PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

Meningkatkan Perkembangan Emosional Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Mones (Monopoli Emosi)

Sri Ade Ningsih[1], Idat Muqodas[2], Risty Justicia[3]
Universsitas Pendidikan Indonesia
sriadeningsih10@upi.edu

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk membahas mengenai alat permainan edukatif (APE) Mones (Monopoli Emosi) yang diharapkan dapat membantu memberikan stimulasi mengenai perkembangan emosional anak terutama dalam mengelola emosi secara positif, karena pada penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan mengenai perilaku emosi anak yang kurang dalam mengelola emosi secara positif pada salah satu TK di Purwakarta. Sehingga upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan emosional anak yaitu melalui penggunaan alat permaianan edukatif Mones (Monopoli Emosi). Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas B2 di TK Kartika XIX – 34 sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada kondisi awal mengenai perkembangan emosional anak dapat dikatakan belum berkembang dengan baik. Pada hasil observasi yang telah dilakukan pada pra siklus menunjukkan anak berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) dengan nilai persentase 41,1%. Pada siklus pertama nilai persentase sebesar 55,5% (BSH), pada siklus kedua nilai persentase sebesar 69,2% (BSH), dan pada siklus ketiga nilai persentase yang didapatkan sebesar 84,2% (BSB). Berdasarkan hasil penelitian penggunaan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan perkembangan emosional anak.
Kata Kunci: *Aspek Emosional, Alat Permainan Edukatif Mones (Monopoli Emosi)*

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan suatu individu yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat baik terkait dengan pembentukan karakter dan kepribadiannya serta kemampuan intelektualnya secara mendasar yang akan berguna bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2011, hlm. 6). Perkembangan anak usia dini dapat optimal melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dinilai menjadi tempat pendidikan formal yang tepat untuk menunjang berbagai aspek perkembangan anak di usia emasnya. Berdasarkan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu pendidikan yang penting dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan emosional anak.

Perkembangan sosial emosional menurut Hurlock (dalam Ichsan, 2022) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku. Sedangkan emosi merupakan suatu yang merujuk pada perasaan dan pikiran, dan suatu keadaan secara biologis dan psikologis yang mengarah pada suatu tindakan (Daniel Goleman, 2007). pengaturan emosi pada anak sangat dibutuhkan guna meningkatkan dan mengendalikan emosi anak. Hal tersebut diperkuat menurut Sukatin dkk. (2020) yang menyatakan bahwasannya pengaturan emosi

bagi anak sangat penting untuk membantu mengendalikan emosi yang dimiliki anak.

Kemampuan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini berperan penting yang bertujuan agar anak merasa percaya diri, mampu bersosialisasi dan mampu mengelola atau mengendalikan emosi dengan baik. Terlihat berdasarkan kenyataannya bahwa perkembangan sosial emosional anak pada mulanya anak bersifat egosentris, individual, hanya dapat memandang dari satu sisi yaitu dirinya sendiri. Anak yang bersifat egosentris, individual merupakan bagian dari karakteristik yang dimiliki anak. Contoh dari karakteristik egosentris pada anak seperti tidak mau mengalah, mempunyai rasa iri dan cemburu yang tinggi, anak mudah tantrum dengan tindakan memukul atau lainnya apabila keinginannya tidak tercapai sehingga permasalahan yang muncul yaitu anak belum mampu untuk mengolah dan mengeluarkan emosinya secara positif (Asfuri, 2020). Selain itu masih banyak permasalahan terkait dengan sosial emosional hal tersebut diperkuat berdasarkan berita kompas yang dipaparkan Wahyudi (2022) memberitakan bahwasannya anak usia 3 – 5 tahun kurang mampu mengendalikan emosinya karena terbiasa dengan gawai ketika anak mengamuk, menangis anak akan diberikan gawai sehingga emosinya tidak diekspresikan sebaik mungkin.

