

PENGEMBANGAN PERMAINAN PAPAN *ROLEPLAY* UNTUK PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI TK B SANTO YUSUP BANDUNG

Ignatius Christabel Aryoguno¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ignatiusme123@gmail.com

Received:

16-01-2026

Reviewed:

23-01-2026

Accepted:

30-01-2026

ABSTRAK: Pembelajaran sosial-emosional merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini pada masa PAUD. Namun, sering kali anak merasa kesulitan dalam memahami dan menerapkan kemampuan sosial-emosional terhadap orang-orang di sekitar mereka. Permasalahan tersebut menyebabkan banyak para peserta didik yang masih kesulitan untuk berteman, untuk menahan emosi, dan bahkan untuk bekerja sama. Salah satu sekolah yang mengalami permasalahan serupa adalah TK Santo Yusup Bandung, terutama di jenjang TK B. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan di sekolah tersebut, sebanyak 50% dari para pengajar menyatakan bahwa adanya kendala dalam pengembangan sosial-emosional peserta didik di kelas TK B. Maka dari itu, pengembangan ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif berbentuk permainan papan edukatif berbasis *roleplay* yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sosial-emosional peserta didik di TK B Santo Yusup Bandung. Pengembangan ini dilakukan menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil akhir dari pengembangan ini merupakan produk nyata permainan papan *roleplay* berjudul “Petualangan Kota Pekerja”. Permainan ini berhasil untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sosial-emosional di kelas TK B2 sebesar 21.9% dan di kelas TK B4 sebesar 16.8% berdasarkan hasil tes implementasi atau uji coba.

Kata Kunci: Model ADDIE, Sosial-Emosional, Anak Usia Dini, Permainan Papan, Roleplay

ABSTRACT: *Social-emotional learning is one of the important aspects of early childhood development during early childhood education. However, children often find it difficult to understand and apply social-emotional skills to those around them. This issue causes many children to struggle with making friends, holding back emotions and even working*

together. One school that experiences similar problems is Santo Yusup Kindergarten Bandung, especially at the Kindergarten B level. Based on the results of a questionnaire conducted at the school, as many as 50% of teachers stated that there were obstacles in the social-emotional development of students in the kindergarten B class. Therefore, this development aims to create and develop innovative learning media in the form of roleplay-based educational board games that aim to increase the effectiveness of students' social emotional learning in Kindergarten B of Santo Yusup Bandung. This development was carried out using the R&D method with the ADDIE development model. The final result of this development is a real product in the form of a roleplay board game entitled "Labor City Adventure". This game succeeded in increasing the effectiveness of social emotional learning in kindergarten B2 class by 21.9% and in kindergarten B4 class by 16.8% based on the results of the implementation test or trial.

Keywords: ADDIE Model, Social-Emotional, Early Childhood, Board game, Roleplay.

PENDAHULUAN

PAUD atau Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan yang berfokus ke dalam pengembangan dan pembinaan berbagai aspek penting yang diperlukan oleh seorang anak sejak dini untuk dapat tumbuh menjadi seorang individu yang baik. Berbagai pembinaan pada jenjang PAUD dilakukan kepada 5 aspek utama yang diperlukan anak sejak usia dini, aspek tersebut yaitu kognitif, fisik, motorik, sosial, dan emosional (Trivina et al., 2024). Dari kelima aspek tersebut, ada 2 aspek signifikan yang diperlukan oleh anak usia dini agar mereka dapat berinteraksi dengan baik dengan orang di sekitar mereka, aspek tersebut yaitu sosial dan emosional.

Pengembangan sosial dan emosional pada anak usia dini, merupakan tahap di mana mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mampu untuk bersikap kooperatif dengan teman ataupun guru, meningkatnya rasa tanggung jawab, dan mulai dapat menumbuhkan rasa percaya diri (Gusman & Nurmalina, 2021). Dikarenakan kompleksitas tersebut, proses pembelajaran sosial-emosional perlu untuk dibuat menarik dan juga mudah untuk dimengerti bagi anak usia dini. Proses pembelajaran sosial-emosional yang efisien untuk mampu memberikan variasi pengalaman unik kepada peserta didik, adalah proses pembelajaran menggunakan media seperti mainan atau permainan, film atau video animasi, buku gambar, dan media lainnya (Atikah et al., 2023).

Namun, meskipun metode ini efektif dalam menarik minat anak, masih ada beberapa dari anak yang kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain terutama di salah satu sekolah PAUD yaitu TK Santo Yusup Bandung pada jenjang TK B. Berdasarkan data awal yang telah dikumpulkan dari para pengajar di TK Santo Yusup Bandung, 6 dari 7 pengajar di sekolah tersebut menyatakan bahwa beberapa dari peserta didik masih kesulitan dalam menunjukkan kemampuan sosial dan emosional mereka. Pengajar melihat beberapa peserta didik kesulitan untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan benar, kemudian para peserta didik juga kesulitan dalam mengatur dan mengelola emosi mereka.

Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan hal tersebut terjadi pada anak usia dini, seperti pola asuh orang tua yang salah, faktor gen atau hereditas yang mempengaruhi anak sulit untuk mengontrol emosi mereka, serta kurangnya pemicu perkembangan di lingkungan rumah dan sekolah, dan berbagai faktor lainnya (Amini & Naimah, 2020). Sehingga faktor-faktor tersebut menyebabkan anak di TK B Santo Yusup Bandung tidak tertarik untuk berinteraksi dengan orang di sekitar mereka dan lebih menyukai untuk bermain sendirian yang akhirnya menumbuhkan sifat yang egois anak terhadap orang-orang di sekitarnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang sejalan dengan metode permainan edukatif yang dapat membuat anak usia dini tertarik, serta dapat mengembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka. Media pembelajaran tersebut adalah media permainan papan *roleplay*. Bermain peran atau *roleplay* merupakan konsep yang berfokus dalam mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan, mendiskusikan serta mendalami berbagai perasaan, emosi, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah yang akan dilakukan untuk membentuk suatu cerita atau situasi tertentu (Mulyasa, 2012).

