



PENGARUH PENGGUNAAN *BOARD GAME* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-KHAIRIYAH RAMANUJU

Putri Karmila Sari¹ Arie Nurdiansyah² Sururul Murtadlo³

^{1,2,3}STIT Al-Khairiyah Cilegon

e-mail korespondensi: putrikrm1sr@gmail.com

Abstract

Social-emotional development requires appropriate stimulation, such as through interactive and enjoyable play media. At the age of 4-5, children begin to engage in social play, specifically cooperative play with their peers. In cooperative play, children still face difficulties in showing enthusiasm and adhering to the rules. Based on this issue, the researcher used board games as an alternative medium for children's social-emotional development. The purpose of this study was to determine the effect of using board games on children's social-emotional development. This research used a Quasi-Experimental method with a Time Series Design. The population of this study was 4-5 year-old children with a research sample of 15 children consisting of 7 boys and 8 girls. The research data was obtained from the results of four pretests and posttests using the children's social emotional development observation sheet instrument. Based on the results of the analysis, an effect of 84,53% was obtained from the use of board games, which is in the very strong and positive category on the social emotional development of children aged 4-5 years at Al-Khairiyah Ramanuju Kindergarten.

Keywords: Early Childhood, Social-Emotional Development, Board games

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan salah satu periode yang sangat penting, karena periode ini merupakan usia emas atau biasa disebut *golden age*. Sebuah penelitian menyebutkan bahwa, pendidikan yang paling utama harus didapatkan oleh anak usia dini di masa emasnya adalah mengenai pendidikan sosial emosional. Karena, pengaruh sosial emosional bagi anak dalam menjalani kehidupan di kemudian hari memiliki porsi 80% dari total pendidikan lain yang harus dimiliki anak (Dachlan, Nasrul dan Taseman 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa kesuksesan anak bukan terlihat dari kepintaran anak itu sendiri, namun jauh lebih banyak dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam mengelola sosial emosionalnya. Dengan demikian, anak akan dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan dan paham bagaimana mereka akan bersikap dan bertindak sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Oleh karena itu, pendidik harus memberikan stimulus yang baik untuk perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Menurut Hurlock (1980), perkembangan sosial emosional pada anak usia dini mencakup kemampuan anak untuk berinteraksi dan memahami emosi, baik pada diri sendiri maupun orang lain. Selain itu, Izzaty dalam (Dachlan et al., 2019) berpendapat bahwa ada beberapa aspek dalam sosial emosional anak. Aspek-aspek tersebut adalah elemen-elemen sosial dalam bermain, otonomi dan inisiatif yang berkembang perasaan tentang diri, hubungan teman sebaya, konflik sosial, perilaku prososial, ketakutan-ketakutan anak dalam pemahaman gender. Maka, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain, dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus berkaitan dengan perkembangan sosial anak. Sebab dalam perkembangan sosial emosional anak merupakan kemampuan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain, dengan adanya kemampuan tersebut merupakan pengalaman baru bagi anak dalam situasi lingkungan sosial yang akan mereka hadapi.

Berdasarkan berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam 4 tahun pertama. Anak-anak pada usia 4-5 tahun berada dalam fase perkembangan yang kritis, dimana mereka mulai belajar mengenali dan mengelola emosi mereka sendiri serta berinteraksi dengan orang lain, di samping itu anak mulai terlihat aktif bermain. Seperti yang dijelaskan oleh Parten dalam (Dachlan et al., 2019), anak-anak melewati berbagai tahap dalam bermain sosial, mulai dari bermain sendiri, bermain seajar, hingga bermain kooperatif dengan teman sebaya. Sebagian besar interaksi dengan teman-teman sebaya selama masa kanak-kanak melibatkan kegiatan bermain. Menurut Freud dalam (Hurlock, 1980) bermain membantu anak dalam mengatasi kecemasan dan konflik-konfliknya. Karena ketegangan dapat diredakan dengan aktivitas bermain. Permainan sosial (*social play*) adalah kegiatan bermain yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya (Coplan & Arbeau dalam (Santrock, 2018)).

