

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN EMOSIONAL ANAK
BAGI ORANG TUA DI KELURAHAN TIMBANGAN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh:

Ranti Zahirah

NIM: 06151282126038

Program Studi Pendidikan Masyarakat



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2025**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN EMOSIONAL ANAK
BAGI ORANG TUA DI KELURAHAN TIMBANGAN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh:

Ranti Zahirah

NIM: 06151282126038

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui:

Koordinator Program Studi,



Shomedran, M.Pd.

NIP.198805162019031010

Pembimbing,



Mega Nurrizalia, M.Pd.

NIP.199103272019032021

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN EMOSIONAL ANAK
BAGI ORANG TUA DI KELURAHAN TIMBANGAN OGAN ILIR**

Oleh:

Ranti Zahirah

06151282126038

Telah diuji dan lulus pada:

Hari: Selasa

Tanggal : 3 Juni 2025

TIM PENGUJI

1. Mega Nurrizalia, S.Pd., M.Pd. :



2. Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. :



Koordinator Program Studi,



Shomedran, S.Pd., M.Pd.

NIP.198805162019031010

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN EMOSIONAL ANAK
BAGI ORANG TUA DI KELURAHAN TIMBANGAN OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh:

Ranti Zahirah

NIM: 06151282126038

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Mengesahkan:

Koordinator Program Studi,



Shomedran, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198805162019031010

Pembimbing,



Mega Nurrisalia, M.Pd.

NIP. 199103272019032021



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ranti Zahirah

NIM : 06151282126038

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Bagi Orang Tua Di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir”** ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 4 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Ranti Zahirah

NIM. 06151282126038

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim,

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat serta kesempatan nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini walaupun pasti masih memiliki kekurangan. Penulis juga sangat bersyukur karena telah diberikan dan menghadirkan orang tua yaitu ayah, ibu, kakak-adik yang sangat penulis sayangi. Maka dari itu karya yang mungkin masih dikatakan sangat sederhana, penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua yang penulis cintai yakni Ayahanda Mamat Rachmat, S.T dan Ibunda Shanti Devi yang telah menjadi pilar utama dalam setiap langkah perjalanan hidupku. Tanpa kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan kalian, penulis tidak akan pernah bisa mencapai titik ini. Setiap tetes keringat dan usaha yang kalian curahkan untuk pendidikan penulis adalah motivasi terbesar dalam hidupku. Terima kasih telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan yang tak ternilai. Semoga pencapaian ini bisa menjadi kebanggaan bagi kalian, seperti kalian selalu menjadi kebanggaan bagi penulis.
2. Tete Sarah Salsabila S.Pd., Kons. yang telah bersedia memberikan solusi serta membantu mengatasi masalah-masalah yang terjadi selama proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih juga kepada adik-adik serta seluruh keluarga yang penulis sayangi, berkat hiburan dan dukungan dari kalian penulis dapat bersemangat lagi dan bangkit dikala terpuruk melanda.
3. Ibu Mega Nurrizalia S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang penulis hormati, terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Kesabaran dan dedikasi anda dalam membimbing, serta masukan yang konstruktif, telah membantu penulis untuk mengembangkan pemikiran dan keterampilan penulis. Tanpa bimbingan anda, penulis tidak akan bisa mencapai hasil ini.

4. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku dosen penguji terima kasih atas waktu dan perhatian yang telah anda berikan selama menguji skripsi penulis. Penulis sangat menghargai kritik dan saran yang anda berikan, yang akan menjadi pedoman bagi penulis di masa depan.
5. Bapak Shomedran, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat yang penulis hormati, terima kasih atas dukungan dan ilmu yang telah anda berikan selama penulis menempuh pendidikan di prodi Pendidikan Masyarakat ini. Kepemimpinan anda dalam program studi telah menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dan inspiratif. Penulis sangat menghargai kesempatan yang diberikan untuk belajar dan berkembang di bawah naungan anda.
6. Seluruh dosen program studi Pendidikan Masyarakat, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam atas bimbingan, ilmu, dan inspirasi yang telah anda berikan selama penulis menempuh studi disini. Setiap kuliah, diskusi, dan interaksi yang kita lakukan telah memperkaya pengetahuan dan pemahaman saya tentang pendidikan masyarakat. Penulis sangat menghargai dedikasi anda dalam mendidik dan membimbing kami, serta komitmen anda untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
7. Seluruh Staff administrasi program studi Pendidikan Masyarakat di kampus Indralaya. Kerja keras dan dedikasi Anda dalam mengelola administrasi, mulai dari pengurusan dokumen hingga informasi penting, sangat membantu dan mempermudah perjalanan akademik penulis. Semoga kerja sama yang baik ini terus berlanjut dan memberikan manfaat bagi banyak mahasiswa di masa depan.
8. Suciati ialah sahabat yang selalu siap mendengarkan keluh kesah dan memberi dukungan disetiap langkah, terima kasih telah menjadi bagian penting dalam hidup penulis. Yang selalu percaya pada penulis, bahkan ketika penulis meragukan diri sendiri. Setiap momen kita bersama, baik suka maupun duka, telah membentuk penulis menjadi pribadi yang lebih baik. Skripsi ini adalah persembahan untuk anda, sebagai ungkapan rasa

