



**PENGARUH PERMAINAN *EXPRESSION BOARD* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL EKSPRESI EMOSI ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD CERIA**

ADHYAKSA KOTA MAKASSAR

Ayyana Rizqana¹, Herlina², Rusmayadi³

Mahasiswa Jurusan PG PAUD Universitas Negeri Makassar¹, Dosen Universitas Negeri
Makassar², Dosen Universitas Negeri Makassar³

email: <mailto:ayyanarizqana39@gmail.com>, herlina@unm.ac.id, rusmayadi@unm.ac.id

Abstrak

Diketahui bahwa tujuan penelitian yaitu untuk melihat efek/dampak dari permainan *expression board*. Metode yang digunakan diketahui bahwa penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Temuan penelitian membawa kita pada kesimpulan yaitu kemampuan mengenal ekspresi emosi anak pada kelompok eksperimen lebih unggul daripada kelompok kontrol ketika mereka berpartisipasi dalam permainan *expression board* dan juga media emoticon ekspresi wajah. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata 20,17 persen, sedangkan kelompok kontrol mengalami penurunan 3,84 persen, menurut analisis data. Nilai signifikan dapat dilihat pada hasil pengujian. 2-tailed 0.026 0.05, H1 diterima sedangkan H0 tidak diterima. Maka sebab itu bisa disimpulkan bahwa anak usia 4-5 tahun Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar dari kelompok A Kemampuan mengenal ekspresi emosi secara signifikan dipengaruhi oleh aktivitas permainan *expression board* dan juga media emoticon ekspresi wajah.

Kata Kunci : Permainan *Expression Board*, Kemampuan Mengenal Ekspresi Emosi

Abstract

The purpose of this research is to see the effect/impact of the expression board game. The method used is known to be a quantitative research with a quasi- experimental design. The research findings lead us to the conclusion that the ability to recognize children's emotional expressions in the experimental group is superior to the control group when they participate in expression board games and also facial expression emoticon media. The experimental group experienced an average increase of 20.17 percent, while the control group experienced a decrease of 3.84 percent, according to an analysis of the data. Significant value can be seen in the test results. 2- tailed 0.026 0.05, H1 is accepted while H0 is not accepted. Therefore, it can be concluded that children aged 4-5 years at Ceria Adhyaksa Paud, Makassar City, from group A. The ability to recognize emotional expressions is significantly influenced by expression board game activities and also facial expression emoticon media.

Keywords : Expression Board Game, Ability To Recognize Emotional Expression

PENDAHULUAN

Menurut Herlina (2022;2803) Pendidikan memiliki peran yang penting untuk dapat membentuk sebuah pribadi manusia, pendidikan anak usia dini diibaratkan menjadi sebuah pondasi untuk dapat melanjutkan ke tahap yang lebih lanjut. Menurut Bachtiar & Herman (2018;5) hal ini merupakan sebuah pendidikan yang sangat penting dalam memberikan pengetahuan dasar yang terbentuk dan berkembangnya dasar- dasar pengetahuan, keterampilan serta sikap seorang anak. Keberhasilan proses pendidikan pada anak usia dini menjadi sebuah dasar untuk proses pendidikan anak yang selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati posisi yang sangat strategis dalam perkembangan anak.

Menurut Nurmalitasari (2015;106) menyatakan bahwa mengembangkan aspek emosional pada anak harus dilakukan sejak di Taman Kanak- Kanak karena masa pertama anak mengembangkan pergaulan dengan teman sebaya dalam lingkungan rumah ataupun luar lingkungan rumah yaitu di lembaga pendidikan anak usia dini. Aspek perkembangan emosional adalah salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak sedini mungkin karena melalui aspek inilah anak akan diberikan pembelajaran mempunyai kemampuan mengenal ekspresi atau emosi yang anak miliki. Melalui ekspresi atau emosi anak dapat mengetahui hal apa saja yang sedang terjadi dalam anak seperti anak sedang menangis ataupun tertawa. Perkembangan

