditemui pada saat melakukan interaksi. Upaya perwujudan dari pernyataan tersebut dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan pada kemampuan sosial-emosional anak.

Adapun salah satu kegiatan yang dapat dilakukan dalam pengembangan sosial-

emosional anak yakni dengan memanfaatkan alat permainan edukatif board game atau papan permainan. Papan permainan merupakan salah satu jenis dari permainan edukatif yang ada di ranah anak usia dini, yang mana permainan edukatif itu sendiri merupakan bagian dari permainan yang di desain guna membantu menyampaikan pendidikan terhadap individu yang menggunakan alat permainan tersebut (Asari dkk, 2023)

Sejalan dengan penjelasan sebelumnya Putri & Anggapuspa, (2023) mengatakan bahwa Papan permainan ialah salah satu jenis media pembelajaran yang berbentuk papan serta dilengkapi dengan pion yang akan dijalankan sesuai dengan aturan yang tertera di papan tersebut. Papan permainan merupakan jenis permainan yang dimainkan oleh beberapa orang, sehingga dapat mendorong anak untuk melakukan interaksi bersama temannya. Papan permainan memiliki variasi yang beragam dan dapat disesuaikan dengan tujuan aspek perkembangan yang diinginkan, serta dapat disesuaikan dengan tingkatan usia anak.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan studi mengenai penggunaan media pembelajaran board game atau papan permainan untuk mendukung aspek perkembangan sosial-emosional anak usia dini, padahal media tersebut merupakan salah satu media yang interaktif dan inovatif yang dapat berdampak pada tahapan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan pemerolehan data wawancara dan observasi awal sebelum penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Raudhatul Jannah, terlihat bahwa sosial-emosional anak belum terstimulasi secara optimal yang terlihat dari sebagian besar anak tidak bersedia untuk bermain bersama teman sebayanya, bahkan ada anak yang menolak secara terang-terangan saat temannya mengajak untuk bermain bersama. Disamping itu stimulasi yang diberikan oleh guru terhadap perkembangan sosial-emosional bisa dikatakan kurang menarik.

Kondisi yang demikian memberikan pembuktian pada kita bahwa kemampuan social-emosional anak di Taman Kanak-kanak tersebut belum berkembang secara optimal. Idealnya kemampuan sosial-emosional anak pada usia 5-6 tahun anak sudah mampu mengekspresikan dan mengelola emosinya serta mampu untuk membangun hubungan sosial yang baik (Kemendikbudristek, 2024). Menyikapi hal yang demikian, maka peneliti tertarik untuk meneliti perkembangan sosial-emosional anak melalui penggunaan papan permainan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan papan permainan merupakan bentuk kegiatan bermain yang persis dengan permainan ludo dan juga monopoli yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan dadu serta pion sebagai alat dalam permainannya. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul pengaruh permainan ludo adventure terhadap kecerdasan naturalis anak usia dini, yang dilakukan oleh Herwati, (2019) . Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan ludo adventure berpengaruh pada keterampilan naturalis anak.

Pada penelitian ini peneliti akan menyiapkan media papan sebagai alas dalam pelaksanaan permainan, kemudian dilengkapi dengan dadu, pion, beberapa kartu perintah, dan juga kartu emoji yang menggambarkan beberapa ekspresi emosional. Papan akan dirancang sesuai dengan aspek-aspek sosial-emosional dan pion akan dibuat dengan beberapa warna yang mana setiap warna menandakan anak yang terlibat dalam permainan. Disamping itu kartu emoji yang berisi ekspresi emosi baik itu ekspresi emosional yang positif atau bahkan ekspresi emosional yang negatif, hal ini akan membuat anak menganal beberapa emosi yang ditampilkan, serta kartu perintah yang di sediakan juga dapat melihat bagaimana anak untuk mentaati perintah tersebut. Kegiatan ini akan berlangsung interaktif sehingga dapat menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak dengan cara yang menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu telah menjelaskan implementasi board game atau papan permainan melalui beberapa jenis dan juga capaian perkembangan yang ditujunya. Penelitian terdahulu tersebut diantaranya yakni pengaruh papan permainan ludo adventure terhadap kecerdasan naturalis anak. Selanjutnya ada pengembangan media papan perintah terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Disamping itu juga ada pengembangan alat permainan edukatif sospoli (sosem monopoli) untuk meningkatkan keterampilan social-emosional anak.