Selain itu berdasarkan hasil observasi di TK X melalui wawancara dan mengamati secara langsung masih banyak anak yang kurang mampu dalam mengungkapkan dan mengelola emosi dengan baik seperti, terdapat anak yang meluapkan emosinya melalui tindakan secara fisik misalnya anak memukul teman lainnya walaupun anak tersebut tidak sengaja dan sudah meminta maaf, adapun anak yang meluapkan emosinya dengan menangis hanya mengeluarkan air mata tidak bersuara dan diusap sendiri secara berulang – ulang yang dapat dikatakan bahwa anak seperti menyembunyikan menangisnya. Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional menurut Karomah dkk. (2023) yang terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga yang mempunyai pengaruh besar bagi anak, karena pada lingkungan keluarga anak pertama kali mengenal kehidupan. Pola asuh yang diberikan keluarga akan berpengaruh pada perkembangan anak. Selanjutnya faktor eksternal seperti lingkungan sekolah, lingkungan rumah dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak apabila mempunyai lingkungan atau pergaulan yang kurang baik maka akan berdampak pada sosial emosional anak.

Oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk mengatasi permasalahan emosional di atas salah satunya melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Mones (Monopoli Emosi). Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan suatu alat bantu bermain sambil belajar yang memiliki aturan dalam suatu permainan dan memiliki tujuan dalam suatu pembelajaran (Rakhmawati, 2022). Permainan berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak, melalui permainan anak dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya, kemampuan emosionalnya dan kemampuan sosialnya (Asip, 2023). Monopoli Emosi merupakan suatu alat permainan edukatif (APE) yang dapat memberikan rangsangan positif bagi perkembangan sosial emosional anak khususnya dalam mengelola emosi secara positif. Alat Permainan Edukatif (APE) Mones monopoli emosi diringkas dalam bentuk suatu permainan yang dapat dimainkan oleh anak secara berulang yang mana hal tersebut bertujuan untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak lebih tepatnya untuk mengolah emosi anak secara positif.

Kajian Teori

Adapun menurut Hurlock (dalam Agustina, 2022) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan suatu perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah lakuIndikator pada aspek perkembangan emosional menurut Goleman (2017, hlm. 56 – 57) yaitu mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan. Emosi terbagi menjadi dua macam yaitu primer dan sekunder. Emosi primer diantaranya marah, sedih, rasa

salah, takut, bahagia, malu, terkejut, jengkel dan cinta. Sedangkan emosi sekunder seperti benci, tersinggung, sombong, menangis, lega, cemas, senang, bangga, penuh kasih, bersyukur, jijik (Goleman, 2017, hlm. 410). Adapun yang temasuk dengan emosi negatif dan emosi positif menurut Qodariah dkk. (2022, hlm, 11) sebagai berikut : (1) emosi positif diantaranya kasih sayang, bahagia, bangga, lega, gembira, keamanan dan bersyukur. (2) emosi negatif diantranya marah, cemas, jijik, malu, takut dan sedih. Upaya yang dilakukan yaitu dengan kegiatan bermain.

permainan mengajarkan anak untuk dapat menjalin hubungan baik dengan teman sebayanya, berperilaku baik seperti berbagi permainan tanpa adanya perselisihan, anak dapat menerima dan menghargai perasaan orang lain, anak mematuhi aturan. Sedangkan menurut Kusuma & Listiana (2021, hlm. 9) yang mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif yang dirancang dan dibuat bertujuan untuk dijadikan sumber belajar anak supaya mendapatkan pengalaman secara langsung guna meningkatkan perkembangan anak.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kemmis dan Mc Taggar. Desain penelitian dipilih karena pada dasarnya permasalahan yang terkait dengan perkembangan emosional atau pengolahan emosi terdapat di TK Kartika XIX-34 sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun solusi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu melalui alat permainan edukatif Mones Monopoli Emosi. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu TK di Purwakarta, Kab. Purwakarta, Provinsi Jawa Barat. Penelitian dilakukan pada bulan juni tahun 2024. Subjek penelitian ini yaitu kelas B2 pada TK Kartika XIX-34 yang berusia 5 – 6 tahun dengan perkembangan emosionalnya.