Berdasarkan keterbatasan media pembelajaran yang di miliki di TK B Santo Yusup Bandung, pengembangan permainan papan *roleplay* diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu inovasi media pembelajaran sosial emosional anak di TK B Santo Yusup Bandung. Diharapkan penerapan permainan papan *roleplay* di TK B Santo Yusup Bandung dapat mengembangkan kemampuan sosial dan emosional para peserta didik.

Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran sosial-emosional di TK B Santo Yusup Bandung, serta untuk menjadi sarana bermain baru yang unik dan inovatif yang dapat dinikmati oleh para peserta didik di sekolah tersebut. Dengan begitu, permainan ini diharapkan dapat menginspirasi para pengajar di TK B Santo Yusup Bandung untuk bereksplorasi dalam memilih atau membuat media pembelajaran yang menarik.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Pada pengembangan permainan papan *roleplay*, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*Mixed Method*) dalam melakukan proses pengembangan. R&D atau penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Waruwu, 2024).

Pada metode penelitian R&D, ada beberapa model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai hal, salah satu dari model tersebut adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Menurut Mulyatiningsih yang dikutip dari penelitian Puspasari & Suryaningsih (2019), model ADDIE merupakan model yang dianggap lebih rasional dan lengkap dibandingkan dengan model yang lain. Oleh karena itu, model ini banyak diterapkan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.

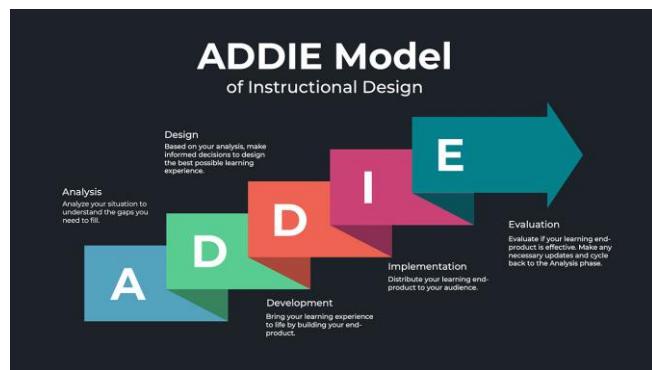
Tahapan dimulai dari tahap *Analyze*, di mana peneliti mengumpulkan dan menganalisis data melalui kuesioner yang dilakukan pada pengajar dan peserta didik, kemudian wawancara terhadap Ibu Maria Vani G., Ibu Taruli Hasiholan F. S., Ibu Riris Hyasinta D. S., dan Ibu Agatha Risky D. L. selaku pengajar di TK Santo Yusup Bandung, kemudian dilakukan observasi terhadap kelas yang menjadi subjek uji coba yaitu kelas TK B2 dan TK B4, dan terakhir data literatur. Dari data yang telah dikumpulkan, ditemukan suatu permasalahan pada kurangnya media pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran sosial-emosional yang efektif di TK B Santo Yusup Bandung.

Kemudian di tahapan *Design*, peneliti mulai menentukan konsep dan materi pembelajaran serta media permainan papan *roleplay* sebagai media yang akan digunakan untuk pembelajaran sosial-emosional. Setelah itu tahapan ini juga menentukan berbagai konsep permainan papan seperti mekanisme, visual, tema, materi, dan berbagai komponen lainnya dalam permainan papan *roleplay*.

Selanjutnya, di tahapan *Develop*, peneliti akan mengembangkan konsep dan desain yang telah dirancang menjadi prototipe awal dari produk permainan papan *roleplay*. Setelah proses pengembangan prototipe selesai, peneliti melakukan proses validasi kepada ahli media dan ahli materi dari pihak pengajar di TK Santo Yusup Bandung.

Pada tahapan *Implement*, peneliti menentukan kelayakan dari permainan papan *roleplay* sebagai media pembelajaran sosial dan emosional bagi para peserta didik di TK B Santo Yusup Bandung dengan melakukan proses uji coba. Uji coba dilakukan 2 kali yaitu sebelum permainan papan di uji coba atau Observasi *pre-test* dan sesudah permainan papan di uji coba atau Observasi *post-test*.

Pada tahapan terakhir pengembangan yaitu tahapan *Evaluate*, peneliti melakukan proses analisis terhadap proses keseluruhan pengembangan dan hasil lembar observasi yang telah diberikan kepada para pengajar. Hasil dari evaluasi dapat digunakan peneliti sebagai data pembelajaran.



Gambar 1. Model ADDIE (Sumber : waterbearlearning.com)

KERANGKA TEORETIK

A. Pembelajaran Sosial Emosional

Kemampuan sosial dan emosional merupakan salah satu kemampuan yang signifikan dalam proses perkembangan seorang anak usia dini. Menurut Nurjannah (2017), perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini, merupakan proses pembelajaran anak untuk dapat berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya dengan mengikuti aturan sosial yang ada.

Dalam proses perkembangan kemampuan sosial dan emosional bagi anak usia dini, ada beberapa bidang dalam kecerdasan sosial-emosional yang harus diterima anak. Menurut Goleman yang dikutip dari Elias et al. (1997), kecerdasan emosional anak itu dapat dibagi menjadi 5 bidang utama, *self-awareness, managing emotions, self-motivation, empathy and perspective-taking, social skills*.