Penelitian-penelitian tersebut merupakan penelitian seputaran papan permainan dengan berbagai jenisnya seperti ludo, monopoli, dan juga papan perintah, melihat beberapa topic penelitian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengisi gap serta mengembangkan lebih lanjut terkait dengan papan permainan ini. Pada penelitian ini peneliti menamai media pembelajaran cukup dengan papan permainan saja yang difokuskan pada aspek social-emosional anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk meninjau sejauh mana papan permainan memberikan pengaruh pada keterampilan social-emosional anak.

## 2. METODOLOGI

Metode yang dipakai yakni kuantitatif menggunakan quasi eksperimental design atau yang lebih dikenal dengan penelitian eksperimen semu menggunakan desain non-equivalent control group design. (Saputra, n.d.) berpendapat bahwa eksperimen semu memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar yang mungkin berpengaruh pada pelaksanaan eksperimen. Tujuan dari penggunaan metode penelitian ini ialah untuk mendapatkan info terkait perlakuan eksperimen dalam keadaan yang tidak mungkin untuk memalsukan variable.

Pada kegiatan peneliti berusaha mengungkapkan dan melihat seberapa besar pengaruh papan permainan sebagai media belajar untuk mendukung perkembangan social-emosional anak usia 5-6 tahun. Pada rancangan kelas eksperimen menerima perlakuan (X), namun pada kelas kontrol tidak menerima perlakuan (-). Gambaran dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

Tabel Rancangan Penelitian

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Pelaksanaan Program</b>	<b>Post-test</b>
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O1	-	O2

Keterangan:

O1 : Tes awal yang dilakukan ketika belum dilaksanakan kegiatan dengan papan permainan (guru atau wali murid mengisi kuisioner terkait dengan perkembangan social-emosional anak)

O2 : Tes akhir yang dilakukan setelah kegiatan dengan papan permainan (guru atau wali murid mengisi kembali kuisioner terkait dengan perkembangan sosial-emosional anak)

X : Pelaksanaan kegiatan bermain dengan menggunakan papan permainan

Penentuan sampel untuk penelitian ini dengan teknik purposive dengan mempertimbangkan maksud dan tujuan tertentu. Maka dari itu yang menjadi sampel dalam penelitian ini yakni kelas B3 dan B8, dimana kelas B3 merupakan kelas eksperimen dengan anak berjumlah 15 orang dan B8 merupakan kelas kontrol dengan anak berjumlah 15 orang. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan kesamaan jumlah anak, tingkatan umur anak memiliki perkembangan selaras, serta fasilitas kelas yang sama-sama dikelola oleh guru penggerak. Berikut tabel sampel yang akan dilakukan penelitian:

Tabel Sampel Penelitian

No	Kelas	Sampel	Keterangan
1	B3	15	Kelompok eksperimen
2	B8	15	Kelompok kontrol

Cara untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah dengan mengukur perbandingan beda antara rata-rata nilai masing-masing kelompok sampel, kemudian dilanjutkan dengan uji T (t-tes). analisis data yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lainnya terkumpul, dengan teknik analisis data pada penelitian kuantitatif digunakan analisis statistik (Saputra, n.d.) Tujuan dari analisis data yaitu untuk membuktikan pengaruh dari papan permainan terhadap kemampuan social-emosional anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh. Sebelum melaksanakan uji hipotesis terkait hasil penelitian, terlebih dahulu dilakukan beberapa uji prasyarat.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa papan permainan di Taman Kanak-kanak Islam Raudhatul Jannah dirancang dengan pendekatan yang selaras untuk kriteria perkembangan anak Media pembantu proses belajar yang interaktif dan inovatif memunculkan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak. Adapun deskripsi temuan penelitian tertera melalui data tabel dibawah ini.

Tabel Perbedaan Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

Eksperimen			
Nama Anak	Pre-tes	Post-tes	Selisih
Nabil	12	16	4
Aisha	15	20	5
Arra	13	18	5
Sabina	13	18	5
Ayra	13	19	6
Fellin	14	17	3
Zoya	10	15	5
Baim	12	22	10
Khian	12	17	5
Kimora	9	17	8
Fathan	11	17	6
Ale	15	22	7
Ruhi	10	16	6
Safana	15	22	7
Syafiq	16	22	6
<b>Jumlah</b>	<b>190</b>	<b>278</b>	<b>88</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>12.67</b>	<b>18.53</b>	<b>5.86</b>