emosi positif memberikan kemudahan anak dalam bergaul dan belajar yang maksimal, serta pada aktivitas lain di lingkungan sekitarnya. Ada lima cara yang dapat dilakukan guru untuk membantu proses perkembangan emosional pada anak yaitu, kemampuan untuk mengenali ekspresi emosi diri, kemampuan untuk mengelola dan mengekspresikan emosi secara tepat, bisa memberikan motivasi diri, mengerti perasaan orang yang lainnya, pembinaan hubungan bersama orang lainnya. Materinya yaitu ada asing sayang dan rasa cinta, pengendalian emosi serta empati. Seorang anak ada yang masing terlihat susah dalam memberikan pemahaman perasaan yang lainnya serta dapat mengekspresikan emosinya secara tepat hal ini disebabkan karena terdapat cukup banyak jenis- jenis ekspresi dan permainan ataupun media yang digunakan biasanya kurang bervariasi untuk dapat mengenalkan berbagai macam jenis emosi atau ekspresi pada anak. Observasi awal yang peneliti lakukan di Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar pada bulan September 2022 mengidentifikasi 12 anak didik, dimana terdapat 4 anak perempuan dan juga terdapat 8 anak laki- laki. Dari 12 anak terlihat bahwa kemampuan untuk mengenal ekspresi ataupun emosi masih belum sepenuhnya berkembang dengan baik. Melihat perkembangan pada anak yang belum sepenuhnya mengalami perkembangan maksimal dalam mengenal ekspresi emosi pada anak dapat dilihat dari anak yang belum bisa memberikan pemahaman perasaan orang

lainnya serta juga belum bisa untuk mengekspresikan emosinya secara tepat. Sehingga daripada itu, dengan kegiatan permainan *expression board* dimana anak akan bermain untuk menebak nama ekspresi dan juga memasang gambar sesuai dengan pasangannya lalu kemudian anak akan menirukan gambar ekspresi sehingga melalui permainan *expression board* ini akan membantu meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengekspresikan emosi jika diterapkan secara konsisten. Anak- anak diberi waktu untuk bermain menggunakan permainan *expression board*.

Mengembangkan maupun meningkatkan kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak dapat dibantu oleh permainan *expression board* karena anak- anak melakukan permainan ini dengan cara bermain sambil belajar. Dengan melakukan kegiatan permainan *expression board* kepada anak, akan dapat menumbuhkan/mengembangkan rasa ingin tahu pada anak dikarenakan aktivitas ini baik untuk dilakukan oleh anak sebab melalui aktivitas ini dapat membantu perkembangan yang positif pada anak seperti halnya anak dapat fokus ketika melakukan sebuah kegiatan. Menurut Nurjanah (2019;20) permainan *expression board* juga termasuk sebuah jenis permainan aktif membentuk pembelajaran visual, yakni media yang bisa diraba dan dilihat selain itu permainan *expression board* juga terdiri dari sebuah kartu yang dimana kartu ini bergambarkan sebuah wajah anak laki- laki dan perempuan secara terpisah yang dimana pada kartu tersebut terdapat beberapa

macam jenis ekspresi seperti ekspresi sedih, terkejut, bahagia, tertawa, dan lain sebagainya.

Permainan *expression board* di Taman Kanak- Kanak (TK) dilakukan dengan cara yang mudah dimainkan oleh anak yaitu pertama- tama anak akan diminta untuk menebak apa nama ekspresi setelah itu anak akan memasang gambar ekspresi sesuai dengan pasangannya setelah selesai selanjutnya anak akan menirukan gambar ekspresi tersebut. Kajian ini mengacu pada penelitian sebelumnya yang relevan mengenai permainan *expression board* kepada kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak. Menurut penelitian Rika Vira Zwagery pada tahun 2021 yang berjudul “Permainan Tebak Aku Dalam Melakukan Stimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini”, implementasi permainan tebak aku sebagai stimulasi perkembangan emosi anak dalam menangkap dan mengenali keadaan hati seseorang dengan ekspresi wajahnya.

Temuan berjudul “Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Pengelolaan Emosi Diri Pada Kelompok B Di TK Pertiwi DWP Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya”. (Edi, Gilar, Muhammad) (2017) menjelaskan potensi anak usi dini pada pengelolaan emosional diri.

Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Dalam Proses Pembelajaran menjadi subyek penelitian (2021). Temuan menjelaskan agar melihat proses perkembangan emosi anak pada proses belajar.

Melihat pada landasan diatas, maka peneliti akan menjalankan penelitiannya sesuai masalah pada Paud Ceria Kota Makassar, yang

berjudul “Pengaruh Permainan *Expression Board* Pada Kemampuan Mengenali Ekspresi Emosi Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar”

Bagaimana Gambaran Permainan *Expression Board* Pada Kemampuan Mengenali Ekspresi Emosi Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar? Bagaimana gambaran potensi mengenali ekspresi emosi anak usia 4-5 tahun di paud ceria adhyaksa kota makassar sebelum dan setelah diberikan kegiatan permainan *expression board*? Untuk mengetahui bagaimana gambaran permainan *expression board* pada potensi mengenali ekspresi emosi anak usia 4-5 tahun di paud ceria adhyaksa kota makassar. Berikut diketahui bahwa adapun maksud temuan sesuai dengan rumusan permasalahan: Untuk melihat penjelasan kemampuan mengenal ekspresi emosi anak usia 4-5 tahun di paud ceria adhyaksa kota makassar sebelum dan setelah diberikan kegiatan permainan *expression board* dan Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan *expression board* pada kemampuan mengenali ekspresi emosi anak usia 4-5 tahun di paud ceria adhyaksa kota makassar.

Permainan *expression board* adalah sebuah sarana permainan untuk anak usia dini yang dimana media *expression board* ini dibuat dengan menggunakan sebuah papan yang telah dirancang sedemikian rupa sesuai dengan jenis permainan yang akan dimainkan selain itu, media *expression board* ini juga terdiri dari beberapa kartu yang akan dimainkan oleh anak dan permainan ini

merupakan sebuah media yang memiliki ukuran yang mudah untuk diperlihatkan kepada anak. Menurut Khadijah (2017:123) mengemukakan permainan *expression board* memiliki tujuan dalam rangsangan kepekaan simpati dan empati seseorang dan pengenalan perasaan dengan ekspresi wajah. Selain itu permainan *expression board* juga dapat dimainkan disekolah bersama para guru dan teman sebaya anak permainan inipun juga dapat dimainkan bersama kedua orangtua anak ketika sedang berada dirumah dikarenakan permainan ini mempunyai gambar dan warna yang menarik untuk dimainkan dan juga diperlihatkan kepada anak dan permainan ini juga bisa memberikan bantuan pada peningkatan perkembangan pada anak khususnya pada kemampuan mengenali ekspresi emosi anak. Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:979) kemampuan yaitu kecakapan orang pada penguasaan sebuah keahlian yang diterapkan dalam mengerjakan keragaman hal pada sebuah pekerjaannya. Sehingga kemampuan untuk mengenal ekspresi emosi pada anak adalah tahapan awal emosional yang ada dalam diri ataupun dalam orang lainnya. Melalui pengetahuan ekspresi emosional ini maka harapannya bisa untuk mengungkapkan emosi sejak usia dini, maka tidak ada lagi anak yang tidak memiliki perhatian, bingung dan kesepian pada emosi diri mereka. Menurut Nidika (2016:13) kemampuan mengenali ekspresi emosional pada anak bisa didefinisikan dengan seseorang dalam mengetahuinya, mengingat serta mengetahui

bahwa berbagai jenis perubahan perasaan yang akan dilakukan oleh anak didalam diri mereka pada orang lainnya dengan perkataan secara langsung atau sebuah tindakan yang dimana mengenai kegiatan yang dilakukan oleh anak.