B. Permainan Papan sebagai Media Pembelajaran

Permainan papan merupakan salah satu media permainan yang sering dimainkan oleh anak usia dini baik itu di sekolah bersama teman-teman ataupun di rumah. Menurut Nasrulloh et al. (2018), *board game* atau permainan papan merupakan salah satu jenis permainan di mana komponen-komponen dari permainan yang tidak menyatu dengan papan, dapat ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan papan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menyesuaikan dengan aturan yang berlaku di dalam permainan tersebut.

Dalam proses merancang dan mendesain suatu permainan papan, ada beberapa elemen penting yang perlu dipertimbangkan agar sebuah permainan papan dapat dimainkan. Secara umum ada 4 elemen pembentuk yang dimiliki oleh semua permainan papan, elemen-elemen tersebut yaitu, papan permainan, bidak atau token, kartu, aturan, tujuan, tema atau latar belakang (Crawford, 2003).

C. Roleplay sebagai Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Roleplay atau bermain peran merupakan sebuah kegiatan bermain dengan memainkan sebuah peran pada situasi tertentu sesuai dengan yang ada dalam naskah atau cerita permainan. Bermain peran dapat membangun kemampuan imajinasi dari anak, hal tersebut mampu untuk memberikan anak rangsangan untuk mencoba banyak peran baru yang mereka ingin lakukan meskipun hanya mengandalkan imajinasi anak (Vygotsky, 1978).

Metode pembelajaran menggunakan *roleplay* atau bermain peran dapat memberikan berbagai pengalaman menarik kepada anak usia dini saat bermain. Oleh karena itu, dari pengalaman-pengalaman yang didapatkan, ada beberapa manfaat yang anak usia dini akan dapatkan melalui proses pengalaman dan perkembangan bermain peran, berbagai manfaat-manfaat tersebut yaitu (Fu'adiyyah, 2021):

- Melatih kemampuan anak dalam berbahasa yang baik dan benar.
- Menumbukkan kemampuan berpikir yang tinggi bagi anak.

- c) Dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini secara signifikan.
- d) Seorang anak mampu memiliki kemampuan imajinasi dan kreativitas yang tinggi.
- e) Seorang anak mampu memiliki rentang konsentrasi yang panjang.
- f) Mampu mengembangkan kepercayaan diri seorang anak.
- g) Melatih seorang anak untuk dapat memecahkan suatu permasalahan.

D. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang berfokus dalam merancang berbagai unsur kreatif dan menggunakan sebagai media penyampaian pesan kepada orang-orang.

Menurut Wahyuningsih (2015), Kata desain komunikasi visual, terdiri dari tiga kata yaitu desain, komunikasi, dan visual. Desain merupakan usaha perancangan estetika, citra rasa, dan kreativitas. Komunikasi merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua pihak atau lebih. Kemudian visual merupakan sesuatu yang dapat terlihat dan dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap *Analyze*

Pada tahapan *analyze*, peneliti melakukan proses pengumpulan data yang dilanjutkan dengan proses analisis data. Data-data yang telah didapatkan dari berbagai metode pengumpulan data, telah di analisis menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yang terdiri dari tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2014). Data yang sudah didapatkan dalam tahapan ini dapat menjadi dasar dan acuan untuk tahapan-tahapan penting selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE.

Reduksi Data

Proses reduksi data merupakan proses untuk mencari dan menentukan data-data yang relevan untuk mengembangkan permainan berdasarkan data yang telah di kumpulkan. Secara garis besar ada 3 data relevan yang perlu untuk dikaji dan di analisis dalam pengembangan permainan papan *roleplay* untuk dapat menemukan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan pengembangan. Data-data tersebut yaitu, analisis masalah dalam pembelajaran di TK B Santo Yusup Bandung, analisis kebutuhan dan karakteristik para peserta didik di TK B Santo Yusup Bandung, analisis kompetensi materi yang digunakan dalam pembelajaran di TK B Santo Yusup Bandung.

Penyajian Data

Proses penyajian data dilakukan untuk mencari dan memperjelas data yang telah dipilih sebagai data relevan agar mempermudah proses penarikan kesimpulan. Berikut merupakan proses penyajian data yang dibagi berdasarkan proses reduksi data relevan yang telah ditentukan :

- a) Analisis masalah dalam pembelajaran di TK B Santo Yusup Bandung
Adanya permasalahan pada pemahaman peserta didik terhadap materi sosial-emosional di TK B Santo Yusup Bandung yang dipengaruhi oleh pelaksanaan dan pemilihan metode pembelajaran materi tersebut yang kurang maksimal atau kurang cocok bagi peserta didik.
- b) Analisis kebutuhan dan karakteristik para peserta didik di TK B Santo Yusup Bandung
Berdasarkan hasil wawancara dengan para pengajar di TK B Santo Yusup Bandung, para pengajar di sana membutuhkan dan menginginkan media permainan papan edukatif berbasis *roleplay* sebagai media pembelajaran sosial-emosional untuk dapat menanggulangi atau mengatasi permasalahan dengan tema profesi dan visual yang menyesuaikan hasil wawancara dan hasil kuesioner preferensi visual (Gaya gambar *chibi* dengan *lineart* yang tebal dan bundar serta nuansa warna yang bersifat hangat seperti kuning dan oranye).
- c) Analisis kompetensi materi yang digunakan dalam pembelajaran di TK B Santo Yusup Bandung.
Berdasarkan hasil wawancara dengan para pengajar dan didukung oleh data literatur, sekolah TK Santo Yusup Bandung menggunakan kurikulum merdeka bagian khusus PAUD dengan menggunakan salah satu lingkup capaian pembelajaran dari kompetensi elemen jati diri sebagai acuan proses pembelajaran sosial-emosional di sana.

Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapatkan dan dianalisis, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran sosial-emosional di TK B Santo Yusup Bandung masih belum optimal yang diakibatkan pemilihan dan pelaksanaan metode yang kurang sesuai dengan karakteristik anak. Pengajar membutuhkan media pembelajaran menarik, seperti permainan papan *roleplay*. Media ini diharapkan dapat mendukung dan mencapai capaian kurikulum merdeka PAUD, khususnya pada bagian elemen jati diri.

B. Tahap Design

Pada tahapan *design*, berbagai data yang telah dikumpulkan dari proses analisis dijadikan acuan dasar untuk merancang konsep, komponen, desain, dan mekanisme dari permainan papan *roleplay*. Proses desain merupakan proses terpenting dalam pengembangan yaitu untuk merancang berbagai hal agar sesuai dengan tujuan dari pengembangan permainan papan *roleplay*.

Perancangan Konsep Permainan

Proses perancangan konsep permainan papan *roleplay*, merupakan proses yang dilakukan untuk merancang konsep dasar dari permainan papan *roleplay* yang telah dikembangkan. Berikut merupakan penjabaran mengenai beberapa konsep permainan tersebut :

a) Penjelasan dan Tujuan Permainan Papan *Roleplay*

Permainan papan *roleplay* merupakan permainan yang dibuat untuk melatih aspek-aspek dalam pengembangan sosial emosional anak menggunakan berbagai komponen tertentu dalam permainan. Tujuan dari pengembangan aspek-aspek tersebut, berdasarkan kompetensi pembelajaran yang ada di TK B Santo Yusup Bandung yaitu, untuk mengembangkan kesadaran diri peserta didik, untuk melatih peserta didik untuk mengelola emosi dan diri peserta didik, untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi peserta didik, untuk melatih kemampuan berkolaborasi peserta didik, sebagai media pembelajaran kontekstual yang relevan bagi peserta didik.

b) Tema dan Judul Permainan papan *roleplay*

Permainan papan *roleplay* menggunakan tema profesi dikarenakan tema tersebut adalah tema yang berkesinambungan dengan dunia dekat anak, yaitu cita-cita mereka di masa depan. Anak-anak memainkan peran berdasarkan profesi-profesi yang ada dengan bekerja sama bersama teman-temannya. Beberapa pekerjaan yang ada dalam permainan adalah pekerjaan sebagai dokter, tentara, pemadam kebakaran, polisi, dan koki.

Berdasarkan tema profesi tersebut, maka dapat juga ditentukan judul untuk permainan papan *roleplay*. Judul permainan papan *roleplay* ini merupakan “Petualangan Kota Pekerja”.

c) Konsep Desain Visual Papan permainan *Roleplay*

- Konsep Gaya Gambar atau *Artsyle* : gaya gambar *chibi* dengan *lineart* yang tebal dan bundar
- Konsep Nuansa Warna : warna-warna hangat yang menggambarkan optimisme dan kehangatan seperti merah, kuning dan oranye
- Konsep Tipografi : *font* dengan gaya simpel dan bundar. (*Font* : *Fredoka Fonts*)

Perancangan Komponen Permainan

Perancangan komponen permainan, merupakan proses yang dilakukan untuk merancang berbagai komponen yang ada dan dibutuhkan dalam suatu permainan. Berikut merupakan hasil perancangan komponen-komponen yang digunakan di dalam permainan “Petualangan Kota Pekerja”:

a) Desain Karakter (dokter, tentara, pemadam kebakaran, polisi, dan koki)

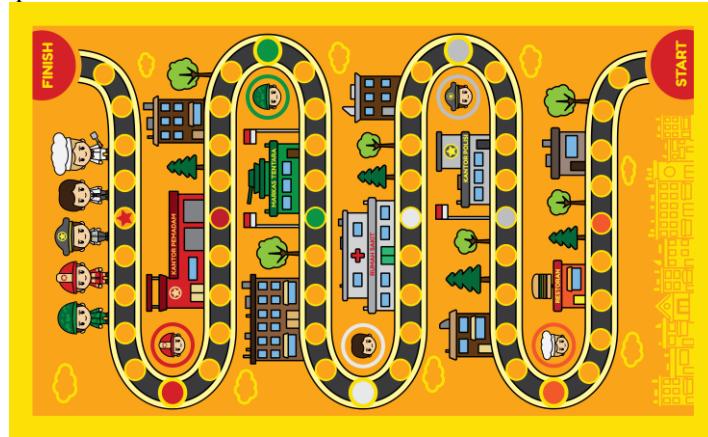
Dalam permainan ini gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar *chibi* dengan *lineart* yang tebal dan bundar.



Gambar 2. Hasil Desain Karakter (Sumber : Aryoguno, 2025)

b) Desain Papan Permainan

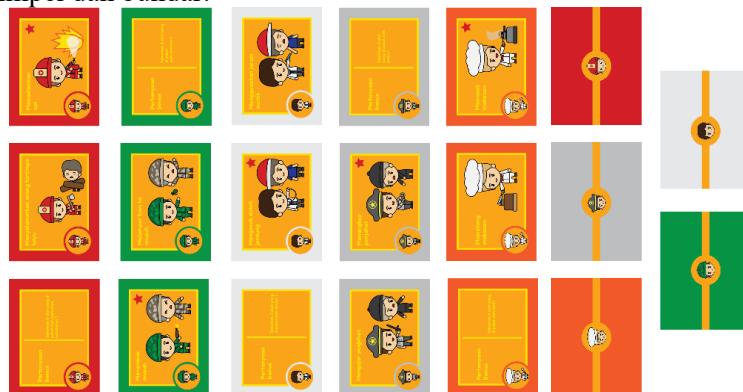
Desain kartu tantangan merupakan tampilan dari kartu tantangan yang diberikan kepada para peserta didik. Desain kartu tantangan didasari dari nuansa warna merah, kuning dan oranye serta gaya gambar simpel dan bundar.



