

Pengembangan *Scrabble Board Game* Untuk Mengenalkan Ekspresi Emosi Anak Usia Dini

Sarmilawati¹, Noor Baiti², Uswatun Nisa³, Muhammad Zulkarnaen⁴

arlalal427@gmail.com, noorbaiti@umbjm.ac.id, uswatunnisa@umbjm.ac.id, muhammadzulkarnaen@umbjm.ac.id

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

ARTICLE INFO:

Article history:

Received: 06-07-2026

Accepted: 20-07-2026

Published: 02-08-2026

Kata Kunci:

Anak Usia Dini,
Ekspresi Emosi, Media
Pembelajaran, *Scrabble Board Game*.

Keywords:

Early Childhood,
Emotional Expression,
Learning Media,
Scrabble Board Game.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Scrabble Board Game* untuk mengenalkan ekspresi emosi pada anak usia dini, mengetahui tingkat kelayakan media, serta mendeskripsikan hasil implementasinya dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru Kelompok B, dan 16 anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Banjarmasin. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dari ahli materi dan 95% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Respons guru terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi juga menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal ekspresi emosi, ditunjukkan oleh meningkatnya persentase hasil observasi dari 69,38% pada pertemuan pertama menjadi 75,00% pada pertemuan kedua.

ABSTRACT

This study aims to develop *Scrabble Board Game* media to introduce emotional expression in early childhood, determine the feasibility of media, and describe the results of its implementation in the learning of children aged 5–6 years. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consisted of one material expert, one media expert, one Group B teacher, and 16 children of Group B of Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten 24 Banjarmasin. Data was collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed using quantitative descriptive and qualitative descriptive techniques. The results of the study showed that the media obtained a feasibility percentage of 90% from material experts and 95% from media experts with the very feasible category. Teachers' responses to media use obtained a percentage of 91.67% with a very decent category. The results of the implementation also showed an increase in children's ability to recognize emotional expressions, as shown by an increase in the percentage of observation results from 69.38% in the first meeting to 75.00% in the second meeting.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa perkembangan yang sangat penting dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan, salah satunya perkembangan sosial emosional (Nyoman et al., 2020). Kemampuan mengenali dan memahami ekspresi emosi menjadi bagian mendasar dari perkembangan sosial emosional karena membantu anak mengenali perasaannya sendiri, memahami perasaan orang lain, serta membangun interaksi yang positif dengan lingkungan. (Nurhasanah et al., 2021) Kemampuan tersebut berperan dalam membentuk pengendalian diri, keterampilan berinteraksi, serta penyesuaian anak terhadap lingkungan sosial sejak usia dini. (Sukatin et al., 2020) Oleh karena itu, pengenalan ekspresi emosi perlu diberikan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain, pengalaman langsung, dan aktivitas yang menarik.

Hasil studi awal yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Banjarmasin menunjukkan bahwa pengenalan ekspresi emosi telah dilaksanakan melalui berbagai kegiatan pembelajaran, seperti bercerita, tanya jawab, penggunaan kartu gambar, dan stiker emosi. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar anak telah mulai memahami berbagai bentuk emosi yang diperoleh melalui pembelajaran maupun pengalaman di lingkungan sekitarnya. Namun, kemampuan anak dalam mengenali dan membedakan ekspresi emosi masih bervariasi sehingga beberapa anak masih memerlukan bimbingan dalam memahami ekspresi emosi tertentu. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada kartu gambar dan stiker emosi sehingga diperlukan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mampu melibatkan partisipasi aktif anak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang interaktif diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendukung perkembangan kemampuan anak dalam mengenal berbagai ekspresi emosi. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian (Fasim Hasibuan et al., 2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain edukatif dapat membantu anak mengenali emosi dasar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh (Rohmah et al., 2026) menunjukkan bahwa pengembangan media Alfabox memperoleh tingkat validitas yang tinggi serta mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan mengenal huruf anak melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik anak usia dini dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Selanjutnya, (Gemilang & Ningrum, 2023) mengembangkan media Catur Ekspresi untuk membantu anak mengenali berbagai ekspresi emosi. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori layak hingga sangat layak sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini. Sementara itu, (Nurjannah dan Sitorus (2025)), n.d.) menemukan bahwa penggunaan *Expression Board* berpengaruh positif terhadap kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam mengenali ekspresi emosi. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian (Marzuki et al., n.d.) yang menunjukkan bahwa

permainan *Scrabble* mampu meningkatkan kemampuan anak melalui aktivitas penyusunan huruf dan kosakata secara aktif. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran sekaligus mendukung berbagai aspek perkembangan, termasuk kemampuan literasi dan sosial emosional (Fakhri Hilal & Sit, n.d.)