METODE

Pendekatan yang dipakai oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif berfokus dalam menguji teori dengan pengukuran variable pengujian teori pada pengukuran variable penelitian dalam angka serta analisa data melalui ketentuan statistik. Penelitian kuantitatif akan berusaha membatasi dan memecahkan peristiwa yang terukur. Menurut Musi & Ilyas (2022:536) penelitian kuantitatif sesuai dalam filsafat positivisme mengenai peristiwa objektif dengan kuantitatif ataupun melalui penggunaan angka, struktur, pengolahan statistik dan percobaan terkontrol. Penelitiannya menerapkan metode pengukuran yang terstandar dan menerapkan skala pengukuran data. Maka dalam esensialnya penelitian kualitatif merupakan temuan terkait pengumpulan data angka sebagai penjelasan suatu peristiwa. Rancangan penelitian ini diketahui bahwa quasi- experimental atau quasi- experimental design. Kelompok akan dibandingkan dalam studi jenis ini untuk menarik kesimpulan tentang perubahan akibat perlakuan (*treatment*). Objek maupun subjek yang akan diamati dalam research ini dibagi menjadi 2 kelompok oleh peneliti yakni kelompok eksperimen dalam memperoleh tindakan kemudian kelompok kontrol yang tidak memperoleh tindakan.

Penelitian ini berlokasi di Paud Ceria, Jalan Adhyaksa No. 2, Kecamatan Panakukkang, Kota Makassar Sulawesi Selatan 90231 dan dilaksanakan pada semester genap 2022/2023. Di temuan ini

memakai desain *non- equivalent control group design* atau *quasi- experimental design*. Populasi yaitu sebuah hal esensial serta harus memperoleh perhatian secara seksama jika temuan ini memberika hasil yang terpercaya serta tepat guna dalam objek atau daerah penelitiannya. Kemudian diambil kesimpulan untuk dibuatkan menjadi asal data dalam penelitian. Dari desain ini terdapat 2 kelompok dimana ada kelompok eksperimen dan kontrol, dan dua kelompok akan dibandingkan. Terdapat populasi pada penelitian ini adalah 12 anak- anak pada kelompok A di Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar.

Sampel diketahui bahwa penambahan ataupun ciri- ciri populasi, atau beberapa bagian kecil pada populasi yang ditetapkan dengan menggunakan metode khusus untuk memastikan bahwa populasi tersebut mewakili populasi secara akurat. 12 anak di kelompok A Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar dipilih sebagai sampel penelitian yang memakai metode/kaidah *purposive sample* atau disebut pengambilan sampel/ccontoh beralaskan landasan dengan tujuan tertentu. Enam anak- anak dari bagian eksperimen dan enam anak- anak dari bagian kontrol dipilih menjadi sampel.

Peneliti perlu melakukan pengumpulan data karena dapat memastikan suatu penelitian berhasil. Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data diketahui bahwa sebagai berikut: Pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, pendengaran , serta alat pengamatan mengenai suatu hal yang diteliti dan diamati, merupakan metode pengumpulan data yang dikenal dengan observasi. Peneliti melakukan observasi langsung di Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar melalui permainan *expression board* dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis terkait dengan tes yang diberikan untuk mengumpulkan data siswa kelompok A. Menurut Arikunto (dalam Sudrajat 2016;163) Tes adalah rangkaian latihan

ataupun pertanyaan latihan dan sarana lainnya dalam pengukuran keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh seorang individu ataupun kelompok. Dalam temuan ini kemampuan mengenal ekspresi emosi anak sebelum dan sesudah mengikuti permainan *expression board* dinilai dengan menggunakan *treatment test*. Tim eksperimen atau tim A Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar menerima tindakan dan kemudian membandingkan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan tindakan. Untuk memperoleh/mendapatkan data berupa catatan buku, dokumentasi, angka yang berupa tulisan dan gambar berbentuk laporan serta informasi yang menunjang penelitian ini itu disebut dengan dokumentasi. Metode analisis data penelitian ini digunakan untuk membandingkan kemampuan mengenal ekspresi emosi anak sebelum dan sesudah diberikan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun kegiatan awal sebelum dilaksanakannya pembelajaran didalam kelas yaitu pertama- tama guru mengajak semua para anak didik untuk melakukan kegiatan circle morning dihalaman indoor sekolah setelah kegiatan ini selesai maka guru akan mengajak anak untuk masuk ke dalam ruang kelas lalu untuk kegiatan pembuka, anak akan mengucapkan salam terlebih dahulu setelah itu membaca surah al fatiha dan dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar setelah membaca doa anak akan bernyanyi bersama setelah selesai bernyanyi bersama guru kemudian akan melakukan kegiatan tanya jawab setelah itu anak akan memasuki kegiatan inti. Peneliti kemudian menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, seperti kelompok eksperimen melakukan kegiatan permainan *expression board* dan media emoticon ekspresi wajah untuk kelompok kontrol. Setelah itu anak akan mencuci tangan terlebih