Teknik pengumpulan data yaitu melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dengan model skala likert yang nantinya akan dianalisis dengan menghitung skor yang didapatkan oleh setiap anak sehingga akan dituangkan dalam bentuk persentase untuk mengetahui perbandingan setiap anaknya. Analisis data ini dilakukan dengan rumus berikut menurut Purwanto (2006, hlm. 102) yaitu sebagai berikut :

$$\text{NP} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = Skor mentah yang diperoleh
SM = Skor maksimum
100 = Bilangan tetap

Terdapat kategori penilaian dalam bentuk presentase yang mana dari data yang didapatkan akan disesuaikan berdasarkan dengan presentase kategori penilaian. Keberhasilan tersebut dapat dikatakan apabila telah mencapai kategori presentase penilaian yang rata - rata minimalnya yaitu sekitar 80% ke atas dimana dari nilai tersebut dikategorikan BSB (Berkembang Sangat Baik). Kategori persentase penilaian menurut Jakni (2017, hlm. 82) sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori persentase penilaian

Persentase (%)	Kartegori
0% - 25%	BB (Belum Berkembang)
26% - 50%	MB (Mulai Berkembang)
51% - 75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
76% - 100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada kelas B2 di TK Kartika XIX – 34 mengenai perkembangan emosional anak masih terlihat beberapa anak yang belum bisa mengelola emosinya secara positif, sehingga penting adanya stimulasi yang diberikan untuk meningkatkan perkembangan

emosional anak dalam mengelola emosi secara positif, hal ini selaras dengan pernyataan menurut Sukatin., dkk (2020) menyatakan bahwa pentingnya perkembangan emosi pada anak, sebab perilaku emosi berhubungan dengan tindakan atau aktivitas yang dilakukan, ketika aktivitas yang dilakukan sesuai dengan emosi anak maka akan memunculkan sesuatu yang positif pada meningkatnya motivsi dan minat belajar anak, serta hal lainnya. Oleh karena itu, dalam meningkatkan aspek perkembangan emosional anak pada kelas B2 TK Kartika XIX – 34 dilakukannya observasi awal terlebih dahulu untuk mengetahui perkembangan emosional anak sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan sebelum dilakukannya tindakan terlihat bahwa seluruh anak berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) dengan nilai persentase (41,1%) namun tidak sedikit yang mendapatkan kategori BB (Belum Berkembang) pada setiap indikatornya.

Dibuktikan dengan perilaku anak ketika yang lainnya berbicara kepada guru namun dirinya tidak terdengar oleh guru maka anak tersebut langsung memukul temannya yang sedang berbicara dengan guru. Anak yang dapat mengelola emosinya dapat dikatakan mampu dalam mengendalikan emosi diri, namun terdapat juga anak yang berlum mampu dalam mengelola emosinya sehingga reaksi yang dikeluarkan yaitu berperilaku negatif seperti tindakan memukul, mencubit, menangis atau berkata kasar (Nurfadilah, 2021). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari guru kelas B2 di TK Kartika XIX – 34 pada saat wawancara : “Kondisi awal terkait dengan emosi anak dalam kegiatan pembelajaran pastinya semua anak mempunyai emosi yang dapat dikatakan dalam tahap wajar, namun terdapat beberapa anak yang paling dominan mengenai emosinya yang kurang bisa terkontrol dibandingkan dengan anak lainnya. Hal tersebut dapat terlihat ketika anak tersebut mempunyai keinginan namun tidak tercapai maka reaksi emosi yang dikeluarkan seperti menangis, merengek bahkan memukul, ada juga ketika siswa lainnya pegang atau pinjam mainan kepada anak tersebut reaksi emosi yang dikeluarkan yaitu marah bahkan bisa bermain kasar dan berkata kasar, dan ada juga anak yang tidak mau memperlihatkan bahwa dirinya menangis karena kesakitan akibat dipukul temannya. Pemicu terkait dengan perilaku atau sikap yang dikeluarkan oleh siswa – siswa tersebut salah satunya akibat gadget dan lingkungan sekitar yang kurang mendukung yang mana berdampak pada perkembangan anak khususnya mengenai perkembangan emosi anak” (Wawancara Ibu S R).