Meskipun penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa media permainan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, masing-masing masih memiliki fokus yang berbeda. Permainan *Scrabble* lebih banyak dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan literasi, sedangkan media yang dirancang untuk mengenalkan emosi menggunakan bentuk permainan yang berbeda, seperti Catur Ekspresi dan Expression Board. Dengan demikian, masih terbatas penelitian yang mengembangkan media *Scrabble Board Game* berbasis Canva yang mengintegrasikan aktivitas menyusun kosakata emosi, mengenali ekspresi wajah, dan menafsirkan situasi emosional dalam satu media pembelajaran interaktif.(Faizah & Masitoh, 2023) kondisi tersebut berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif karena anak tidak hanya mengenali nama emosi, tetapi juga memahami bentuk ekspresi dan situasi yang melatarbelakanginya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media *Scrabble Board Game* untuk Mengenal Ekspresi Emosi yang disesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia 5–6 tahun.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Scrabble Board Game* untuk Mengenal Ekspresi Emosi yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun untuk membantu mengenalkan berbagai ekspresi emosi melalui kegiatan bermain. Penelitian ini juga bertujuan mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta mendeskripsikan hasil implementasi media dalam pembelajaran anak usia dini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan permainan *Scrabble* untuk meningkatkan kemampuan membaca atau media permainan lain untuk mengenalkan emosi, penelitian ini mengembangkan *Scrabble Board Game* untuk Mengenal Ekspresi Emosi yang mengintegrasikan aktivitas menyusun kosakata emosi, mengenali ekspresi wajah, dan menebak situasi emosi dalam satu media pembelajaran interaktif. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga mampu mendukung perkembangan sosial emosional, khususnya kemampuan mengenal ekspresi emosi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga memudahkan proses perancangan, pengembangan, uji kelayakan, hingga evaluasi media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Banjarmasin sebagai lokasi penelitian. Produk yang dikembangkan berupa media *Scrabble Board Game* untuk

Mengenal Ekspresi Emosi yang dirancang untuk membantu anak usia 5–6 tahun mengenali berbagai ekspresi emosi melalui kegiatan bermain. Media tersebut didesain menggunakan aplikasi Canva sebagai perangkat pendukung dalam proses pengembangannya.(Sugiyono, 2023)

Subjek dalam penelitian ini meliputi dua validator ahli, yaitu satu ahli materi dan satu ahli media, satu guru Kelompok B, serta 16 peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Banjarmasin. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta aspek teknis media yang dikembangkan. Tahap implementasi melibatkan guru dan peserta didik sebagai sasaran uji coba media. Pelibatan validator, guru, dan peserta didik bertujuan memperoleh data mengenai kelayakan media, respons pengguna, serta hasil implementasi media dalam pembelajaran pengenalan ekspresi emosi pada anak usia dini.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, media yang digunakan, serta kemampuan anak dalam mengenal ekspresi emosi. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan media melalui validasi ahli materi dan ahli media, serta respons guru terhadap penggunaan media setelah tahap implementasi. Selain itu, observasi juga dilakukan selama implementasi untuk mengamati kemampuan anak dalam mengenal ekspresi emosi berdasarkan lima indikator, yaitu mengenali ekspresi emosi, menyebutkan nama emosi, menirukan ekspresi emosi, menyebut huruf penyusun kata emosi, dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan serta dokumen yang berkaitan dengan proses penelitian.(Saputri et al., 2023)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2023). Data kuantitatif berasal dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, hasil observasi kemampuan anak, dan respons guru yang dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media serta mendeskripsikan hasil implementasi. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta saran dan masukan dari validator dan guru yang dianalisis secara deskriptif sebagai dasar penyempurnaan media pada setiap tahapan pengembangan. Persentase kelayakan dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh terhadap jumlah skor maksimum menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *Scrabble Board Game* untuk Mengenal Ekspresi Emosi dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa guru telah mengenalkan ekspresi emosi melalui kegiatan bercerita, tanya jawab, penggunaan kartu gambar, dan stiker emosi. Meskipun demikian, media yang digunakan masih terbatas sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif. Berdasarkan kebutuhan tersebut dikembangkan media *Scrabble Board Game* untuk Mengenal Ekspresi Emosi yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media interaktif tersebut dirancang sesuai karakteristik belajar anak usia 5–6 tahun. Media dikembangkan dalam bentuk permainan interaktif yang memuat aktivitas mengenali ekspresi wajah, menyusun kosakata emosi, serta menebak situasi emosi. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan fitur hyperlink untuk menghubungkan setiap halaman sehingga anak dapat berinteraksi dengan media secara lebih aktif. Media juga dirancang menggunakan ilustrasi yang menarik, warna yang cerah, serta bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak usia dini.