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Aulia dan Sudaryanti tahun 2023 dalam jurnal "*Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini*" (Aulia & Sudaryanti, 2023). Penelitian ini menganalisis mengenai peran permainan tradisional dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Kemudian Nisa, Paras, Yuli dan Rohita tahun 2021 dalam jurnal "*Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan pada Aspek Kesadaran Diri Anak*" (Nisa et al., 2021). Penelitian ini menganalisis mengenai kesadaran diri (*self awareness*) anak usia 4-5 tahun selama belajar dari rumah. Selama pembelajaran daring anak memiliki perasaan bosan dan memiliki sikap malu ketika bertemu dengan orang yang baru dikenal, baik orang dewasa maupun dengan teman sebaya. Namun, anak masih dapat mengendalikan diri dengan menunjukkan ekspresi yang tepat atau tidak berlebihan, mau menolong tanpa diminta, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain meskipun membutuhkan waktu yang lebih lama.

Lubis tahun 2019 dalam jurnal "*Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*" (Lubis, 2019). Penelitian ini mengembangkan kompetensi sosial emosional anak melalui bermain. Bermain dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini. Harianja, Rosmaimuna dan Jumaita tahun 2023 pada Jurnal "*Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran*" (Harianja et al., 2023). Pada penelitian ini ditemukan dari 12 anak, 10 anak belum mengalami perkembangan yang memadai dalam aspek sosial emosional. Terlihat dari sikap enggan bekerja sama dan kurangnya kemauan berbagi dalam tugas kelompok. Penyebabnya metode pengajaran yang lebih fokus pada bercerita dan ceramah, yang sejauh ini dianggap efektif dalam memperkuat aspek sosial. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian dilakukan untuk menguji efektivitas bermain peran dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di instansi tersebut.

Adapun Utami, Sholatul dan Is tahun 2024 dalam jurnal "*Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK KIPAS*" (Utami et al., 2024). Utami menemukan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, dalam kegiatan berhitung guru masih terpaku dengan lembar kerja atau majalah, guru masih kurang dalam menyampaikan pembelajaran berhitung yang menarik bagi anak sehingga anak merasa kurang tertarik dan bersemangat dalam kegiatan berhitung. Berdasarkan permasalahan tersebut Utami menerapkan media *board game* dengan permainan maze angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Selanjutnya Septiyani, Peduk dan Siti tahun 2018 dalam jurnal "*Pengaruh Board Game Terhadap Mathematic Ability Dalam Pengenalan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan pada Anak Usia 5-6 Tahun*" (Septiyani et al., 2018). Septiyani menyatakan bahwa adanya kekeliruan dalam pengenalan budaya matematika dari awal anak belajar dan mengenal matematika, dimana pembelajaran yang bersifat hafalan dan belajar dengan situasi formal yang membuat anak mudah stres. Perlu adanya inovasi baru dengan menggunakan alat permainan edukatif yang lebih inovatif dan bervariasi kepada anak. Maka Septiyani menggunakan *board game* untuk pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan pada anak.

Berdasarkan studi pendahuluan di TK Al-Khairiyah Ramanuju, salah satu media yang digunakan untuk kegiatan bermain yaitu menggunakan bola-bola kecil warna-warni dan payung untuk permainan mandi bola, kemudian anak melempar bola ke dalam payung secara bergantian. Selain itu, dengan bernyanyi dan pembiasaan setiap hari melalui peringatan lisan oleh guru. Tidak ada media khusus yang digunakan di TK Al-Khairiyah Ramanuju untuk aspek perkembangan

sosial emosional anak. Sehingga ditemukan beberapa permasalahan pada anak usia 4-5 tahun yaitu anak belum mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, dan anak merasa bosan karena media pembelajaran yang kurang menarik.

Berkenaan dengan penelitian di atas yang memiliki relevansi terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini, seperti pola asuh orang tua yang tidak konsisten, kondisi keluarga yang tidak harmonis, paparan tontonan yang tidak sesuai dan penggunaan gadget yang berlebihan. Faktor-faktor tersebut dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial, mengelola emosi, dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Dengan demikian, salah satu untuk mengatasi masalah perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah dengan pendekatan *board game*.