syukur atas persahabatan yang tulus dan tak tergantikan. Semoga kita selalu bisa saling mendukung dalam setiap langkah ke depan.

9. Felisha, Siska dan teman-teman seperjuanganku, terima kasih telah mewarnai disetiap perjalanan yang penuh tantangan ini. Setiap sedih, tawa, haru, dan momen berharga yang kita lewati bersama telah membuat proses ini lebih berarti. Kalian adalah teman sejati yang selalu menemani di saat-saat sulit, memberikan semangat ketika saya merasa lelah. Skripsi ini adalah hasil dari kerja keras kita bersama, dan saya bersyukur memiliki kalian di sisi saya. Mari kita rayakan keberhasilan ini bersama!
10. Seseorang yang tidak bisa disebutkan, yang telah menjadi sumber kekuatan saat ragu melanda, sandaran dalam setiap lelah, dan pelipur lara di setiap tantangan. Terima kasih atas setiap dukungan yang tak pernah surut, kepercayaan yang tak pernah goyah dan setiap tawa yang hadir di tengah perjuangan penulis. Anda adalah partner terbaik dalam suka dan duka, semoga kebahagiaan ini juga menjadi kebahagiaan kita bersama, hari ini dan selamanya.
11. Terakhir, dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, karya ini penulis persembahkan untuk diriku sendiri. Setiap tetes keringat, malam tanpa tidur, keraguan yang berhasil penulis singkirkan, adalah bagian dari perjalanan panjang ini. Skripsi ini adalah bukti nyata dari perjuangan tanpa henti, tentang ketahanan di saat paling sulit, dan tentang kebangkitan yang menguatkan. Penulis bangga pada diri ini yang telah gigih bertahan, terus berjuang, dan akhirnya mampu mencapai impian ini. Proses ini telah membentuk dan mendewasakan, menjadikan penulis pribadi yang lebih tangguh. Ini adalah persembahan untuk jiwa yang tak pernah menyerah, raga yang selalu bergerak maju, dan hati yang senantiasa percaya bahwa akhir yang indah pasti akan datang. Terima kasih karena tidak menyerah dan terus melangkah maju hingga titik ini.

MOTTO

“Maka ingatlah kepadaku, akupun akan mengingatmu.”

(QS. Al-Baqarah : 152)

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa: “*Fa inna ma'al-'usri yusra, inna ma'al-'usri yusra*”. Jika bukan karena Allah yang mampukan, aku mungkin sudah lama menyerah.”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

"Tuntaskan apa yang telah kau mulai, karena di balik setiap rintangan yang datang, tersembunyi kekuatan yang belum kau sadari. Jangan biarkan badai menghentikan langkahmu, jadikan ia ombak yang membawamu lebih tinggi.

Kegagalan hanya ada jika kau berhenti sebelum mencapai garis akhir."

"Timing yang sempurna adalah mitos. Berhentilah menunda untuk menemukan 'waktu yang tepat', karena setiap detik yang berlalu adalah kesempatan yang hilang. Waktu terbaik adalah saat kamu memutuskan untuk bertindak, mengubah 'sekarang' menjadi panggung bagi potensi terbesar dan kisah suksesmu."

“Bila esok nanti kau sudah lebih baik, jangan lupakan masa-masa sulitmu. Ceritakan kembali pada dunia, caramu mengubah keluh jadi senyuman.”

(Andmesh-Senyumlah)

PRAKATA

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Bagi Orang Tua Di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir”** disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT, kedua orang tua dan Ibu Mega Nurrisalia S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A Dekan FKIP Universitas Sriwijaya dan Shomedran, M.Pd. selaku Koordinator program studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya yang telah berjasa, mengajarkan ilmu pengetahuan, memberikan bimbingan, saran, kritik, dan motivasi selama perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Masyarakat dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 4 Juli 2025

Penulis,



Ranti Zahirah

NIM. 06151282126038

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1. Manfaat Teoritis	5
1.4.2. Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. Alat Permainan Edukatif (APE).....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2. Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.