Tabel Perbedaan Hasil Pre-test dan Post-Test Kelas Kontrol

Kontrol			
Nama Anak	Pre-tes	Post-tes	Selisih
Hasan	10	12	2
Nasya	10	12	2
Shakel	10	11	1
Fatia	12	13	1
Azam	12	14	2

Defan	12	12	0
Kaisa	10	13	3
Mutia	14	16	2
Fatir	8	10	2
Ramadhan	14	15	1
Adam	14	14	0
Alvaro	14	15	1
Nadifa	12	15	3
Raya	11	14	3
Kaira	8	14	6
<b>Jumlah</b>	<b>171</b>	<b>200</b>	<b>29</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>11.40</b>	<b>13.33</b>	<b>1.93</b>

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa papan permainan membawakan dampak yang baik terhadap perkembangan social-emosional anak. Terlihat dari data yang diperoleh ditemui peningkatan antara data tes awal serta data tes akhir untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada perkembangan social-emosional anak di Taman Kanak-kanak Islam Raudhatul Jannah. Jadi diperoleh kesimpulan yang menyatakan hasil penelitian menunjukkan hasil yang positif terhadap keterampilan social-emosional anak. Setelah diperoleh data serta hasil seperti yang tertera di tabel tersebut, maka dapat dilanjutkan dengan melakukan uji normalitas serta uji homogenitas untuk memastikan data yang telah diperoleh berdistribusi normal serta homogeny. Kedua pengujian pada data ini memanfaatkan SPSS 26. Adapun pedoman untuk menentukan tingkat normalitas dan homogenitas suatu data yakni dengan melakukan analisis statistic. Apabila output signifikan didapat lebih besar dari 0.05 menandakan bahwa distribusi data normal dan juga homogeny.

Perolehan pada uji normalitas menampilkan bahwa jumlah sampel untuk kelompok yang tidak menerima perlakuan dan kelompok yang menerima perlakuan masing-masing berjumlah 15. Nilai signifikan pada Shapiro-Wilk tes awal kelompok yang menerima perlakuan adalah 0.627 dan tes akhri kelompok eksperimen yakni 0.037 namun untuk tes awal kelompok kontrol 0.087 dan tes akhri kelas kontrol yakni 0.594. Dikembalikan pada kriteria hasil untuk uji normalitas yakni jika data hasil signifikan > dari 0.05 dapat dikatakan komponen data memiliki distribusi yang normal, namun ketika ditemui nilai signifikan < 0.05 dapat dikatakan data tidak terdistribusi secara normal

Ketika telah selesai melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dapat dilihat kedua kelompok bedistribusi normal dan memiliki homogeny. Keudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis pengujian dilakukan menggunakan teknik t-test. Strategi penilaian untuk melihat perbedaan yang ditemukan nantinya dilakukan dengan SPSS versi 26.

Hasil uji hipotesis menunjukkan rata-rata yang didapat dari kelompok eksperimen adalah 18.53 dan keompok kontrol 13.33. Upaya yang dilakukan untuk mencari bera dari hasil perkembangan pada kedua kelas tersebut bermakna signifikan atau tidaknya maka ditafsir dengan leven's test of variance adaalah sebesar 0.064 > 0.05. Jadi diperoleh hasil bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan data kelas kontrol merupakan sama atau homogeny.

### **Pembahasan**

Berikut pembahasan mengenai hasil penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Adapun penelitian ini berkaitan dengan pengaruh papan permainan sebagai media pembelajaran untuk perkembangan social-emosional anak khususnya usia 5-6 tahun. Mengingat hal yang demikian maka dirasa perlu untuk memberikan bahasan mendalam untuk menjelaskan hasil penelitian ini. Berdasarkan kegiatan penelitian terlihat bahwa perkembangan social-emosional anak tidak jauh berbeda antara kelas eksperimen dan kelas

non-eksperimen berdasarkan data pre-test atau tes awal. Adapun rata-rata pre-test pada kelas eksperimen yakni 12.67, sedangkan pada kelas kontrol yakni 11.40.

Tujuan dari tes awal adalah untuk melihat sejauh mana perkembangan social-emosional anak di lembaga pendidikan tersebut. Merujuk data perolehan pre-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat bahwa diperlukan pengembangan terhadap perkembangan social-emosional. Terlihat bahwa perkembangan social-emosional anak di Taman Kanak-kanak Islam Raudhatul Jannah memerlukan adanya stimulasi lebih lanjut, hal tersebut dilakukan mengingat urgensi aspek social-emosional anak usia dini. Sebagaimana menurut Hidayah (2023) pengembangan social emosional pada anak usia dini menjadi suatu bagian terpenting pada stimulasi aspek keterampilannya. Keberhasilan dari stimulasinya akan menciptakan kemampuan yang baik pula dalam diri anak untuk melakukan interaksi secara baik dengan lingkungannya.