Board game berupa papan permainan yang telah didesain sesuai dengan jenis permainan dan memiliki bentuk yang beragam. *Board game* penting digunakan untuk pendidikan karena menekankan pada penalaran dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu jenis *board game* adalah permainan *Rabbit Turtle Race Challenge*. Permainan ini mengadaptasi kisah kelinci dan kura-kura, salah satu fabel Aesop. Kelinci dan kura-kura harus sampai di rumah pohon lebih dahulu sebelum si pemburu (Richanadia, 2022). Nilai yang diambil dari permainan ini adalah kerja sama dan kooperatif, komunikasi efektif, empati, menghargai giliran, dan yang paling penting adalah anak memahami dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik. Permainan dengan *board game* mengharuskan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bergantian, dan bekerja sama dengan temannya, dengan adanya kerja sama dengan temannya akan meningkatkan perkembangan sosial anak dengan lingkungannya.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti berencana untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun menggunakan *Board Game* melalui permainan *Rabbit Turtle Race Challenge*. Diharapkan media *board game* dengan permainan *rabbit turtle race challenge* ini dapat berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak meliputi : anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif dan menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul Pengaruh Penggunaan Board Game Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju.

METODE PENELITIAN

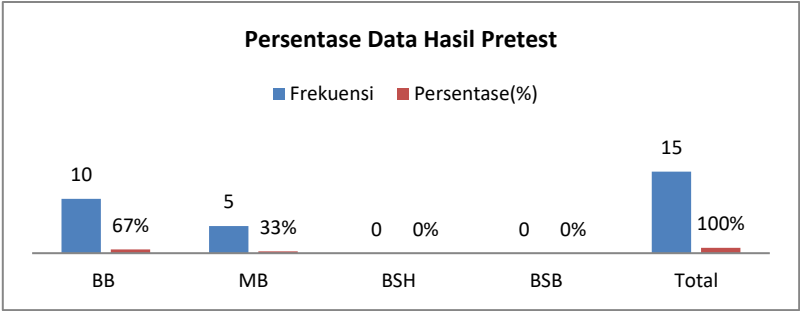
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011:72). Bentuk desain eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*, dengan bentuk *Time Series Design* menggunakan lembar observasi perkembangan sosial emosional anak sebagai instrumen penelitian. Dalam penelitian ini peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan seberapa besar pengaruh media *board game* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju Kota Cilegon dengan melakukan empat kali *pretest* untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun dengan sampel penelitian 15 orang anak yakni 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti adalah observasi dan dokumentasi. Untuk menunjukkan ada tidaknya pengaruh penggunaan *board game* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju, peneliti menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan SPSS 2.7 for windows.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Data Hasil *Pretest* (observasi sebelum *treatment*) Perkembangan Sosial Emosional Anak

Nama	<i>Pretest – 1</i>	<i>Pretest – 2</i>	<i>Pretest – 3</i>	<i>Pretest – 4</i>	Kriteria
ANM	20	23	23	23	MB
AFA	29	30	30	30	MB
AJS	21	21	21	21	BB
ARS	17	21	21	21	BB
FR	29	30	30	30	MB
FPA	21	21	21	21	BB
GAR	15	15	15	15	BB
KRA	21	21	21	21	BB
MAA	21	21	21	21	BB
MDA	29	30	30	30	MB
MTR	20	20	20	20	BB
QAS	21	21	21	21	BB
RAP	29	29	29	29	MB
KA	21	21	21	21	BB
Z	21	21	21	21	BB
Total	335	345	345	345	

Berdasarkan tabel 1 di atas yaitu hasil *pretest* yang diperoleh dari empat kali *pretest*, dengan total sampel 15 orang. Peneliti akan menghitung frekuensi untuk masing-masing kriteria: BB (Belum Berkembang): peserta didik yang masuk dalam kategori ini yaitu AJS, ARS, FPA, GAR, KRA, MAA, MTR, QAS, KA, dan Z, diperoleh jumlah frekuensi adalah 10 peserta didik. Kemudian, MB (Mulai Berkembang): peserta didik yang masuk dalam kategori ini yaitu ANM, AFA, FR, MDA dan RAP, diperoleh jumlah frekuensi adalah 5 peserta didik.