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat dikatakan beberapa anak yang paling dominan

kurang bisa mengelola emosinya secara positif. Sehingga salah satu upaya yang dilakukan oleh guru kelas B2 dalam menstimulasi perkembangan emosional anak selama kegiatan pembelajaran pada kelas B2 melalui media permainan dengan metode bermain. Melalui kegiatan bermain melatih anak dalam mengembangkan perasaan atau mengenali berbagai macam emosi dengan adanya permasalahan yang dihadapi selama permainan berlangsung, seperti berebutan mainan, mencubit temannya untuk mendapatkan mainan bahkan tindakan kekerasan lainnya, namun dengan adanya permasalahan saat bermain anak dapat menahan diri untuk tidak melakukan perilaku negatif dengan tujuan agar permainan dapat diteruskan dan akan menjadi bekal bagi anak untuk dapat berinteraksi dengan orang lain (Suminar, 2019, hlm. 46). “Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk menstimulasi perkembanagan emosional yaitu dengan metode bermain di dalam kelas pada proses pembelajaran baik dengan tingkah laku yang negatif atau positif lebih terlihat saat melakukan permainan atau menggunakan alat permainan edukaif seperti permainan balok, bermain lego, permainan bola dan lainnya serta dengan memberikan tugas yang mengasah kreativitas anak , mengenai tantangan dalam menstimulasi perkembangan emosional yaitu dengan anak yang mempunyai kepribadian yang berbeda – beda ketika guru melihat ke kanan tapi ada saja kesempatan anak melakukan perilaku emosional, maka dilakukakunya pemisahan bagi anak yang mempunyai perilaku emosional yang tinggi dengan digabungkan bersama teman lainnya” (Wawancara Ibu S R). Pada proses kegiatan pembelajaran guru berperan penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan pemberian pembelajaran yang interaktif serta bermakna.

Oleh karena itu guru berperan penting dalam menstimulasi aspek perkembangan pada kegiatan pembelajaran, pernyataan tersebut selaras menurut Lipponen dkk., (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dalam intervensi permainan, guru berperan penting dalam menyediakan waktu dan

alat yang diperlukan untuk melatih dan mempelajari keterampilan mengenai perkembangan sosial emosional seperti keterampilan anak dalam pengaturan diri sejak dini. Selain upaya yang diberikan oleh guru, orang tua tidak kalah penting karena dari lingkungan keluarga sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Orang tua dapat menjadi role model utama bagi anak yang mana memiliki karakteristik meniru sehingga perilaku, tindakan dan ucapan harus diperlihatkan dengan sebaik mungkin pada anak (Sari, 2021). dibuktikan dengan anak yang tanpa sadar menceritakan apa yang dilihatnya dirumah kepada guru dan anakpun melakukannya, hal tersebut dibuktikan dalam proses pembelajaran anak dengan sadar langsung mencubit temannya ketika ada yang meledek dirinya.
Di bawah ini merupakan suatu hasil penelitian yang telah dilakukan selama 3 siklus :

Tabel 2. Persentase Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pra Siklus

Nama Anak	Kategori	Jumlah Nilai	Kolom 4
FGD	MB	24	40%
MZR	MB	25	42%
RAD	MB	22	37%
AQA	MB	23	38%
ANB	BSH	34	56%
AAA	MB	20	33%
AZA	MB	23	38%
MGF	MB	25	42%
KAS	BSH	31	52%
MFR	MB	23	38%
QSH	MB	29	48%
SNS	BSH	32	53%
APA	MB	19	32%
DAP	MB	23	38%
GA	MB	18	30%
Jumlah persentase tahap pra siklus			41,1 % (MB)