Gambar. 1. Rancangan Media

Gambar 1 menunjukkan tampilan utama media *Scrabble Board Game* Ekspresi Emosi yang dikembangkan. Media terdiri atas halaman pembuka, petunjuk penggunaan, pilihan mode permainan, kartu emosi, permainan susun kata emosi, permainan tebak emosi, halaman umpan balik, dan halaman apresiasi. Seluruh komponen dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif serta membantu anak mengenali berbagai ekspresi emosi melalui kegiatan bermain.

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi dilakukan dengan menilai aspek kesesuaian materi, penggunaan bahasa, tampilan media, kemudahan penggunaan, navigasi, serta kebermanfaatan media dalam mendukung pembelajaran pengenalan ekspresi emosi pada anak usia dini. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian sangat layak dari kedua validator.

Tabel. 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Media	95%	Sangat Layak

Tabel 1 menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dari ahli materi dan 95% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penggunaan bahasa, tampilan visual, navigasi, dan kebermanfaatan sebagai media pembelajaran. Masukan yang diberikan validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan media, antara lain melalui perbaikan penulisan, penyederhanaan instruksi permainan, penyempurnaan pedoman penggunaan, serta optimalisasi fungsi tombol navigasi dan *hyperlink*. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Setelah dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi, media interaktif tersebut diimplementasikan kepada 16 peserta didik Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Banjarmasin. Implementasi dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan smartboard (layar sentuh) sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan media. Selama kegiatan berlangsung, anak mengikuti aktivitas mengenali ekspresi emosi, menyusun kosakata emosi, dan menebak situasi emosi sesuai dengan fitur yang tersedia pada media. Observasi dilakukan berdasarkan lima indikator, yaitu mengenali ekspresi emosi, menyebutkan nama emosi, menirukan ekspresi emosi, menyebut huruf penyusun kata emosi, serta antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Indikator Penilaian Anak

Indikator	Pertemuan I	Pertemuan II
Mengenali ekspresi emosi	44	47
Menyebut nama emosi	37	41
Menirukan ekspresi emosi	41	46
Menyebut huruf penyusun kata emosi	36	42
Antusias mengikuti kegiatan	64	64
Total Skor	222	240
Persentase	69,38%	75,00%
Kategori	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Scrabble Board Game* untuk Mengenal Ekspresi Emosi memberikan perkembangan terhadap kemampuan anak dalam mengenal ekspresi emosi. Berdasarkan hasil observasi selama dua kali pelaksanaan pembelajaran,

persentase kemampuan anak meningkat dari 69,38% pada pertemuan pertama menjadi 75,00% pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak semakin mampu mengenali berbagai ekspresi emosi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Selain terjadi peningkatan pada kemampuan mengenali ekspresi emosi, selama proses pembelajaran anak juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap aktivitas permainan. Aktivitas menyusun kosakata emosi, mengenali ekspresi wajah, dan menebak situasi emosi mendorong anak untuk terlibat secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya membantu anak memahami materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Untuk melengkapi hasil implementasi, respons guru terhadap penggunaan media pembelajaran dikumpulkan melalui angket setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Penilaian dilakukan terhadap aspek kemudahan penggunaan media, tampilan, kesesuaian materi, keterlibatan anak selama pembelajaran, serta kebermanfaatan media dalam membantu proses pembelajaran pengenalan ekspresi emosi. Hasil penilaian respons guru disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Guru