Gambar 1. Histogram Persentase Data Hasil *Pretest*

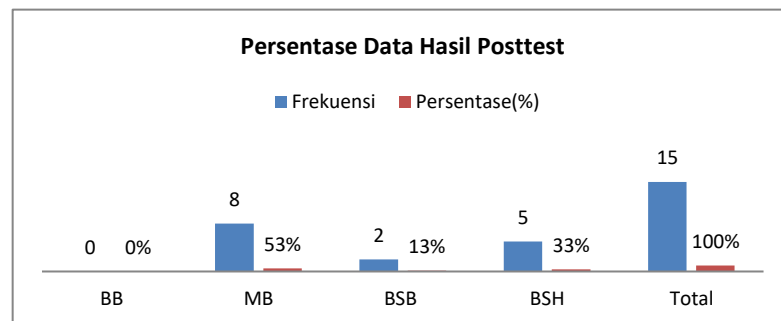
Berdasarkan gambar 1 di atas yaitu persentase data hasil *pretest*, dapat peneliti uraikan bahwa sebanyak 10 atau 67% peserta didik tergolong kategori belum berkembang, dan sebanyak 5 atau 33% peserta didik tergolong kategori mulai berkembang. Dari hasil *pretest* menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang memperebutkan sebuah mainan sehingga salah satu dari anak tersebut menangis karena keinginannya tidak terpenuhi, dan membuat anak tidak mau mengikuti aktivitas bermain lainnya ataupun kegiatan belajar. Peneliti juga melihat aktivitas pembelajaran di ruang kelas monoton sehingga anak merasa bosan.

Tabel 2. Data Hasil *Posttest* (observasi setelah *treatment*) Perkembangan Sosial Emosional Anak

Nama	<i>Posttest–1</i>	<i>Posttest–2</i>	<i>Posttest–3</i>	<i>Posttest–4</i>	Kriteria
ANM	51	51	51	51	BSH
AFA	51	51	51	51	BSH

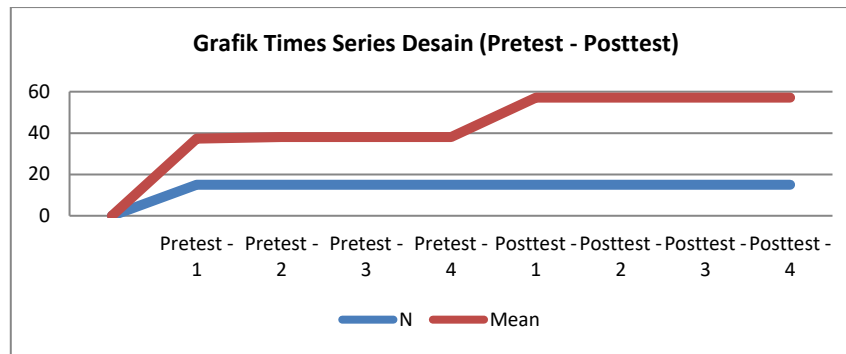
Nama	Posttest-1	Posttest-2	Posttest-3	Posttest-4	Kriteria
AJS	35	35	35	35	MB
ARS	32	32	32	32	MB
FR	51	51	51	51	BSH
FPA	34	34	34	34	MB
GAR	32	32	32	32	MB
KRA	51	51	51	51	BSH
MAA	47	47	47	47	BSB
MDA	51	51	51	51	BSH
MTR	33	33	33	33	MB
QAS	35	35	35	35	MB
RAP	50	50	50	50	BSB
KA	44	44	44	44	MB
Z	35	35	35	35	MB
Total	632	632	632	632	

Berdasarkan tabel 2 di atas yaitu hasil *posttest* yang diperoleh dari empat kali *posttest*, dengan total sampel 15 orang. Peneliti akan menghitung frekuensi untuk masing-masing kriteria: MB (Mulai Berkembang): peserta didik yang masuk dalam kategori ini yaitu AJS, ARS, FPA, GAR, MTR, QAS, KA dan Z, diperoleh jumlah frekuensi adalah 8 peserta didik. Kemudian, BSB (Berkembang Sangat Baik): peserta didik yang masuk dalam kategori ini yaitu MAA dan RAP, diperoleh jumlah frekuensi adalah 2 peserta didik. Selanjutnya, BSH (Berkembang Sesuai Harapan): peserta didik yang masuk dalam kategori ini yaitu ANM, AFA, FR, KRA dan MDA, diperoleh jumlah frekuensi adalah 5 peserta didik.