Gambar 3. Hasil Desain Papan Permainan (Sumber : Aryoguno, 2025)

c) Desain Kartu Tantangan

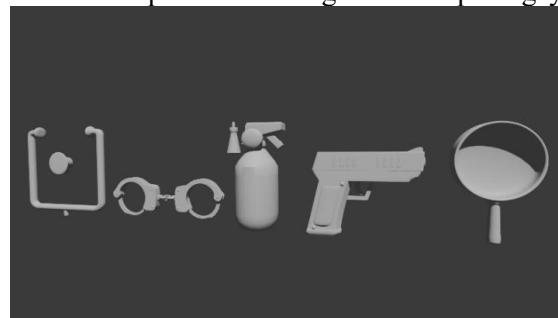
Desain kartu tantangan merupakan tampilan dari kartu tantangan yang diberikan kepada para peserta didik. Desain kartu tantangan didasari dari nuansa warna merah, kuning dan oranye serta gaya gambar simpel dan bundar.



Gambar 4. Hasil Desain Kartu Tantangan (Sumber : Aryoguno, 2025)

d) Desain 3D Model Komponen Pendukung

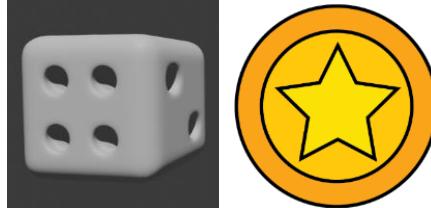
3D model komponen pendukung merupakan tampilan dari komponen yang digunakan untuk membantu pemain menyelesaikan kartu tantangan di permainan. Bentuk komponen pendukung dibuat berdasarkan profesi dalam permainan dengan menerapkan gaya gambar simpel dan bundar.



Gambar 5. Hasil Desain Komponen Pendukung (Sumber : Aryoguno, 2025)

e) Desain Model 3D Dadu dan Koin Bintang

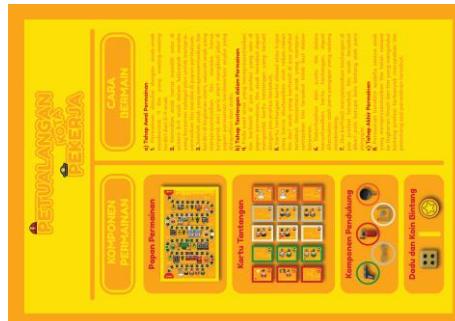
3D model dadu dan desain koin bintang merupakan tampilan dari dadu, serta koin bintang yang merupakan bentuk poin dalam permainan. Dadu dibuat dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan dadu yang biasa dipakai di permainan papan.



Gambar 6. Hasil Desain Dadu dan Koin Bintang (Sumber : Aryoguno, 2025)

f) Desain Lembar Peraturan atau *Rulesheet*

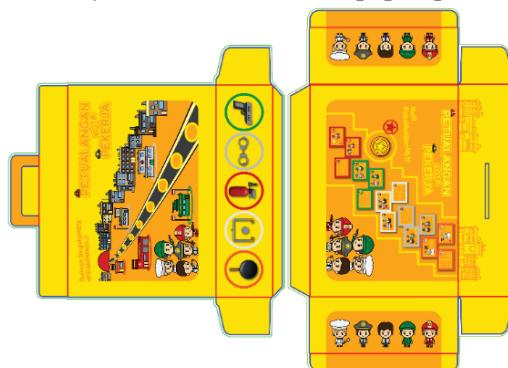
Desain lembar peraturan atau *rulesheet* merupakan visual dari lembar peraturan. Desain dari lembar peraturan menyesuaikan nuansa dan gaya gambar yang telah ditentukan.



Gambar 7. Hasil Desain Lembar Peraturan (Sumber : Aryoguno, 2025)

g) Desain Kemasan Permainan

Desain kemasan merupakan bentuk dan visual kemasan atau *packaging* yang digunakan permainan. Bentuk dari desain kemasan menyesuaikan bentuk dari papan permainan yaitu persegi panjang.



Gambar 8. Hasil Desain Kemasan Permainan (Sumber : Aryoguno, 2025)

Perancangan Aturan dan Mekanisme Permainan

Perancangan aturan dan mekanisme permainan, merupakan proses dilakukan untuk merancang berbagai aturan serta menentukan bagaimana mekanisme permainan yang di terapkan dalam permainan papan “Petualangan Kota Pekerja”. Berikut merupakan aturan dan mekanisme yang telah ditentukan dalam pengembangan permainan “Petualangan Kota Pekerja”:

a) Aturan Permainan

- Jumlah pemain terdiri dari 2-4 orang per-tim dengan total 4 tim.
- 1 orang dari tim pemain harus menjadi pion dalam papan permainan.