Aspek Penilaian	Hasil
Jumlah skor yang diperoleh	55
Skor maksimum	60
Persentase	91,67%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket, media memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu menyampaikan materi pengenalan ekspresi emosi kepada anak usia dini. Selain itu, penggunaan media mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, guru memberikan masukan terkait penyempurnaan petunjuk penggunaan serta aspek teknis penggunaan media agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal. Secara keseluruhan, hasil respons guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Persentase kelayakan yang tinggi menunjukkan bahwa proses pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Hasil validasi sebesar 90% dari ahli materi dan 95% dari ahli media menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, penggunaan, dan kebermanfaatan sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian.(Yulia Ningsih & Permatasari, 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dinyatakan layak apabila memenuhi aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan sehingga dapat mendukung proses

pembelajaran secara optimal. Selain itu, (Etnawati et al., 2023) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi menghasilkan media yang lebih sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar anak usia dini. Dengan demikian, tingginya hasil validasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran pengenalan ekspresi emosi.

Kelayakan media yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia dini. Anak usia 5–6 tahun belajar melalui aktivitas bermain, pengalaman langsung, serta eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, media Scrabble Board Game dirancang dengan memadukan ilustrasi, permainan menyusun kata, pengenalan ekspresi wajah, serta aktivitas menebak situasi emosi agar anak terlibat secara aktif selama pembelajaran. Temuan ini mendukung pendapat (Sando et al., 2023) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pemahaman secara lebih mendalam melalui interaksi dengan objek permainan. Selain itu, (Putri et al., n.d.) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan anak selama proses belajar sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal ekspresi emosi dari 69,38% menjadi 75,00% setelah menggunakan media Scrabble Board Game. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang dalam media mampu membantu anak mengenali, menyebutkan, dan mengekspresikan berbagai bentuk emosi secara bertahap. Temuan ini mendukung teori (Risnawati et al., 2023) yang menjelaskan bahwa kemampuan mengenali emosi berkembang melalui pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial, pengamatan terhadap ekspresi, serta kesempatan untuk memahami perasaan diri sendiri maupun orang lain. Pendapat tersebut diperkuat oleh, (Keguruan Dan Sasi et al, 2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada anak mampu meningkatkan keterlibatan aktif sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berdampak terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Ruslan dan Musi (2024) yang menunjukkan bahwa permainan *Scrabble* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Hafidhoh et al. (2026) yang menjelaskan bahwa penggunaan *game* edukatif mampu meningkatkan kesiapan sosial emosional anak melalui aktivitas bermain yang interaktif. (Hafidhoh et al., 2026) Selain itu, Rohmah et al. (2026) melaporkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan model ADDIE memperoleh validitas tinggi, mendapat respons positif dari guru, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Gemilang dan Ningrum (2023) serta Nurjannah dan Sitorus (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan efektif membantu anak mengenali berbagai ekspresi emosi. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda

karena media yang dikembangkan mengintegrasikan aktivitas menyusun kosakata emosi, mengenali ekspresi wajah, dan menafsirkan situasi emosional dalam satu media yang dikembangkan. Integrasi berbagai aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam sehingga anak tidak hanya mengenali nama emosi, tetapi juga memahami bentuk ekspresi dan situasi yang berkaitan dengan emosi tersebut. Hal tersebut diperkuat oleh respons guru yang memberikan penilaian sangat layak terhadap penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga media yang dikembangkan dinilai mampu menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenali ekspresi emosi juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu anak membedakan berbagai ekspresi dasar melalui pengalaman belajar yang konkret. Menurut (Ekman, 1992) emosi dasar seperti senang, sedih, marah, takut, terkejut, dan jijik memiliki ekspresi wajah yang bersifat universal sehingga dapat dikenali sejak usia dini. Oleh karena itu, penyajian gambar ekspresi wajah yang dipadukan dengan aktivitas bermain dalam media *Scrabble Board Game* memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan ekspresi wajah dengan nama emosi dan situasi yang melatarbelakanginya. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya membantu anak menghafal nama emosi, tetapi juga memahami makna dari setiap ekspresi emosi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Scrabble Board Game* untuk Mengenal Ekspresi Emosi memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan validasi ahli, memperoleh respons positif dari guru, serta mampu mendukung peningkatan kemampuan anak dalam mengenal ekspresi emosi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang memadukan unsur permainan dan teknologi dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai inovasi pembelajaran dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak, khususnya pada kemampuan mengenal berbagai ekspresi emosi.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Scrabble Board Game* untuk Mengenal Ekspresi Emosi sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan ekspresi emosi pada anak usia 5–6 tahun. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta memperoleh respons yang sangat positif dari guru. Implementasi media dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan permainan yang mengintegrasikan aktivitas menyusun kosakata emosi, mengenali ekspresi wajah, dan menafsirkan situasi emosional mampu mendukung peningkatan kemampuan anak dalam mengenali berbagai ekspresi emosi serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang memadukan unsur permainan edukatif dan teknologi digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *Scrabble Board Game* yang mengintegrasikan berbagai aktivitas pengenalan emosi dalam satu