2.1.3. APE Untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak	Error! Bookmark not defined.
2.1.4. Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak	Error! Bookmark not defined.
2.2. Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1. Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2. Subjek dan Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3. Posedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1. Analysis (Analisis).....	Error! Bookmark not defined.
3.3.2. <i>Design</i> (Perencanaan).....	Error! Bookmark not defined.
3.3.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	Error! Bookmark not defined.
3.3.4. <i>Implement</i> (Implementasi).....	Error! Bookmark not defined.
3.3.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	Error! Bookmark not defined.
3.4. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1. Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2. Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.4.3. Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.5. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1. Lembar Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
3.5.2. Lembar Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.3. Lembar Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.6. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1. Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
3.6.2. Analisis Data Angket Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.

3.6.3. Analisis Data Angket Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1. Analysis (Analisis)	Error! Bookmark not defined.
4.1.2. <i>Design</i> (Perencanaan).....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	Error! Bookmark not defined.
4.1.4. <i>Implement</i> (Implementasi).....	Error! Bookmark not defined.
4.1.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	Error! Bookmark not defined.
4.2. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran Dalam Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran Lingkup Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional PAUD	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Rincian Prosedur Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berupa Board Game Emosi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Respon Orang Tua.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Observasi Anak (4-6 tahun)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.10 Kategori Penilaian Skala Skala Guttman	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.11 Skala Kebutuhan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.12 Skala Likert Pada Lembar Validasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.13 Skala Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.14 Skala Likert Pada Lembar Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.15 Skala Kepraktisan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.16 Skala Kevalidan Dan Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.17 Hasil Analisis Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (4-6 Tahun).....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.18 Hasil Analisis Kebutuhan Media Bagi Orang Tua Dalam Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (4-6 Tahun)	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.19 Hasil Analisi Kebutuhan APE Untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (4-6 Tahun).....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.20 Rincian Pertanyaan Dan Tantangan Pada Kartu**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.21 Penjelasan Berbagai Emosi**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.22 Validator Produk.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.23 Hasil Validasi Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.24 Hasil Validasi Ahli Media.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.25 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.26 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.27 Uji Coba One-To-One Hasil Angket Respon Orang Tua **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.28 Uji Coba One-To-One Hasil Angket Observasi Anak**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.29 Uji Coba Small Group Hasil Angket Respon orang Tua..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.30 Uji Coba Small Group Hasil Angket Observasi Anak **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.31 Penguat Hasil Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Model ADDIE.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Storyboard APE Board Game Emosi .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Grafik Hasil Analisis Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (4-6 Tahun).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Grafik Hasil Analisis Kebutuhan Media Bagi Orang Tua Dalam Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (4-6 Tahun)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Grafik Hasil Analisis Kebutuhan APE Untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini (4-6 Tahun).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Grafik Hasil Angket Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Desain Storyboard rancangan pembuatan Board Game Emosi .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Desain Papan Pada Board Game Emosi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Desain Ekspresi Pada Potongan Puzzle	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Desain Spinner Emosi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11 Desain Kartu Tantangan dan Kartu Pertanyaan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Desain Penjelasan Berbagai Emosi ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 Desain Game Guide	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 Desain QR Code.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.15 Bahan Dan Alat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16 Produk Board Game Emosi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17 Grafik Hasil Angket Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.18 Grafik Persentase Uji Coba Produk .	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Hasil Cek Turnitin	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Surat Tugas Validator.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi ..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Metode Penghitungan Data Hasil Angket Validasi Ahli Materi .	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Dokumentasi Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Dokumentasi Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Media ..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Metode Penghitungan Data Hasil Angket Validasi Ahli.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 SK Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Surat Balasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Dokumentasi Izin penelitian di Kelurahan Timbangan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Peta Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Struktur Organisasi Kelurahan Timbangan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Narasumber Wawancara Pada Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18 Instrumen Analisis Kebutuhan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19 Metode Penghitungan Data Hasil Angket Analisis Perkembangan Kecerdasan Emosional	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20 Metode Penghitungan Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 21 Metode Penghitungan Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan APE	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 22 Lembar Angket Respon Orang Tua ..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 23 Lembar Angket Observasi Anak.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 24 Metode Penghitungan Data Hasil Angket Respon Orang Tua Pada Uji Coba One-To-One	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 25 Metode Penghitungan Data Hasil Angket Observasi Anak Pada Uji Coba One-To-One	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 26 Metode Penghitungan Data Hasil Angket Respon Orang Tua Pada Uji Coba Small Group.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 27 Metode Penghitungan Data Hasil Angket Observasi Anak Pada Uji Coba Small group.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 28 Dokumentasi Uji Coba <i>One-To-One</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 29 Dokumentasi Uji Coba <i>Small Group</i>	Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan alat permainan edukatif yang valid dan praktis bagi orang tua dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, terdapat lima tahapan pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implement*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Materi yang akan tertera dalam APE ini ialah ekspresi wajah ketika gembira, sedih, marah, terkejut, terharu, dan takut. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua validator yaitu ahli materi dan ahli media, serta delapan orang tua dan delapan anaknya yang berusia 4-6 tahun di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir. Pengumpulan data dilakukan melalui tahap analisis awal yaitu dengan penyebaran angket. Analisis data dilakukan dengan menggunakan skala Guttman untuk analisis kebutuhan dan skala Likert untuk validasi produk dan uji kepraktisan produk. Kevalidan produk dinilai oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji coba *one-to-one* pada tiga responden dan uji coba *small group* dilakukan pada lima responden yang bertujuan untuk menguji kepraktisan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kecerdasan emosional anak. Hasil penelitian dinyatakan “Sangat Valid” setelah melalui proses validasi oleh 2 orang ahli, persentase yang diperoleh berdasarkan penjumlahan hasil dari kedua validator adalah 96,5%. Tingkat kepraktisan dari hasil implementasi pada uji coba produk juga dinyatakan “Sangat Praktis”, dimana persentase yang diperoleh dari hasil uji coba *one-to-one* sebanyak 95,5% dan persentase yang didapat dari hasil uji coba *small grup* sebanyak 89,5%. Hal ini membuktikan bahwa alat permainan edukatif berupa *Board Game* Emosi dinyatakan sangat valid dan praktis sehingga layak digunakan oleh orang tua dalam menstimulasi kecerdasan emosi anak.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif, Board Game, Kecerdasan Emosional Anak*