- Pemain yang menjadi pion harus menentukan giliran dalam bergerak di papan permainan.
- Pemain yang menjadi pion harus bergerak berdasarkan jumlah yang didapatkan dari dadu.
- Pemain hanya boleh mengambil satu kartu tantangan setiap berhenti di pos profesi.
- Ada 2 tipe pos profesi. Pertama, ada tipe pos biasa yang memberikan kartu tantangan sesuai dengan warna pos profesi. Kedua, ada pos dengan gambar bintang, pos ini memberikan kebebasan pada pemain dalam memilih kartu tantangan.
- Ada total 11 pos profesi di dalam papan, dengan 10 pos profesi biasa dan 1 pos profesi bintang.
- Ada 2 tipe kartu tantangan. Pertama, ada tipe berbintang yang mengharuskan pemain menggunakan komponen pendukung dalam menyelesaikan tantangan. Kedua ada tipe non-berbintang yang mengharuskan pemain untuk berimajinasi dalam menyelesaikan tantangan.
- Tim pemain yang tidak berperan sebagai pion harus menyelesaikan kartu tantangan sesuai dengan tipe kartu yang didapatkan.
- Setiap kali tim pemain menyelesaikan 1 kartu, tim pemain mendapatkan 1 koin bintang .
- Sesi permainan selesai bila seluruh 4 pemain yang menjadi pion sampai di lingkaran *finish*.
- Tim pemain yang mengumpulkan koin bintang terbanyak, merupakan tim pemenang.
- Satu sesi permainan dapat berlangsung sekitar 30 hingga 60 menit.

b) Mekanisme Permainan

- Tahap Awal Permainan
 - Permainan dimulai dengan anak-anak membentuk 4 tim yang terdiri dari 2-4 anak.
 - Kemudian anak harus memilih satu di antara 2-4 anak dalam kelompok mereka yang berperan sebagai pion untuk merepresentasikan tim mereka di papan permainan.
 - Setelah anak yang merepresentasikan tim berdiri di lingkaran start, seluruh anak yang merepresentasikan tim mereka harus bergerak dari garis start mengikuti jalur di papan permainan berdasarkan angka yang didapatkan dari dadu.
- Tahap Tantangan dalam Permainan
 - Pada saat anak yang merepresentasikan tim berhenti di pos profesi yang ada di papan permainan, salah satu dari anak di tim mereka dapat mengambil kartu tantangan yang terkait dengan pos profesi tersebut.
 - Kartu tantangan berisi situasi atau tugas yang harus diselesaikan oleh rekan-rekan tim dari anak yang berhenti di pos profesi tersebut. Sementara anak yang merepresentasikan tim tersebut tidak ikut dalam berperan.
 - Keberhasilan dari suatu tim dalam menyelesaikan kartu tantangan, dapat ditentukan oleh para pengajar yang sedang membimbing.
 - Jika berhasil menyelesaikan tantangan di pos profesi tersebut, tim anak tersebut diberi poin berupa koin bintang oleh para pengajar.
- Tahap Akhir Permainan
 - Permainan berakhir apabila semua anak yang merepresentasikan tim sampai ke lingkaran *finish* dan tim yang mengoleksi koin bintang terbanyak merupakan tim pemenang.

C. Tahap *Develop*

Dalam tahapan *develop*, dilakukan pengembangan dan penyesuaian lebih lanjut terhadap hasil desain yang telah dibuat, agar desain tersebut dapat di implementasi ke para peserta didik secara lebih efektif dan efisien. Proses ini dilakukan untuk membangun media pembelajaran permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial-emosional peserta didik di TK B Santo Yusup Bandung.

Pembuatan Prototipe Permainan

Proses pembuatan prototipe permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja”, merupakan proses mengubah hasil desain menjadi produk nyata permainan papan *roleplay* yang dapat dimainkan oleh peserta didik. Berikut merupakan hasil perancangan berbagai komponen permainan “Petualangan Kota Pekerja” yang telah dicetak dan dibentuk menjadi produk permainan papan *roleplay* :

a) Prototipe Papan Permainan

Papan yang digunakan dalam permainan “Petualangan Kota Pekerja” dibuat dengan lebih besar dan luas yaitu berukuran 1,5 x 2,5 m. Kemudian bahan yang digunakan saat mencetak papan permainan adalah *Flexi Banner China 280 gsm*.



Gambar 9. Prototipe Papan Permainan (Sumber : Aryoguno, 2025)

b) Prototipe Kartu Tantangan

Kartu tantangan dicetak dua sisi menggunakan bahan *artpaper* ukuran A3 dengan ketebalan 260 gsm. Kartu tantangan memiliki ukuran 16,8 x 13 cm. Total jumlah kartu tantangan adalah 15 kartu.



Gambar 10. Prototipe Kartu Tantangan (Sumber : Aryoguno, 2025)

c) Prototipe 3D Komponen Pendukung

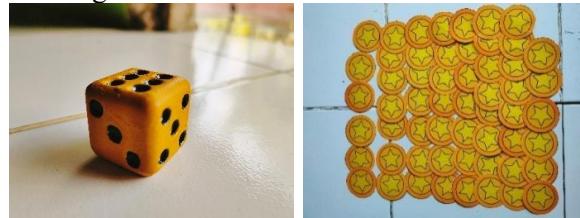
3D model komponen pendukung dicetak menggunakan teknik 3D *printing* dengan bahan PLA+. 3D model komponen dibagi menjadi 5 komponen utama yaitu, stetoskop dengan ukuran 15 x 2 x 15 cm, borgol dengan ukuran 18,6 x 1,3 x 6,5 cm, *fire extinguisher* atau pemadam api mini dengan ukuran 7 x 15 x 7 cm, pistol dengan ukuran 15 x 11,5 x 3 cm, dan *frying pan* atau wajan dengan ukuran 15 x 2,5 x 10 cm.



Gambar 11. Prototipe 3D Komponen Pendukung (Sumber : Aryoguno, 2025)

d) Prototipe 3D Model Dadu dan Koin Bintang

3D model dadu di cetak menggunakan teknik 3D *printing* dengan bahan PLA+. 3D model dadu memiliki ukuran sebesar 3 x 3 x 3 cm. Sementara untuk koin bintang, dicetak dua sisi menggunakan bahan *artpaper* ukuran A3 dengan ketebalan 260 gsm. Koin bintang memiliki ukuran sekitar 6 x 6 cm. Total jumlah koin bintang adalah 52 koin.