Berdasarkan hasil observasi pada tabel di atas menyatakan bahwa mayoritas siswa yang perkembangan emosionalnya dikategorikan pada MB (Mulai Berkembang) terdapat 15 siswa dan yang mendapatkan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) terdapat 3 siswa. Adapun siswa yang mendapatkan persentase yang cukup diantanya ANB, SNS, dan KAS dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).), hal tersebut didapatkan karena perkembangan emosional yang dikeluarkan dapat dikatakan anak mampu mengendalikan emosinya, hal tersebut dibuktikan berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada kelas B2 yang mana ketika temannya mengambil makanan yang dimiliki maka reaksi yang dimunculkan yaitu dengan menegur temannya dengan baik tanpa ada kekerasan atau perkataan kasar yang diucapkan, namun masih terdapat indikator lainnya yang mendapatkan ketegori BB (Belum Berkembang). Terdapat 12 siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori MB (Mulai Berkembang) yaitu FGD, MZR, RAD, AQA, AAA, AZA, MGF, MFR, QSH, APA, DAP dan GA. Persentase yang didapatkan selama observasi awal pada kelas B2 TK Kartika XIX – 34 mengenai perkembangan emosional anak yaitu sebesar (41,1%).

Tabel 3. Persentase Penilaian Perkembangan Emosional Anak Siklus 1

Nama Anak	Kategori	Jumlah Nilai	Kolom 4
FGD	BSH	32	53%
MZR	BSH	33	55%
RAD	MB	30	50%
AQA	BSH	34	57%

ANB	BSH	40	67%
AAA	MB	29	48%
AZA	BSH	33	55%
MGF	BSH	34	57%
KAS	BSH	37	62%
MFR	BSH	33	55%
QSH	BSH	34	57%
SNS	BSH	37	62%
APA	MB	30	50%
DAP	BSH	34	57%
GA	MB	28	47%
Jumlah persentase tahap siklus 1			55,5% (BSH)

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus 1 terlihat beberapa siswa dengan jumlah 11 siswa yaitu ANB, SNS, KAS, FGD, MZR, AQA, AZA, MGF, MFR, QSH, dan DAP yang dapat dikatakan telah mencapai kategori penilaian BSH (Berkembang Sesuai Harapan) namun dengan nilai persentase yang masih cukup rendah . Sementara pada 4 siswa lainnya mencapai pada ketegori MB (Mulai Berkembang) yaitu RAD, AAA, APA, dan GA. Berdasarkan pada pengamatan yang telah dilaukan terlihat masih cukup kurang dalam aspek mengendalikan emosi dirinya, terlihat kurang dalam mengelola emosinya secara positif, dan kurang bisa menghargai serta menerima emosi dari orang lain, pernyataan tersebut dibuktikan ketika GA marah karena mainannya diambil oleh APA dan reaksi yang dikeluarkan oleh APA saat diminta mainannya dikembalikan secara paksa yaitu dengan tindakan memukul. Maka nilai persentase yang didapatkan dalam penelitian tahap siklus 1 menunjukkan masih cukup rendah yaitu sebesar (55,5%) sehingga perlu ditingkatkan lagi untuk mencapai terget yang telah ditentukan oleh peneliti.

Tabel 3. Persentase Penilaian Perkembangan Emosional Anak Siklus 2

Nama Anak	Kategori	Jumlah Nilai	Kolom 4
FGD	BSH	40	67%
MZR	BSH	43	71%
RAD	BSH	39	65%
AQA	BSH	41	68%
ANB	BSB	49	82%
AAA	BSH	37	61%
AZA	BSH	40	67%
MGF	BSH	41	68%
KAS	BSB	46	76%
MFR	BSH	41	68%
QSH	BSH	43	71%
SNS	BSB	49	82%
APA	BSH	39	65%
DAP	BSH	41	68%
GA	BSH	36	60%
Jumlah persentase tahap siklus 2			69,2% (BSH)

Bersarkan penelitian yang telah dilakukan pada tahap siklus 2 terlihat terdapat perubahan yang meningkat dari siklus sebelumnya terkait dengan perkembangan emosional anak. Pada tabel diatas masih terlihat bahwa 12 siswa telah berkembang memasuki pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan bahkan tedapat 3 siswa yang mendapatkan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) nilai

persentase yang didapatkan pada siklus 2 ini yatu sebesar (69,2**%)**, namun nilai tersebut masih kurang untuk mencapai nilai target yang telah ditentukan oleh peneliti.