ABSTRACT

This development research aims to produce educational game tools that are valid and practical for parents in stimulating children's emotional intelligence in Timbangan Ogan Ilir Village. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D) using the ADDIE model, there are five stages of ADDIE development, namely the analysis stage (analysis), the planning stage (design), development stage (development), implementation stage (implement), and evaluation stage (evaluation). The material that will be included in this APE is facial expressions when happy, sad, angry, surprised, moved, and afraid. The subjects in this study consisted of two validators, namely material experts and media experts, as well as eight parents and eight children aged 4-6 years in Timbangan Ogan Ilir Village. Data collection was carried out through the initial analysis stage, namely by distributing questionnaires. Data analysis was carried out using a Guttman scale for needs analysis and a Likert scale for product validation and product practicality testing. Product validity was assessed by two experts, namely material experts and media experts. Product trials were carried out in two stages, namely one-to-one trials on three respondents and small group trials conducted on five respondents which aimed to test the practicality of educational game tools to stimulate children's emotional intelligence. The results of the study were declared "Very Valid" after going through the validation process by 2 experts, the percentage obtained based on the summation of the results of the two validators was 96.5%. The level of practicality from the implementation results in the product trial was also declared "Very Practical", where the percentage obtained from the results of the one-to-one trial was 95.5% and the percentage obtained from the results of the small group trial was 89.5%. This proves that the educational game tool in the form of Board Game Emotions is declared very valid and practical so it is feasible to be used by parents in stimulating children's emotional intelligence.

Keywords: *Educational Game Tools, Board Game, Children's Emotional Intelligence*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan landasan tumbuh kembang anak sejak dini. Melalui pendidikan, anak dapat menyerap pengetahuan dan keterampilan serta mempersiapkan diri untuk kehidupan di masa depan. Anak dapat memperoleh ilmu pengetahuan melalui tiga jenis pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini, mengatur bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional, mengatur bahwa pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat disusun dan dilaksanakan secara berlapis. Sedangkan, pendidikan informal merupakan jalur pendidikan keluarga dan lingkungan hidup. Pada anak usia dini, pendidikan informal merupakan pendidikan yang sejak awal didapatkan anak dalam keluarga.