dahulu setelah selesai maka anak akan makan secara bersama dan juga bermain dihalaman outdoor sekolah setelah itu anak akan memasuki ruang kelas kembali lalu bernyanyi lagu “Sipatu Gelang” setelah bernyanyi anak kemudian akan berdoa sebelum pulang. Pelaksanaan dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan yang mana peneliti melakukan persiapan atau membuat jadwal kegiatan kurang lebih 1 bulan untuk pembelajaran yang akan dijelaskan untuk anak dengan melakukan kegiatan permainan *expression board* dengan menggunakan alat dan bahan untuk kegiatan eksperimen dan kegiatan menirukan gambar dari media emoticon ekspresi wajah untuk kelompok kontrol.

Pelaksanaan *Pretest* yang dilakukan pada hari Senin tanggal 06 Maret 2023. Pada kegiatan ini peneliti akan melakukan tes berupa kegiatan menceritakan gambar ekspresi yang terdapat pada kertas karton berwarna biru dalam anak pria serta berwarna pink bagi anak perempuan. Pada kegiatan ini terdapat rincian kegiatan yang akan dilakukan/disiapkan terlebih dahulu yaitu menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan pada saat kegiatan menceritakan gambar ekspresi. Kemudian anak- anak terbagi dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen serta kontrol dengan populasi enam anak tim eksperimen dan kontrol. Sebelum melakukan kegiatan, peneliti meminta kepada anak didik untuk mengucapkan salam terlebih dahulu setelah itu membaca doa al fatiha dan doa sebelum belajar, kemudian melakukan kegiatan bernyanyi bersama dan melakukan kegiatan tanya jawab bersama anak. Pertama- tama peneliti akan memberikan tes terlebih dahulu kepada kelompok eksperimen dengan cara anak berbaris rapi setelah itu anak dipanggil secara satu per satu lalu peneliti kemudian memilih gambar ekspresi secara acak lalu meminta kepada anak untuk menebak nama ekspresi tersebut setelah itu

anak diminta untuk menceritakan secara singkat mengenai ekspresi tersebut. Setelah kelompok eksperimen selesai selanjutnya tes akan diberikan kepada kelompok kontrol. Pelaksanaan *Pretest* diterapkan satu kali yakni sebelum mendapatkan perlakuan. Adapun hasil kemampuan mengenal ekspresi emosi anak sebelum diberi perlakuan dalam kelompok eksperimen serta kontrol yaitu sebagai berikut:

Tes awal kelompok eksperimen untuk menentukan kemampuan mengenal ekspresi emosi anak, terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), untuk tahap Mulai Berkembang (MB) terdapat 1 anak dengan presentase 16,7%, untuk tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 4 anak dengan presentase 66,7%, dan untuk tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 1 anak dengan presentase 16,7%.

Tes awal kelompok kontrol untuk menentukan kemampuan mengenal ekspresi emosi anak, terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), untuk tahap Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak melalui presentase 16,7%, pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 4 anak melalui presentase 66,7%, dan tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) da 1 anak presentase 16,7%.

Setelah dilakukan *Pretest* kemudian di lakukan kegiatan *Post-test* yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Maret 2023. Peneliti ketika *Post-test* yakni menjalankan tes berupa kegiatan menceritakan gambar ekspresi yang terdapat pada kertas karton berwarna biru seorang anak laki- laki serta berwarna pink bagi anak perempuan. Rincian kegiatan *Post-test* yaitu terlebih dahulu menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan pada saat kegiatan menceritakan gambar ekspresi. Kemudian anak- anak terbagi dalam dua kelompok yakni kelompok eksperimen serta kontrol dengan