Gambar 2. Histogram Persentase Data Hasil *Posttest*

Berdasarkan gambar 2 di atas yaitu persentase data hasil *posttest*, dapat peneliti uraikan bahwa sebanyak 8 atau 53% peserta didik tergolong kategori mulai berkembang, sebanyak 2 atau 13% peserta didik tergolong kategori berkembang sangat baik, dan sebanyak 5 atau 33% peserta didik tergolong kategori berkembang sesuai harapan. Dari hasil *posttest* terlihat adanya respons yang beragam namun cenderung positif dari setiap anak. Antusiasme anak dalam permainan kompetitif tampak positif, meskipun ada beberapa anak yang belum sepenuhnya mampu menaati peraturan yang berlaku dalam permainan tetapi anak terlihat senang saat bermain. Penggunaan tiga *board game* untuk 15 orang anak memicu anak untuk berinteraksi dan bernegosiasi di antara mereka. Meskipun ada beberapa anak yang berebut, namun tidak sampai menangis.



Gambar 3. Grafik Time Series Design, Data Hasil (pretest-posttest)

Berdasarkan gambar 3 di atas yaitu yaitu grafik *time series design* data hasil *pretest-posttest*, penelitian ini melibatkan 15 responden ($N=15$) yang diuji dalam dua fase utama yakni *pretest* dan *posttest*, masing-masing dengan empat pengukuran (*pretest-1*, *pretest-2*, *pretest-3*, *pretest-4* dan *posttest-1*, *posttest-2*, *posttest-3*, *posttest-4*). Berdasarkan asumsi *time series design*, hasil *pretest* yang baik yaitu $O_1=O_2=O_3=O_4$ hasil *pretest* menunjukkan keadaan kelompok yang stabil dan konsisten, dan hasil *treatmet* yang baik yaitu $O_5=O_6=O_7=O_8$ setelah diberi *treatment* keadaannya meningkat secara konsisten. Besarnya pengaruh *treatment* 1.158. Untuk menghitung besar pengaruh *treatment* dalam bentuk persentase, peneliti menghitung persentase kenaikan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Persentase kenaikan $\approx 84,53\%$

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test					
	Mean	Std. Deviation	T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-1 – Posttest-1	-19,80000	6,08511	-12,602	14	<,001
Pretest-2 – Posttest-2	-19,13333	5,96258	-12428	14	<,001
Pretest-3 – Posttest-3	-19,13333	5,96258	-12428	14	<,001
Pretest-4 – Posttest-4	-19,13333	5,96258	-12428	14	<,001

Berdasarkan tabel 3 di atas yaitu hasil uji *Paired Sampel t-test*, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig. 2-tailed) untuk semua pasangan data $\leq 0,001$. Nilai ini jauh lebih kecil dari level signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Secara statistik, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Perbedaan rerata yang negatif -19,80000 dan -19,13333 juga menunjukkan adanya peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest*. Dengan demikian, hipotesis nol diterima, dan hipotesis alternatif diterima, yang menyatakan bahwa *treatment* dengan *board game* memiliki efek positif dan signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Wilcoxon Signed Ranks Test				
	Posttest - 1 - Pretest - 1	Posttest - 2 - Pretest - 2	Posttest - 3 - Pretest - 3	Posttest - 4 - Pretest - 4
Z	-3,414 ^b	-3,418 ^b	-3,418 ^b	-3,418 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001	,001	,001	,001

Berdasarkan tabel 4 di atas yaitu hasil uji *wilcoxon signed rank test*, diperoleh nilai *Asymp.Sig* (2-tailed) yang semuanya $\leq 0,001$. Nilai *p-value* jauh lebih kecil dari level signifikansi yang umum digunakan yaitu 0,05, hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan ditolak, dan hipotesis alternatif yang menyatakan adanya perbedaan diterima. Jadi, ada perbedaan signifikan secara statistik antara skor *pretest* dan *posttest*.