Keluarga merupakan lingkungan pertama tempat anak memperoleh pendidikan dan pengetahuan. Dalam sebuah keluarga, terdapat orang tua yang mempunyai tanggung jawab untuk mendidik anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang. Baik perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, keagamaan dan sosio-emosional anak. Abdullah (dalam Besari, A. 2022) berpendapat bahwa pendidikan keluarga merupakan upaya orang tua yang berupa pembiasaan dan improvisasi untuk membantu perkembangan pribadi anaknya. Salah satu hal yang tanpa disadari diajarkan orang tua kepada anaknya dalam perkembangannya adalah perkembangan kecerdasan emosional.

Kecerdasan emosional mengacu pada kemampuan individu untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengelola emosinya sendiri dan emosi yang diungkapkan oleh orang lain. Menurut Daniel (1999) (dalam Susilowati, R.B.

2018), kecerdasan emosional mengacu pada kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik dalam diri sendiri maupun dalam hubungan dengan orang lain. Ditekankan lagi oleh Sa'diyah, R. (2018) dari hasil penelitiannya bahwa orang yang mengalami gangguan emosional tidak dapat mengingat, berkonsentrasi, belajar, atau mengambil keputusan dengan jelas karena gangguan emosional yang membuat orang tersebut menjadi demikian. Idealnya, anak dengan kecerdasan emosional yang tinggi sebenarnya mampu mengendalikan dan mengelola emosinya, berempati, memiliki keterampilan hubungan sosial, memiliki motivasi diri, mandiri, bertanggung jawab, tahan stres, optimis, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah (Sa'diyah, R. 2018). Artinya, anak dengan kecerdasan emosional yang baik cenderung lebih mampu bersosialisasi, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Oleh karena itu, pengembangan kecerdasan emosional memang memerlukan bimbingan orang tua agar anak dapat mengekspresikan emosinya dengan baik.

Kecerdasan emosional sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang diberikan oleh orang tua. Temuan menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua mencakup berbagai tindakan dan dukungan yang dirancang untuk memfasilitasi dan membimbing ekspresi emosi anak (Sa'diyah, R. 2018). Istilah stimulasi dapat dipahami sebagai interaksi dan komunikasi antara orang tua dan anak (Ruli, 2020). Untuk menumbuhkan kecerdasan emosional anak, orang tua tidak hanya perlu memahami teknik atau cara melatih kecerdasan emosional saja. Tak hanya itu, penting sekali bagi orang tua dan anak untuk mempunyai waktu berinteraksi. Interaksi ini penting karena sebagian besar pembelajaran kecerdasan emosional terjadi melalui pengalaman dan komunikasi sehari-hari antara orang tua dan anak (Hasnawati, H., dkk., 2023). Dengan kata lain, teori saja tidak cukup, praktik dalam kehidupan sehari-hari dan hubungan interpersonal yang baik juga berdampak besar terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak.

Melalui interaksi sehari-hari, orang tua dapat membantu anak memahami berbagai emosi yang dialaminya, seperti gembira, sedih, marah, terkejut, terharu, atau takut. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam diskusi

emosional dan memberikan dukungan emosional dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola emosinya sendiri (Wijayanto, 2020). Orang tua juga dapat menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak untuk mengungkapkan perasaannya. Karena ketika anak merasa diterima dan dihargai, mereka akan lebih terbuka mengungkapkan emosi dan pengalamannya. Berbagai bentuk stimulasi yang diberikan orang tua dapat berupa permainan peran, percakapan, membaca buku cerita, bercerita tentang pengalaman, dan memainkan permainan edukatif seperti *board game*. Pada dasarnya, anak usia dini memiliki ketertarikan yang besar terhadap permainan. Oleh karena itu, salah satu langkah yang dapat dilakukan orang tua untuk mengoptimalkan stimulasi kecerdasan emosional anak adalah dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).