Gambar 12. Prototipe 3D Model Dadu dan Koin Bintang (Sumber : Aryoguno, 2025)

e) Prototipe Lembar Peraturan atau *Rulesheet*

Lembar peraturan atau *rulesheet* dicetak dua sisi menggunakan bahan *artpaper* ukuran A4 dengan ketebalan 260 gsm. Lembar Peraturan memiliki ukuran sekitar 21 x 29,7 cm.



Gambar 13. Prototipe Lembar Peraturan (Sumber : Aryoguno, 2025)

f) Prototipe Kemasan Permainan

Kemasan permainan dicetak menggunakan bahan *artpaper* ukuran A2 dengan ketebalan 260 gsm, serta di laminasi dengan teknik *glossy*.



Gambar 14. Prototipe Kemasan Permainan (Sumber : Aryoguno, 2025)

Proses Validasi

Proses validasi prototipe permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” dilakukan untuk menilai kelayakan dari permainan “Petualangan Kota Pekerja” sebagai media pembelajaran sosial-emosional bagi para anak usia dini berdasarkan kriteria tertentu.

Table 1. Kriteria Penilaian Untuk Validasi

Kriteria Penilaian	Persentase Total	Keterangan
Tidak Layak (TL)	$X < 52\%$	Perlu Revisi
Kurang Layak (KL)	$52\% \leq X < 68\%$	Perlu Revisi

Layak (L)	$68\% \leq X < 84\%$	Tidak Perlu Revisi
Sangat Layak (SL)	$X \geq 84\%$	Tidak Perlu Revisi

Proses validasi dibagi menjadi 2 penilaian utama yaitu validasi materi dan validasi media. Berikut merupakan penjelasan secara detail mengenai proses validasi yang dilakukan pada permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” :

a) Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi yang dipilih untuk menilai adalah pengajar di TK B4 Santo Yusup Bandung yaitu, Ibu Taruli Hasiholan F. S.. Secara keseluruhan, penilaian yang diberikan ahli materi, mencapai rata-rata persentase 90.6% dengan kriteria sangat layak. Ahli materi tidak memberikan kritik atau saran terhadap permainan saat proses pelaksanaan validasi materi.

b) Validasi Ahli Media

Validator ahli media yang dipilih untuk menilai adalah pengajar di TK A1 Santo Yusup Bandung yaitu, Ibu Riris Hyasinta D. S.. Secara keseluruhan, penilaian yang diberikan ahli media, mencapai rata-rata persentase 98.3% dengan kriteria sangat layak. Ahli media tidak memberikan kritik atau saran terhadap permainan saat proses pelaksanaan validasi media.

D. Tahap *Implement*

Dalam tahapan *implement*, peneliti melakukan tahapan uji coba prototipe permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” yang sudah dikembangkan terhadap para peserta didik. Hasil dari proses implementasi ini, merupakan hasil akhir yang menentukan keberhasilan dari pengembangan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” sebagai media pembelajaran sosial-emosional di TK B Santo Yusup Bandung terutama di kelas TK B2 dan TK B4 sebagai perwakilan.

Observasi Kelas TK B2

Di bawah merupakan hasil dari observasi *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan oleh wali kelas TK B2 Santo Yusup Bandung Ibu Maria Vani G., terhadap 16 peserta didik kelas TK B2.

Table 2. Hasil Observasi Pre-test dan Post-test Kelas TK B2

Aspek Penilaian	Skor dan Persentase		Perubahan (%)
	Pre-test	Post-test	
Peserta didik mampu memahami aturan yang ada	34 (53.1%)	46 (71.8%)	+18.7%
Peserta didik menunjukkan antusiasme secara positif	35 (54.6%)	45 (70.3%)	+15.7%
Peserta didik menunjukkan sikap kooperatif dengan teman	32 (50%)	44 (68.7%)	+18.7%
Peserta didik menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi	34 (53.1%)	50 (78.1%)	+25%
Peserta didik dapat mengekspresikan emosi dengan baik	34 (53.1%)	50 (78.1%)	+25%
Peserta didik dapat menggunakan pikiran mereka untuk menyelesaikan masalah	33 (51.5%)	48 (75%)	+23.5%
Peserta didik dapat menunjukkan kreativitas dan imajinasi	38 (59.3%)	50 (78.1%)	+18.8%
Peserta didik dapat menghargai keunggulan teman	38 (59.3%)	48 (75%)	+15.7%
Peserta didik dapat menunjukkan sikap toleran kepada temannya jika berbuat kesalahan	34 (53.1%)	53 (82.8%)	+29.7%
Peserta didik mampu mengatur kesabaran mereka	35 (54.6%)	53 (82.8%)	+28.2%
TOTAL SKOR KESELURUHAN	347	487	
RATA-RATA PERSENTASE KESELURUHAN	(54.1%)	(76%)	+21.9%

Keterangan: + (Peningkatan, - (Penurunan))

Observasi Kelas TK B4

Di bawah merupakan hasil dari observasi *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan oleh wali kelas TK B4 Santo Yusup Bandung Ibu Taruli Hasiholan F. S., terhadap 16 peserta didik kelas TK B4.