media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, media yang dikembangkan berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini, khususnya dalam kemampuan mengenal ekspresi emosi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekman, P. (1992). An Argument for Basic Emotions. In *Cognition and Emotion* (Vol. 6, Number 4).
- Etnawati¹, S., Pascasarjana, S., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2023). Needs assessment pengembangan media maze game on PC untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 88–96.
- Faizah, S., & Masitoh, S. (2023). Pengembangan Game Spelling Word Scrabble Untuk Perkembangan Aspek Bahasa Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 30–38. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.14386>
- Fakhri Hilal, A. M., & Sit, M. (n.d.). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Box Papan Scrabble. *Jurnal Raudhah*, 13(2), 170. Retrieved <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Fasim Hasibuan, W., Amelia, C., Prameswari, Y., Pariang Ariyanti Napitupulu, R., Rochma, I., & Studi Psikologi, P. (2025). Aku Dan Perasaanku: Upaya Pengenalan Emosi Dasar Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Edukatif. In *Jurnal Pendekar nusantara Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 3, Number 1).
- Gemilang, A. A., & Ningrum, M. A. (2023). *Pengembangan Media Catur Ekspresi Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Emosi Pada Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Hafidhoh, H., Risnawati, A., Fatahillah, M., Tinggi Agama Islam Kuningan, S., & Barat, J. (2026). Peran Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kesiapan Sosial Emosional Anak Pada Masa Transisi PAUD ke SD. 8(2). <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i2.11777>
- Keguruan Dan, F. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Skripsi Oleh Aprilia Nurul Puji Lestari*.
- Marzuki, S. L., Sri, A., Asti, W., & Lismayani, A. (n.d.). *Pengaruh Permainan Media Scrabble terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Manggarupi*.
- Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 91–102.
- Nurjannah, S., & Sitorus, A. S. (2025). Pengaruh permainan ekspresi terhadap kecerdasan sosial emosional anak usia dini 4720-12540-1-PB (2). (n.d.). *Jurnal Raudhah*, 13(2), 141–154.
- Nyoman, N., Putri, D., & Dewi, T. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3).
- Putri, H. H., Nurwita, S., & Margaretha, L. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Lampu Lava* (Vol. 2024, Number 1).

- Risnawati, E., Wardani, L. M. I., Saputra, A. H., & Pramitasari, M. (2023). Theory of Mind, Roles, and the Development of Emotion Regulation in Early Childhood. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(2), 194–204. <https://doi.org/10.21009/jpud.172.01>
- Rohmah, A. N., Farantika, D., Prawinda, R. A., & Kunci, K. (2026). *Pengembangan Media Alfabox Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B*. 8(2). <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i2.11568>
- Sando, O. J., Sandseter, E. B. H., & Brussoni, M. (2023). The Role of Play and Objects in Children's Deep-Level Learning in Early Childhood Education. *Education Sciences*, 13(7). <https://doi.org/10.3390/educsci13070701>
- Saputri, D., Hidayati, N., Fauziah, N., & Artikel Abstrak, I. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. In *BIOLOGY AND EDUCATION JOURNAL* (Vol. 3, Number 2).
- Sugiyono. \lfj, P. J. \ae·rj \, & Bandung. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. www.cvalfabeta.com
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Yulia Ningsih, R., & Permatasari, S. (2024). *Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Trigger Powerpoint untuk Pemahaman Materi Teks Cerpen di SMA* (Vol. 7, Number 5). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>