Alat Permainan Edukatif (APE) menurut Mayke Sugianto, T. (1995), adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Dalam konteks anak usia dini, APE merujuk pada alat permainan yang dibentuk untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak (Yasbiati, M. P., & Gandana, G. 2018). Alat permainan edukatif (APE) menjadi metode yang efektif bagi orang tua untuk mengajarkan kecerdasan emosional kepada anak. Dengan APE, anak dapat belajar untuk mengenali dan mengekspresikan emosi mereka dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu, APE juga memberikan peluang bagi orang tua untuk terlibat langsung dalam proses belajar anak. Dengan berpartisipasi dalam permainan bersama, orang tua dapat mengamati dan membahas berbagai situasi emosional yang muncul selama aktivitas tersebut. Hal ini membantu anak memahami perasaan mereka sendiri dan orang lain. Interaksi semacam ini tidak hanya memperkuat hubungan antara orang tua dan anak, tetapi juga menciptakan kesempatan belajar yang berharga. Hal ini sejalan dengan pernyataan Chandri, dkk., (2020) yang menegaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kecerdasan emosional anak, tetapi juga memperkuat ikatan emosional di antara mereka. Oleh karena itu, peran orang tua dalam merangsang kecerdasan emosional anak sangatlah penting untuk membangun dasar yang kuat bagi perkembangan sosial dan emosional anak di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir. Ditemukan bahwa minimnya pemahaman orang tua mengenai pentingnya kecerdasan emosional serta cara-cara efektif dalam menstimulasi kecerdasan emosional pada anak. Hal ini terlihat dari kesulitan yang dihadapi orang tua saat memberikan stimulasi kepada anaknya dalam pengelolaan emosi. Temuan yang didapatkan dari hasil observasi mengenai kesulitan tersebut ialah terdapat orang tua yang bingung cara mengungkapkan suatu emosi untuk menjelaskan pada anaknya, kemudian orang tua tidak bisa meregulasi emosi yang dialami oleh anaknya, contohnya saat anaknya tantrum dan orang tua menyikapi hal tersebut dengan memarahi anaknya, serta banyak orang tua yang merasa kurang percaya diri atau kurang memiliki pengetahuan yang cukup tentang metode pengajaran emosi kepada anak. Oleh sebab itu di Kelurahan Timbangan masih terdapat anak usia dini yang kurang bisa mengontrol emosinya seperti anak yang sering tantrum karena keinginannya tidak terwujud, anak yang egois tidak mau kalah dalam kompetisi saat bermain, serta anak tidak dapat bercerita mengeluarkan perasaannya karena takut akan dimarahi orang tuanya. Menurut Miller dkk., (2023) kebanyakan orang tua lebih menaruh perhatian terhadap pencapaian akademis, hal tersebut mengalihkan fokus dari pentingnya pengembangan kecerdasan emosional. Maka dari itu anak jadi kurang terlatih dalam mengenali dan mengekspresikan perasaan mereka, dimana hal tersebut sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional yang sehat. Solusi dalam mengatasi masalah tersebut ialah dengan menggunakan alat permainan edukatif.

Seiring perkembangan IPTEK, salah satu cara yang efektif untuk menghadapi tantangan ini adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif yang dirancang untuk merangsang kecerdasan emosional anak. Alat permainan edukatif ini dapat membantu anak belajar mengenali dan mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan ini, anak-anak dapat terlibat dalam situasi yang mendorong diskusi tentang perasaan mereka dan cara mengatasinya. Selain itu, keberadaan alat permainan edukatif juga akan memudahkan orang tua dalam memahami emosi anak serta memberikan bimbingan dalam pengelolaan emosi sesuai dengan petunjuk yang terdapat dalam

alat permainan edukatif. Sung, M., & Kim, J. (2022) berpendapat bahwa keterlibatan orang tua dalam aktivitas permainan dapat memperkuat hubungan emosional antara orang tua dan anak, serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan emosional yang sehat.

Mengingat pentingnya menstimulasi kecerdasan emosional pada anak usia dini, berdasarkan latar belakang masalah diatas maka perlu dilakukan “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Bagi Orang Tua Di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan ialah:

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif yang valid bagi orang tua untuk menstimulasi kecerdasan emosional anak?
2. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif yang praktis bagi orang tua untuk menstimulasi kecerdasan emosional anak?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari kedua rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengembangkan alat permainan edukatif yang valid bagi orang tua dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak.
2. Untuk mengembangkan alat permainan edukatif yang praktis bagi orang tua dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian mengenai “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak Bagi Orang Tua Di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir” diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara keilmuan pendidikan anak usia dini dalam hal alat permainan edukatif yang digunakan, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam Pendidikan Masyarakat khususnya “Pengembangan Alat