Disamping itu Guru (2023) menyatakan bahwa kemampuan anak di bidang social-emosional adalah suatu hal penting untuk membentuk jati diri yang positif bagi anak. Penting bagi kita untuk melatih anak dalam memahami kebutuhan dirinya sebagai dasar kemampuan interaksi antara anak dengan orang lain sehingga tercipta hubungan sosial secara sehat. Setelah melakukan penelitian ini, peneliti menemukan pembuktian terhadap perkembangan social-emosional anak yang mengalami peningkatan dengan pemberian beberapa kali perlakuan dengan menggunakan papan permainan sebagai media pembelajaran. Terlihat bahwa setelah menapat perlakuan anak lebih mampu untuk melakukan aktivitas-aktivitas social, dan juga mampu mengelola emosional dengan baik melalui kegiatan melabeli emosional anak.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan karakteristik capaian perkembangan yang disampaikan dalam buku yang ditulis oleh (Sanusi, 2007) yakni terdapat beberapa capaian kemampuan social-emosional anak usia lima sampai enam tahun diantaranya yakni 1) anak mulai menyukai persahabatan dan ingin memiliki banyak teman; 2) anak mulai memiliki keinginan untuk ikut bermain bersama dengan temannya; 3) rasa ingin tahu yang meningkat terhadap suatu hal (Sanusi, 2007).

Disamping itu juga ada beberapa bentuk perasaan bersalah pada anak yang mungkin pernah dialaminya pada masa lampau dan tidak mau diulangi kembali. Adapun bentuk sikap yang dimunculkan anak dalam menyikapi kesalahan pada masa sebelumnya menurut Allen & Marotz (dalam (Sanusi, 2007) yakni: 1) Anak mulai mentaati aturan-aturan yang ada di lingkungannya. Hal tersebut bertujuan untuk menghindarkan diri dari penyimpangan aturan dalam lingkungan tersebut; 2) Anak mulai mengetahui ketika melakukan perbuatan yang salah. Pada kondisi ini anak lebih cenderung untuk menghindari perbuatan-perbuatan yang membawa dirinya pada sebuah kesalahan; 3) Anak mulai bisa mengendalikan emosional dengan baik. Kondisi emosional yang meledak-ledak membuat anak cenderung melakukan kesalahan. Maka dari itu anak akan berusaha mengendalikan emosional tersebut.

Pernyataan tersebut sejalan dengan implementasi dari teori pshycosocial development oleh Erik Erikson menerangkan tentang anak usia 5-6 Tahun berada pada tahapan inisiatif vs rasa bersalah. Pada hal ini tentunya kita perlu mengembangkan rasa inisiatif anak supaya lebih besar dari perasaan-perasaan bersalah yang dimilikinya. Untuk mewujudkan hal tersebut maka dapat kita bantu dengan bentuk rangsangan melalui salah satu cara yakni dengan media pembelajaran yang interaktif.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya upaya peningkatan kemampuan sosem pada anak dapat dimanfaatkan penggunaan media pembantu proses belajar yang interaktif. Umami & Afnida, (2023) menyampaikan bahwa media pembelajaran ialah sebuah perangkat pembantu yang biasanya dijadikan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media yang digunakan pada penelitian yakni papan

permainan atau board game. Papan permainan menurut Oematan (2020) merupakan sebuah jenis permainan yang komponen utamanya adalah papan yang dapat dibuka ditengah meja dan dilakukan oleh banyak pemain sebagai wujud interaksi dalam permainan tersebut. Pada dasarnya papan permainan memiliki banyak jenis sesuai dengan kegunaannya. Namun papan permainan yang digunakan untuk mendukung pembelajaran pada anak-anak dinamakan dengan educational board games. Penggunaan media pembelajaran tersebut dipraktikkan pada kelas eksperimen.