Table 3. Hasil Observasi Pre-test dan Post-test Kelas TK B4

Aspek Penilaian	Skor dan Persentase		Perubahan (%)
	Pre-test	Post-test	
Peserta didik mampu memahami aturan yang ada	39 (60.9%)	47 (73.4%)	+12.5%
Peserta didik menunjukkan antusiasme secara positif	44 (68.7%)	48 (75%)	+6.3%

Aspek Penilaian	Skor dan Persentase		Perubahan (%)
	Pre-test	Post-test	
Peserta didik menujukan sikap kooperatif dengan teman	42 (65.6%)	48 (75%)	+9.4%
Peserta didik menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi	37 (57.8%)	49 (76.5%)	+18.7%
Peserta didik dapat mengekspresikan emosi dengan baik	33 (51.5%)	48 (75%)	+23.5%
Peserta didik dapat menggunakan pikiran mereka untuk menyelesaikan masalah	35 (54.6%)	47 (73.4%)	+18.8%
Peserta didik dapat menujukan kreativitas dan imajinasi	38 (59.3%)	48 (75%)	+15.7%
Peserta didik dapat menghargai keunggulan teman	42 (65.6%)	52 (81.2%)	+15.6%
Peserta didik dapat menunjukkan sikap toleran kepada temannya jika berbuat kesalahan	36 (56.2%)	48 (75%)	+18.8%
Peserta didik mampu mengatur kesabaran mereka	33 (51.5%)	51 (79.6%)	+28.1%
TOTAL SKOR KESELURUHAN	379	486	
RATA-RATA PERSENTASE KESELURUHAN	(59.1%)	(75.9%)	+16.8%

Keterangan: + (Peningkatan, - (Penurunan)

Berdasarkan hasil dari observasi *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan oleh para pengajar, permainan mampu meningkatkan perkembangan kemampuan sosial-emosional anak di kelas TK B2 sebesar 21.9% dan di kelas TK B4 sebesar 16.8%. Dapat dilihat bahwa penggunaan permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” mampu meningkatkan kriteria perkembangan anak dari kategori mulai berkembang ke kategori berkembang sesuai harapan.

E. Tahap *Evaluate*

Dalam tahapan terakhir yaitu *evaluate*, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap keseluruhan proses pengembangan permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” sebagai media pembelajaran sosial-emosional dan hasil implementasi yang telah dilakukan terhadap perwakilan dari TK B Santo Yusup Bandung yaitu kelas TK B2 dan TK B4. Dalam tahapan evaluasi, ada 2 tipe evaluasi yang akan dilakukan yaitu, evaluasi formatif dan sumatif.

Evaluasi Formatif

- Evaluasi Tahap *Analyze* : Hal yang perlu di evaluasi adalah proses penelitian peserta didik yang seharusnya dilakukan secara lebih terukur dan tepat.
- Evaluasi Tahap *Design* : Hal yang perlu di evaluasi adalah desain papan dan kemasan permainan yang perlu disesuaikan kembali agar menyesuaikan ukuran dan lingkungan sekitar peserta didik.
- Evaluasi Tahap *Develop* : Hal yang perlu di evaluasi adalah pemilihan bahan cetak yang lebih tebal dan kuat untuk desain kemasan, serta ukuran cetak papan permainan yang dibuat lebih besar.
- Evaluasi Tahap *Implement* : Pengajar memberi pujian bahwa peserta didik sangat menyukai dan menikmati permainan saat sedang bermain.

Evaluasi Sumatif

Berdasarkan hasil dari observasi *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan, penggunaan permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” mampu meningkatkan perkembangan kemampuan sosial-emosional peserta didik dari tahap mulai berkembang hingga ke tahap berkembang sesuai harapan. Maka dari itu, pengembangan permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” berhasil mencapai tujuan atau target yang diharapkan peneliti.



Gambar 15. QR Code Hasil Akhir Karya (Sumber : Aryoguno, 2025)

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pengembangan media pembelajaran sosial-emosional dengan bentuk permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” di TK B Santo Yusup Bandung, mampu untuk mencapai tujuan dan ekspektasi peneliti. Permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” terbukti mampu untuk meningkatkan persentase nilai perkembangan di kelas TK B2 sebesar 21.9% dan di kelas TK B4 sebesar 16.8% dengan peningkatan kategori dari mulai berkembang ke berkembang sesuai harapan

Para pengajar di TK B Santo Yusup Bandung disarankan untuk dapat membuat berbagai media yang lebih baik dan lengkap dari permainan papan *roleplay* “Petualangan Kota Pekerja” agar dapat mengembangkan proses pembelajaran sosial-emosional di TK B Santo Yusup Bandung secara berkesinambungan.

REFERENSI

- Amini, N., & Naimah. (2020). FAKTOR HEREDITAS DALAM MEMPENGARUHI PERKEMBANGAN INTELLIGENSI ANAK USIA DINI. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 108–124.
- Atikah, C., Rusdiyani, I., & Ridela, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tema Binatang Purba Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, Vol. 9, no. 2, 89–101.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. Peachpit.
- Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., Frey, K. S., Greenberg, M. T., Haynes, N. M., Kessler, R., Schwab-stone, M. E., & Shriver, T. P. (1997). *Promoting Social and Emotional Learning : Guidelines for Educator*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Fu`adiyyah, A. (2021). *Implementasi Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Matholibul Huda Soco Dawe Kudus*. Institut Agama Islam Negeri Kudus.
- Gusman, D., & Nurmalina. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DI TK TAQIFA BANGKINANG KOTA. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, 3(1), 33–42.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Nasrulloh, M., Noviadji, B. R., & Kristalydia, I. (2018). PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIFUNTUK MENGENALKAN CITA-CITA BAGI ANAK USIA 6-9 TAHUN. *ARTIKA* , 3(1), 18–30.
- Nurjannah. (2017). MENGEMBANGKAN KECERDASAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI KETELADANAN. *HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1), 50–61.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal Of Medives:Journal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Trivina, Tri Herdiani, R., Vienlentia, R., Mulyani, Suriswo, Haryani, N., Adi Nurhayati, S., Lelyana, N., Yuniarni, D., Hartinah, S., Syam Nasution, F., Sulaiman, & Dewi, I. (2024). *BIMBINGAN KONSELING ANAK USIA DINI*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. UTM PRESS.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.