PEMBAHASAN

1. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju

Berdasarkan studi pendahuluan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju dalam melakukan permainan kooperatif yakni permainan kompetitif yang melibatkan interaksi dengan teman sebayanya anak mengalami beberapa kesulitan, seperti anak belum mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, dan anak belum mampu menaati peraturan yang berlaku dalam permainan, hal ini disebabkan oleh kurang terstimulusnya perkembangan sosial emosional anak. Parten dalam (Dachlan et.al, 2019) menjelaskan bahwa pada usia 4-5 tahun anak melewati tahap bermain sosial, yaitu tahap bermain kooperatif dengan teman sebayanya.

Menurut Parten dalam (Dachlan et.al, 2019) menunjukkan adanya perbedaan antara tahap perkembangan bermain yang seharusnya dicapai oleh anak-anak usia 4-5 tahun dengan realitas di lapangan. Perbedaan ini menghambat perkembangan sosial emosional anak. Ketidakmampuan untuk menunjukkan antusiasme positif dapat berdampak pada interaksi sosial yang kurang sehat, sementara ketidakmampuan untuk menaati peraturan dapat mengganggu perkembangan anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk merancang intervensi yang tepat agar anak dapat mengembangkan keterampilan bermain kooperatif yang sesuai dengan tahapan usia anak. Fokus intervensi dapat berupa pengenalan aturan permainan secara lebih sederhana dan menyenangkan, serta pemberian apresiasi positif untuk setiap partisipasi, terlepas dari hasil akhir permainan.

Dari data hasil *pretest*, beberapa anak memperebutkan mainan sehingga salah satu dari anak menangis karena keinginannya tidak terpenuhi menyebabkan anak tidak mau mengikuti aktivitas bermain lainnya ataupun kegiatan belajar, anak juga merasa bosan karena aktivitas pembelajaran di ruang kelas monoton. Menurut teori psikososial Erik Erikson dalam buku perkembangan sosial anak usia dini (2021), anak usia 4-5 tahun berada dalam tahap inisiatif vs. rasa bersalah (*initiative vs. guilt*). Pada tahap ini, anak-anak mulai menunjukkan inisiatif dalam aktivitas mereka, menjelajahi lingkungan dan mengembangkan rasa tujuan.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa anak-anak berebut mainan hingga salah satu dari mereka menangis, menunjukkan adanya konflik sosial yang belum dapat mereka selesaikan dengan baik. Hal ini mencerminkan usaha dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional, dimana inisiatif untuk mendapatkan sesuatu (mainan) berlawanan dengan inisiatif anak lainnya. Ketika keinginan tidak terpenuhi dan anak menangis, serta kemudian tidak mau mengikuti aktivitas lain, hal ini dapat menunjukkan adanya frustrasi dan kesulitan dalam mengelola emosi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyediakan lingkungan yang mendukung eksplorasi, keberanian, dan kesempatan anak untuk berinisiatif tanpa disalahkan, sehingga anak dapat mengembangkan rasa inisiatif yang sehat.

2. Penggunaan *Board Game* di TK Al-Khairiyah Ramanuju

Berdasarkan hasil *posttest* menunjukkan adanya kenaikan nilai kemampuan sosial emosional anak usia 4-5 tahun yang sangat kuat dan positif setelah diberi *treatment* menggunakan *board game* melalui permainan *rabbit turtle race challenge*, anak-anak mulai mengambil inisiatif, merencanakan aktivitas, dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Permainan kompetitif *rabbit turtle race challenge* memicu antusiasme anak, sesuai dengan tahapan ini. Anak-anak yang terlibat dalam permainan menunjukkan inisiatif untuk berinteraksi, bernegosiasi, dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya kenaikan total nilai *posttest* sebesar 632 dari 15 peserta didik.