Permainan Edukatif Untuk Menstimulasi Kecerdasan Emosional Anak bagi Orang Tua Di Kelurahan Timbangan Ogan Ilir” dan dapat digunakan sebagai acuan.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memperluas wawasan dan meningkatkan pengetahuan keilmuan tentang pengembangan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kecerdasan emosional anak bagi orang tua.
2. Bagi orang tua, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan serta masukan dalam menstimulasi kecerdasan emosional anak. Dimana pengembangan alat permainan edukatif sebagai media untuk mempermudah orang tua dalam memberikan arahan tentang mengelola berbagai emosi yang dialami oleh anak, yang dapat memperkuat hubungan emosional antara orang tua dan anak, serta menciptakan momen belajar yang berharga.
3. Bagi pemerintah, kiranya penelitian ini dapat membantu dalam merancang program-program pendidikan yang lebih efektif untuk memfasilitasi perkembangan kecerdasan emosional anak usia dini yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- 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*, 2(2).
- Adrian, A., & Syaifuddin, M. I. (2017). Peran orang tua sebagai pendidik anak dalam keluarga. *Eduagama*, 3(2), 147-167.
- Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Jurnal Agilelearner*, 1(1).
- Ahmad, N., & Andriyani, I. N. (2022). Parent Involvement Pada Anak Penghafal Al-Qur'an Di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar. *Academic Journal of Psychology and Counseling*, 3(1), 73-100.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 15, 1307881.
- Ansori, M. W., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Board Game Kewania Serial Adventurer Sebagai Parental Bonding Tool. *Barik*, 2(2), 16-30.
- Anzani, R. W., & Insan, I. K. (2020). Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah. *PANDAWA*, 2(2), 180-193.
- Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2022). Pengembangan alat permainan edukatif sospoly (sosem monopoli) untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(2).
- Besari, A. (2022). Pendidikan keluarga sebagai pendidikan pertama bagi anak. *Jurnal Paradigma*, 14(01), 162-176.
- Blair, C., & Raver, C. C. (2015). School readiness and self-regulation: A developmental psychobiological approach. *Annual Review of Psychology*, 66, 711-731.
- Cassidy, J., & Shaver, P. R. (Eds.). (2016). *Handbook of attachment: Theory, research, and clinical applications* (3rd ed.). Guilford Press.

- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Newcombe, N., & Golinkoff, R. M. (2011). Taking science to the toy store: Toys that promote (or hinder) a child's spatial thinking. *Mind, Brain, and Education*, 5(2), 126-136.
- Fitriani, L. (2015). Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. *Lentera*, 17(1).
- Fuadia, N. N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31-47.
- Gemilang, A. A., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Media Catur Ekspresi Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Emosi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 31-47.
- Goleman, D. (1999). Emotional Intelligence. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gottman, J. (1997). *The Heart of Parenting: How to Raise an Emotionally Intelligent Child*. Simon & Schuster.
- Gottman, J. M., & De Claire, J. (2015). *Raising an emotionally intelligent child: The heart of parenting*. Simon & Schuster.
- Grusec, J. E. (2018). Socialization processes in the family. Dalam M. H. Bornstein (Ed.), *The handbook of parenting: Vol. 3. Being and becoming a parent* (3rd ed., hlm. 165-191). Routledge.
- Hasnawati, H., Susanto, B. F., Yusnita, Y., & Hasirah, H. (2023). Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak. *Edukasi*, 11(2), 85-94.
- Hayati, E. & Siregar, GF. G. 2019. Hubungan Pengetahuan dengan Sikap Orang Tua Terhadap Peningkatan Stimulasi Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Kebidanan & Kespro*, 1(2)
- Hutami, O. S., Sadarjoen, S. S., & Nugraha, S. (2022). Efektivitas Konseling Marital Untuk Mengembangkan Gaya Penyelesaian Konflik Yang Konstruktif Pada Pasangan. *Schema: Journal of Psychological Research*, 7(2), 45-58.
- Jensen, B. (2015). *Beyond poverty and disadvantage: Exploring the evidence on how young people's education outcomes are shaped by where they live*. Grattan Institute.

- Jensen, H., Pyle, A., Zosh, J., Ebrahim, H., Scherman, A. Z., Reunamo, J., & Hamre, B. (2019). *Play facilitation: The science behind the art of engaging young children*.
- Jones, S. M., & Kahn, J. (2017). *The evidence base for how we learn: Supporting students' social, emotional, and academic development*. National Commission on Social, Emotional, and Academic Development.
- Knight, C. J., Elliott, S., Rouquette, O. Y., Maurice, J., & Newport, R. A. (2022). Parental involvement in organised youth sport. In *Routledge Handbook of Coaching Children in Sport* (pp. 165-174). Routledge.
- Kohn, A. (2005). *Unconditional Parenting: Moving from Rewards and Punishments to Love and Reason*. Atria Books.
- Lester, S., & Russell, W. (2008). *Play for a change: Play, policy, and practice: A review of contemporary perspectives*. London: National Children's Bureau.
- MacCann, C., & Roberts, R. D. (2016). Emotional intelligence and life outcomes. In V. Zeigler-Hill & T. K. Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of personality and individual differences* (pp. 1–9). Springer.
- Maulana, P., & Asmarani, R. (2021). Development of board game media in art culture and craft learning at 5th grade of elementary school. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 99-106.
- Miller, A. K., Smith, R. J., & Johnson, L. M. (2023). Enhancing emotional intelligence in early childhood: Strategies for parents and educators. *Journal of Child Development Research*, 12(1), 45-60.
- Muawanah, R. A. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro Tahun Pelajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Mufida, A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan board game sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris anak usia 6-10 tahun. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 44-59.
- Mukhlis, Akhmad, and Furkanawati Handani Mbelo. "Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional." *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1.1 (2019): 11-28.