Tabel 4. Persentase Penilaian Perkembangan Emosional Anak Siklus 3

Nama Anak	Kategori	Jumlah Nilai	Presentase
FGD	BSB	49	82%
MZR	BSB	51	87%
RAD	BSB	48	80%
AQA	BSB	51	85%
ANB	BSB	56	93%
AAA	BSB	48	80%
AZA	BSB	49	82%
MGF	BSB	51	83%
KAS	BSB	54	90%
MFR	BSB	49	82%
QSH	BSB	51	85%
SNS	BSB	55	92%
APA	BSB	48	80%
DAP	BSB	49	82%
GA	BSB	47	78%
Jumlah persentase tahap siklus 3			84,2% (BSB)

Bersarkan penelitian yang telah dilakukan pada tahap siklus 3 terlihat terdapat perubahan yang signifikan terkait dengan perkembangan emosional anak. Pada tabel diatas terlihat semuanya mendapatkan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai persentase 84,2**%** yang dapat dikatakan mencapai target nilai minimum yang ditentukan oleh peneliti yaitu sebesar (80%), sehingga dapat disimpulkan pada tahap siklus 3 ini berhasil dan tidak akan dilaukan penilaian tindakan lagi. Melalui Alat permainan edukatif dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan yang dibutuhkan oleh anak, selain itu melalui alat permainan edukatif menarik perhatian anak sehingga meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar anak (Damayanti dkk., 2022). Alat permainan edukatif menumbuhkan minat anak untuk belajar sehingga anak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan pada tahap pra siklus terlihat bahwa anak belum bisa untuk mengelola emosinya secara positif, yang terlihat dalam kegiatan pembelajaran, anak menunjukkan ketika dirinya merasa terganggu maka tidak segan anak tersebut melakukan tindakan kekerasan seperti mencubit ataupun memukul temannya (Justicia dkk., 2023).

Adapun anak yang ketika dirinya diganggu atau bahkan terkena tindak kekerasan oleh temannya maka tidak ada reaksi atau respon yang dikeluarkan. Menurut Goleman (2017, hlm.7) menyatakan bahwa semua emosi atau tidakan merupakan suatu dorongan untuk bertindak. Sedangkan Kustanto & Khoirunnisa, (2022) kelekatan dengan teman sebaya dapat mempengaruhi reaksi emosi yang dikeluarkan apabila tidak merasa aman dan nyaman maka reaksi yang dikeluarkan seperti ketakutan yang pada akhirnya tidak melakukan apapun karena beranggapan tindakan yang dilakukan akan menimbulkan reaksi emosi negatif oleh teman sebayanya. Melalui alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) anak dapat mengetahui bahwa tindakan seperti memukul atau berkata kasar kurang tepat untuk dikeluarkan sehingga anak dapat menerapkan pada diri anak yang terlihat pada saat kegiatan pembelajaran, sejalan dengan pernytaan menurut Syafira dkk., (2021) melalui kegiatan bermain membuat anak menjadi tahu mengenai perilaku yang baik dan tidak baik untuk dilakukan. Perkembangan sosial emosional yang baik salah satunya dibuktikan dengan kemampuan anak yang bisa berinteraksi baik dengan orang lain, dapat berbagi mainan dengan teman sebayanya dan mampu menunjukkan perasaannya baik emosi sedih, marah atau yang lainnya (Aulia dkk., 2021). Perkembangan emosi dapat dijadikan acuan bagi anak, karena faktor perkembangan emosional paling

mendominasi dalam mempengaruhi keberhasilan di masa depan (Mubarokah, dkk., 2024).