Setiap anak yang ada di kelas eksperimen diberikan treatmen dengan menggunakan papan permainan. Pada treatmen pertama peneliti melakukan treatmen terhadap tiga butir soal instrument yaitu mengajak teman untuk bermain bersama, menerima ajakan bermain dari teman, dan rasa penasaran anak terhadap media permainan baru. Berdasarkan pelaksanaan dari treatmen pertama ini akan terlihat pada sikap anak pada saat treatmen kedua, yang mana anak mulai mampu menerapkan tiga indicator yang telah diajarkan sebelumnya. Selanjutnya pada treatmen kedua peneliti mulai meneramhlam dua indicator selanjutnya yakni anak yang mampu menunjukkan perasaan bahagia saat mampu menyelesaikan permainan dan juga anak yang mampu untuk mentaati aturan yang ada dalam permainan. Pembiasaan-pembiasaan terkait treatmen yang dilakukan akan terlihat pada treatmen selanjutnya. Pada treatmen ketiga peneliti mulai melihat anak yang mampu menahan amarahnya ketika permainan berlangsung dan juga melabeli ekspresi emosional melalui kartu emoji yang disediakan kemudian anak menyampaikan bentuk dari ekspresi emosional tersebut kepada guru

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan perlakuan yang telah diterapkan pada penelitian ini maka dapat kita pahami bahwa penelitian terkait penggunaan papan permainan sebagai media pembelajaran tentunya bisa dijadikan acuan pembelajaran yang dapat memberikan stimulasi terhadap aspek sosem anak. Dari perolehan penelitian dilihat bahwa tujuan dari penelitian ini telah tercapai, yang mana tujuannya adalah untuk melihat pengaruh papan permainan terhadap perkembangan social-emosional anak usia dini. Tingkat capaian perkembangan dapat dilihat berdasarkan perbandingan data awal dan akhir yang diperoleh pada kelas eksperimen dan juga kelas control. Dikelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar 5.86%, namun dikelompok kontrol didapati peningkatan sebesar 1.93%.

Penelitian ini dapat membuka peluang untuk pengembangan studi lanjutan mengenai efektivitas media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat digunakan untuk stimulasi aspek perkembangan anak baik untuk social-emosional, maupun untuk aspek perkembangan lainnya. Penelitian ini diakui belum menampilkkan hasil yang sempurna. Hal ini terjadi karena keterbatasan ukuran sampel yang peneliti miliki yakni hanya pada satu lembaga pendidikan saja. Disamping itu juga variable luar yang tidak terkendalikan, boleh jadi anak yang sudah dapat dikatakan baik capaian perkembangannya ketika ditemukan dengan lingkungan yang kurang mendukung, dapat berubah kembali karena tidak dapat kita pungkiri bahwa lingkungan memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap perkembangan anak.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Annisa, A., Marlina, S., & Zulminiati, Z. (2019). Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Di Kelompok Bermain Gugus I Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 59–66. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.59-66>
- Cehreli, M. C., Cehreli, Z. C., & Akca, K. (2007). Impact of similarity in chemical composition of

- light-polymerized resin composites on post-gel strains and interface integrity. In *Journal of Materials Science: Materials in Medicine* (Vol. 18, Issue 6). <https://doi.org/10.1007/s10856-007-0140-3>
- Guru, P. (2023). *Jati diri*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>
- Hidayah, F. (2023). Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Belajar Kelompok. 3, 7942–7956.
- Ica Anggi Cahaya Asari, I. A. C. A., Mely Susanti, M. S., & Irega Gelly Gera, I. G. G. (2023). Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara. *Journal of Global Research Education*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.62194/v3b25190>
- Kemendikbudristek. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 (Issue 021).
- Mokalu, V. R., & Boangmanalu, C. V. J. (2021). Teori psikososial Erik Erikson. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 180–192.
- Oematan, V. N. C., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2020). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Media Board Game Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(16), 1–10.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/50760/41592>
- Romdoniyah, Dedih, & A. (2022). Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan. 01(02), 131–152.
- Sanusi, A. (2007). *Studi Sosial Indonesia*. Jawa Timur: Pace
- Saputra, N. (n.d.). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Suryana, D., Mayar, F., & Sari, R. E. (2021). Pengaruh Metode Sumbang Kurenah terhadap Perkembangan Karakter Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Rao. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 341–352. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1296>
- Syelindah, Y., & Putri, L. D. (2024). Orang Tua dan Pendidik Cerdas Dalam Mengembangkan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini. 2002. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/pustaka/article/view/109982/54172>
- Umami, Y. S., & Afnida, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Belajar Loose Part untuk Optimalisasi Perkembangan Anak di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 10(1), 39. <https://doi.org/10.24036/123237>