populasi enam anak kelompok eksperimen dan kontrol. Sebelum melakukan kegiatan, peneliti meminta kepada anak didik untuk mengucapkan salam terlebih dahulu setelah itu membaca doa al fatiha dan doa sebelum belajar, kemudian melakukan kegiatan bernyanyi bersama dan melakukan kegiatan tanya jawab bersama anak. Pertama- tama peneliti akan memberikan tes terlebih dahulu kepada kelompok kontrol dengan cara anak berbaris rapi setelah itu anak dipanggil secara satu per satu lalu peneliti kemudian memilih gambar ekspresi secara acak lalu meminta kepada anak untuk menebak nama ekspresi tersebut setelah itu anak diminta untuk menceritakan secara singkat mengenai ekspresi tersebut. Setelah kelompok kontrol selesai selanjutnya tes akan diberikan kepada kelompok eksperimen. Adapun hasil kemampuan mengenal ekspresi emosi anak sesudah diberi perlakuan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebagai berikut:

Terlihat dari enam anak- anak dalam kelompok eksperimen, ada 0 anak persentasenya presentase 0% dan kriteria BB, untuk tahap MB juga ada 0 anak presentase 0%, untuk tahap BSH da 2 anak presentase 33,3%, dan untuk tahap BSB da 4 anak persentasenya 66,7%. Dikarenakan anak mampu mengenal dan merasakan emosinya sendiri, anak bisa memberikan pemahaman dampak dari emosinya, anak mampu menunjukkan emosinya secara tepat, anak mampu memiliki kepekaan terhadap perasaan orang lain, anak mampu belajar mengatur diri sendiri dan dapat melakukan komunikasi bersama orang lain, anak mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan tanpa bantuan dari guru dan bisa membantu temannya.

Kemudian kemampuan mengenal ekspresi emosi anak pada kelompok kontrol adalah, terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang berada pada kategori BB, untuk tahap Mulai Berkembang (MB)

ada 2 anak presentase 33,3%, untuk tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 2 anak dengan presentase 33,3%, dan untuk tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 2 anak dengan presentase 33,3%. Dikarenakan anak mampu merasakan serta mengenal emosinya sendiri, anak bisa memberikan pemahaman penyebab emosi yang timbul, anak mampu menunjukkan emosinya secara tepat, anak mampu memiliki kepekaan terhadap perasaan orang lain, anak mampu belajar mengatur diri sendiri dan dapat berkomunikasi dengan orang lain, anak mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan dengan bantuan guru.

Tabel 1 Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Mengenal Ekspresi Emosi Anak Kelompok Eksperimen

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	6	13	16	14.83	.983
Posttest Eksperimen	6	17	21	20.17	1.602
Valid N (listwise)	6				

Pada tabel diatas nilai rerata kelompok eksperimen sebelum mendapat percobaan adalah 14,83, dan nilai rata- rata setelah mendapat perlakuan 20,17, sesuai dengan tabel 1. Dengan itu bisa disimpulkan bahwasanya kegiatan permainan *expression board* dapat mempengaruhi kemampuan mengenal ekspresi emosi anak kelompok eksperimen.

Tabel berikut membandingkan antara rerata kemampuan mengenali ekspresi emosi anak pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah menirukan gambar pada media emoticon ekspresi wajah adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Mengenal Ekspresi Emosi Anak Kelompok Kontrol Statistik Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	6	10	16	12.33	1.966
Posttest Kontrol	6	10	21	16.17	4.355
Valid N (listwise)	6				

Berdasarkan Tabel 2, rerata awal (*Pretest*) pada kelompok kontrol diketahui bahwa sebesar 12,33, sedangkan nilai rata- rata akhir (*Posttest*) diketahui bahwa sebesar 16,17. Pada kelompok kontrol, hal ini menunjukkan sedikit peningkatan dengan nilai rata- rata 3,84. Berdasarkan tabel 2 dan tabel 4.8, rerata kelompok eksperimen meningkat dengan signifikan, serta tim kontrol meningkat hanya dalam skala kecil. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai kelompok eksperimen sebelum serta sesudah memperoleh percobaan berbeda.