- Nalarita, Y., & Listiawan, T. (2018). Pengembangan E-Modul Kontekstual Interaktif Berbasis Web pada Mata Pelajaran Kimia Senyawa Hidrokarbon. *Multitek Indonesia*, 12(2), 85-94.
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., Waty, E. R. K., Pd, M., & Shomedran, S. P. (2022). Buku ajar media dan sumber belajar pendidikan luar sekolah. Bening Media Publishing.
- Nurbaiti, N. (2022). *Penerapan Bermain Tebak Ekspresi pada Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Hikma Desa Kombiling Kabupaten Mamuju Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN PAREPARE).
- Nurrisalia, M., Husin, A., Waty, E. R. K., & Shomedran, S. (2025). Stimulasi perkembangan anak melalui penggunaan alat permainan edukatif oleh orang tua di rumah dari bahan daur ulang di Desa Tanjung Atap Ogan Ilir. *Abdimas Siliwangi*, 8(1), 193-207.
- Nurrisalia, M., Shomedran, S., Fitriana, F., & Septiyanda, D. (2025). Planning the Development of a Daily Parental Journal to Stimulate Religious and Language Development in Early Childhood. *KOLOKIU Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(1), 198-209.
- Pembelajaran, C., Fondasi, F., Standar, B., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, D., & Teknologi, D. (2022). *Penjelasan Lingkup*.
- Pendidikan, P. M. (2013). Kebudayaan nomor 146 tahun 2013. *Kurikulum PAUD*. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Puspitasari, D., & Ningsih, R. (2021). Peran guru dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak usia dini melalui bermain edukatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 6(1), 12-21.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The relationship between teacher-guided and child-initiated play. *Early Child Development and Care*, 187(3-4), 282-296.
- Rahma, D. (2017). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) untuk mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD al fikri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(10).

- Rahmawansa, D. (2024). *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Pemerolehan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di TK PKK 1 Yosomulyo Metro Pusat* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381-387.
- Rantina, M., Hasmalena, H., & Nengsih, Y. K. (2020). Stimulasi aspek perkembangan anak usia 0-6 tahun selama pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1578-1584.
- Ruli, E. (2020). TUGAS DAN PERAN ORANG TUA DALAM MENDIDIK ANAK. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 145.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Sa'diyah, R. (2018). Urgensi kecerdasan emosional bagi anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Sahara, A., Hidayat, R., & Mentari, E. G. (2023). Peran Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *JURNAL ANNUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 9(01).
- Sari, I. N., & Handoyo, B. (2020). Pengembangan alat permainan edukatif (APE) big puzzle untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1010-1019.
- Sari, S. P., Haryono, M., & Sari, R. P. (2024). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Media Papan Perasaan. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 12(2), 60-63.
- Septiria, D. (2020). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif Magic Box* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA BANTU EDUKASI UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Wacadesain*, 1(2), 99-109.

- Sukatin, S., Mutaqin, K., Astuti, P., Widiyansih, W., & Putri, Y. (2023). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(3), 186-194.
- Sung, M., & Kim, J. (2022). A Study on the Parent-related Predictors Regarding Parent-Child Play Interaction. *Korean Journal of Human Ecology*.
- Susilowati, R.B. (2018). Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*.
- Trawick-Smith, J. (2018). *Early childhood development: A multicultural perspective*. Pearson.
- Walujo, D. A., & Listyowati, A. (2016). *Kompendium PAUD: Memahami PAUD secara singkat*. Kencana.
- Wella, A. (2020). *Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di TK Negeri Pembina Uludanau Sumatera Selatan* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Wijayanto, A. (2020). Peran Orangtua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*.
- Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.