Kenaikan ini menunjukkan bahwa adanya respons yang beragam namun cenderung positif dari setiap anak. Antusiasme anak dalam permainan kompetitif tampak positif, yang menunjukkan bahwa konsep penggunaan *board game* melalui permainan *rabbit turtle race challenge* berhasil menarik minat anak. Meskipun ada beberapa anak yang belum sepenuhnya mampu menaati peraturan yang berlaku dalam permainan, hal ini dapat dikatakan wajar dalam tahap perkembangan anak usia dini dan menunjukkan perlunya ada bimbingan dari peneliti atau guru untuk membantu anak memahami dan menaati aturan, yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan sosial emosional.

Kehadiran rasa senang saat bermain menunjukkan bahwa suasana pembelajaran atau aktivitas yang diciptakan menyenangkan dan tidak membebani anak, hal ini memfasilitasi anak untuk mengambil inisiatif tanpa merasa bersalah. Anak-anak dapat belajar bergantian dan bersosialisasi tanpa adanya konflik yang berlebihan meskipun ada beberapa anak yang berebut namun tidak sampai menangis, menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak. Dengan demikian, penggunaan *board game* sebagai *treatment* pada penelitian ini berpengaruh sangat kuat dan positif dalam memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak sesuai dengan teori psikososial Erik Erikson, khususnya dalam mendorong inisiatif, interaksi sosial, dan pemahaman aturan dalam permainan pada anak usia 4-5 tahun.

Sesuai juga dengan teori Richanadia (2022) mengenai *board game*, yang menjelaskan bahwa bermain *board game* melalui permainan *rabbit turtle race challenge* tidak hanya memberikan kesenangan melainkan lebih pada bagaimana anak memaknai permainan yang dapat memberikan manfaat bagi dirinya dan orang lain. Karena *board game* itu sendiri merupakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan ketertarikan peserta didik. Hal penting yang sangat membantu anak adalah bagaimana anak dalam melakukan hubungan sosial yang baik, karena *board game* dapat memberikan motivasi yang sangat positif, anak belajar berbagi, bergantian dan bernegosiasi saat bermain bersama.

3. Pengaruh Penggunaan Board Game Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju

Penggunaan *board game* berpengaruh sangat kuat dan positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil persentase kenaikan nilai *pretest* ke *posttest* sebesar 84,53%. Serta dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *board game* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju. Meskipun hasil uji normalitas menunjukkan data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal, peneliti tetap menggunakan *Paired Sample t-test* sebagai analisis utama. Hal ini didasarkan ada pertimbangan bahwa uji *t-test* dapat dianggap kuat (*robust*) terhadap pelanggaran asumsi normalitas.

Sebagai validasi tambahan, peneliti juga melakukan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* yang merupakan uji non-parametrik. Hasil kedua uji ini menunjukkan konsistensi yang kuat. Baik dari uji *Paired Sample t-test* maupun uji *Wilcoxon*, nilai signifikansi (*p-value*) yang diperoleh $\leq 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara skor *pretest* dan *posttest*. Perbedaan rerata yang negatif pada uji *t-test* serta nilai *positive ranks* yang lebih banyak pada uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya peningkatan skor yang konsisten setelah *treatment*.

Penggunaan *board game* juga berpengaruh tidak hanya pada kemampuan sosial emosional anak, tetapi juga pada aspek kognitif anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Utami, Sholatul dan Is tahun 2024 di TKIT KIPAS, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan *board game* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, memperkuat hasil penelitian ini. Hasil *posttest* yang lebih baik dari pada *pretest* dalam penelitian tersebut secara empiris membuktikan bahwa *board game* dapat menjadi media pembelajaran yang berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan mengingat.