Kesimpulan

Perkembangan emosional pada anak TK Kartika XIX – 34 sebelum diberikannya tindakan pada kondisi pengamatan awal yang telah dilakukan terlihat bahwa masih terdapat anak yang belum mampu untuk mengelola emosinya secara positif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) berpengaruh pada meningkatnya perekmbangan emsoional anak di TK Kartika XIX – 34. Terlihat dari setiap siklusnya mempunyai peningkatan secara bertahap. Pada pra siklus menunjukkan nilai persentase 41,1% (Mulai Berkembang). Pada siklus 1 menunjukkan nilai persentase 55,5% (Berkembang Sesua Harapan), kemudian pada siklus 2 menunjukkan nilai persentase 69,2% (Berkembang Sesuai Harapan),dan pada siklus 3 menunnjukkan nilai persentase 84,2% (Berkembang Sangat Baik). Sehingga melalui alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan emosional anak

Referensi

Agustina, S. (2022). Pengaruh Pekerjaan Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Islam Ummu Fathimah Kota Bengkulu. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, *5*(2), 208-218

Asfuri, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Door to Door Pada Perkembangan Psikologi Belajar Anak di TKIT Raudlotul Mu'minin. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, *2*(1), 84-111

Asip, M. dkk. (2023). *Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia

Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *AS-SABIQUN*, *4*(2), 443–455. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780

Goleman, D. (2007). *Emotional Intelligence* (Edisi Ketujuh belas). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Goleman, D. (2017). *Emotional Intelligence, Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ* (Edisi Keduapuluh tiga). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Ichsan, R.Y. (2022). Analisis Tokoh Riley Dalam Film Animasi Inside Out Beserta Implikasinya Terhadap Upaya Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. Skripsi.Universitas Pendidikan Indonesia.

Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Alfabeta

Justicia, R., Solihat, R. K., Adzkia, K. P., Hammudah, G. K., Sulistyowati, W., & Harianja, S. I. (2023). Pendampingan Pengaplikasian Media Teknologi Virtual Reality sebagai Alternatif Metode Karyawisata pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, *4*(1). https://doi.org/10.17509/recep.v4i1.57969

Karomah, Y. S., & Widiyono, A. (2022). Hubungan pola asuh orang tua terhadap kecerdasan emosional siswa. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, *8*(1), 54-60.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. (2018). *Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Pusat

Kusuma, T.C. & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE bagi anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Kustanto, N. D., & Khoirunnisa, R. N. (2022). Hubungan Antara Peer Attachment Dengan Regulasi Emosi Pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, *9*(5), 135–142. https://doi.org/10.26740/cjpp.v9i5.47492

Aulia, R., Na'imah, N., & Diana, R. R. (2021). Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood:*

Jurnal Dunia Anak Usia Dini, *3*(2), 106. https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.981

Nurfadilah, M. F. (2021). Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini untuk Mengatasi Temper Tantrum pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, *10*(1), 69–76. https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.28831

Qodariah, L., Pebriani, L. V., & Sulistiobudi, R. A. (2022). *Memahami Emosi Manusia: Perkembangan Emosi pada Bayi dan Anak*. Bandung : PT Alumni

Rakhmawati. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan sosial emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy. 4(2). doi: https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293*

Ramadhani, A. S., Azizah, W., & Selpiyani, Y. (2022). Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(3), 2360–2370. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5080

Sari, D. Y. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Disiplin Anak Di Masa Pandemi. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 78–92. https://doi.org/10.31851/pernik.v4i2.5424

Sujiono, Y.N. (2011). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Din. Jakarta: PT Indeks.Barcelon, B.

Sukatin,. dkk. (2020). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak. Bunayya. 6*(2). 156 – 171 .

Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak.* Surabaya : Airlangga Unniversity Press

Syafira, S. P., Novianti, R., & Hukmi, H. (2021). Pengembangan Media Koper Perilaku (Koperku) untuk Mengenalkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, *2*(1), 37–43. https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.44

Wahyudi, M.Z. (2022). Gawai untuk Anak Balita Picu Disregulasi Emosi. [Online]. Diakses dari https://www.kompas.id/baca/humaniora/2022/12/29/gawai-untuk-anak-balita-picu-disregulasi-emosi