Penggunaan *board game* memiliki cakupan yang luas dan komprehensif terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Hal ini juga dapat dibuktikan berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Septiyani, Peduk dan Siti tahun 2018 yang semakin memperkuat hasil penelitian ini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *board game* memiliki pengaruh yang positif terhadap *mathematic ability* anak usia 5-6 tahun, khususnya dalam pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan. Hal ini menunjukkan bahwa *board game* bukan hanya sekedar media pembelajaran atau alat untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional dan kognitif secara umum, tetapi juga dapat menjadi media yang sangat spesifik dan efektif untuk menstimulus aspek perkembangan anak. Permainan yang dirancang dengan baik dapat mengemas konsep matematika yang abstrak menjadi pengalaman yang konkret dan menyenangkan bagi anak. Anak-anak dapat

belajar konsep penjumlahan dan pengurangan melalui mekanisme permainan seperti menghitung langkah, mengumpulkan point, yang membuat aktivitas bermain dan proses belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna.

SIMPULAN

1. Perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju pada tahap *pretest*, sebanyak 10 atau 67% peserta didik tergolong kategori belum berkembang, dan sebanyak 5 atau 33% peserta didik tergolong kategori mulai berkembang. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang memperebutkan mainan hingga menangis dan membuat anak tidak mau mengikuti aktivitas bermain lainnya dan kegiatan belajar. Aktivitas pembelajaran di kelas monoton sehingga anak merasa bosan.
2. Penggunaan *board game* melalui permainan *rabbit turtle race challenge* dapat diterapkan dengan baik di TK Al-Khairiyah Ramanuju. Hasil *posttest* menunjukkan sebanyak 8 atau 53% peserta didik tergolong kategori mulai berkembang, sebanyak 2 atau 13% peserta didik tergolong kategori berkembang sangat baik, dan sebanyak 5 atau 33% peserta didik tergolong kategori berkembang sesuai harapan. Ada respons yang beragam namun cenderung positif dari setiap anak, antusiasme anak dalam permainan kompetitif tampak positif, anak terlihat senang saat bermain, dan menunjukkan interaksi serta bernegosiasi saat bermain.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sebesar 84,53% dari penggunaan *board game*, berada pada kategori sangat kuat dan positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aulia, D. & Sudaryanti. (2023). *Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/1031004/obsesi.v7i4.4056>.
- Dachlan, A. M., Erfansyah, N. F., & Taseman. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hakim, Lukman. (2019). *Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik*.
- Hamid, A. Nar, A. Kartono & Suwarno. (2012). *Statistik Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Harianja, A.L. Rosmaimuna, S. & Jumaita, N.L. (2023). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran*. Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini. 7(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hayati, Sholatul. (2018). *Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional* (D. K. K (ed.); Cetakan 1). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan* (R. M. Sijabat (ed.); Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Khairiyah, R. (2023). *Pengaruh Permainan Building Block Terhadap Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di RA YPIC Kecamatan Jombang Kota Cilegon*.
- Khadijah & Nurul (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5–20. <http://eprints.ums.ac.id/69157/3/>.
- Lubis, Mira Yanti. (2019). *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain*. Generasi Emas. 2(1),47. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301).
- Nisa, A.R. Paras, P. Yuli, P & Rohita, R. (2021). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan pada Aspek Kesadaran Diri*. Jurnal Audhi: Anak Usia Dini Holistik Integratif. 4(1). <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.696>.
- Nugraha, Ali & Yeni, R. (2014). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar

Pendidikan Anak Usia Dini.

- Rahman, J. A. (2005). *Tahapan Mendidik Anak "Teladan Rasulullah SAW" (edisi: Bahasa Indonesia)*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.
- Richanadia. (2022). *Aesop's Fables* (N. Septianti (ed.); Cetakan ke). Jakarta Selatan: PT Mizan Publika.
- Rusdinal. (2005). *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Diknas.
- Santrock, J. W. (2018). *Life- Span Development* (N. I. Sallama (ed.); Ketigabelas). Erlangga.
- Septiyani, Kultum, Peduk R, & Siti. (2017). Pengaruh Board Games Terhadap Mathematic Ability Dalam Pengenalan Konsen Penjumlahan dan Pengurangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Cetakan ke). Bandung: ALFABETA, cv.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan* (Cetakan ke). PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang. (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ulfiah, Neng. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK YPWKS IVI*.
- Utami, Sholatul & Is (2024). *Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT KIPAS*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.