Tabel 3 Hasil Uji *Wilcoxon* Kemampuan Mengenal Ekspresi Emosi Anak Kelompok Kontrol

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre test
Z	-1.841 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.066

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel Uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa Zhitung -1,841 serta sign 0,066. Artinya sign. 0,066 > 0,05, maka kesimpulannya tidak ada pembeda pada potensi mengenali ekspresi emosi kelompok kontrol sebelum serta setelah mendapatkan percobaan.

Menurut Hasibuan & Tursina (2021: 69) permainan *expression board* merupakan permainan yang dapat melatih maupun membantu anak untuk dapat mengenal beberapa bentuk ekspresi wajah lalu menjelaskan bentuk ekspresi wajah. Melalui permainan ini anak akan melakukan kegiatan permainan yaitu untuk mengenal beberapa bentuk emosi dasar serta anak belajar dalam memberikan pemahaman emosi dan perasaan yang dimiliki oleh orang lain yang berada disekitar lingkungan anak.

Meningkatkan kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak bisa dikerjakan melalui beberapa upaya, diantaranya melalui kegiatan permainan *expression board* dan juga media emoticon ekspresi wajah. Dalam kegiatan ini, anak mendapatkan cara bermain yang berbeda dari permainan yang biasanya dimainkan oleh anak. Dalam prosesnya, Treatment juga dilakukan melalui kegiatan yang didominasi dengan pemberian stimulus dalam peningkatan potensi mengenali emosi anak. Yang dimana kegiatannya yaitu berupa menebak nama ekspresi, memasang gambar ekspresi sesuai dengan pasangannya, dan juga menirukan gambar ekspresi yang ada melalui kegiatan ini dapat membantu merangsang minat pada anak.

Dalam hal ini, penelitian Uji Wilcoxon menghasilkan data yang menunjukkan perbedaan signifikan antara permainan *expression board* dan juga media emoticon ekspresi wajah dengan kemampuan mengenal ekspresi emosi anak yang mengikuti pelajaran. Kemudian, skor rata-rata kemampuan mengenal ekspresi emosi anak dalam kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan skor rerata kelompok kontrol. Mengingat perbedaan tersebut, kegiatan permainan *expression board* dan juga media emoticon ekspresi wajah membantu perkembangan kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak.

Menggunakan bahan dan media yang berbeda dalam kegiatan permainan *expression board* dan media emoticon ekspresi wajah menjadi alasan mengapa kemampuan mengenal ekspresi emos anak kelompok eksperimen dan anak kelompok kontrol meningkat secara berbeda. Jika dibandingkan dengan kegiatan menceritakan secara singkat gambar ekspresi, pada permainan *expression board* lebih banyak kegiatan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak.

Dari hasil penelitian terlihat jelas bahwa kegiatan permainan *expression board* sangat baik untuk mengembangkan kemampuan mengenal ekspresi emosi anak. Temuan uji statistik deskriptif dan nonparametrik aplikasi SPSS 23 mendukung pernyataan tersebut dengan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal ekspresi emosi anak kelompok eksperimen telah diberi perlakuan. Jika dibandingkan dengan anak pada kelompok kontrol, kemampuan mengenal ekspresi emosi media emoticon ekspresi wajah berubah atau meningkat secara signifikan. Dengan demikian, terbukti perkembangan kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak umur 4-5 tahun di Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar dibantu dengan permainan *expression board* dan juga media emoticon ekspresi wajah.

Asymp Sig diperoleh Uji Wilcoxon Signed Ranks Test melalui SPSS 23 yaitu nilai Sig sebesar 0,026 yang dimana nilai Sig $0,026 < 0,05$, maka H_0 tidak diterima dan H_1 dapat diterima, yang artinya bahwa anak umur 4-5 tahun di Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar kemampuan mengenal ekspresi emosinya dipengaruhi oleh kegiatan permainan *expression board*. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal ekspresi emosi anak pada kelompok eksperimen lebih meningkat dibandingkan anak pada kelompok kontrol.

Penelitian ini terinspirasi dari temuan penelitian Rika Vira Zwagery pada tahun 2021 yang berjudul “Permainan Tebak Aku Untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini” penerapan permainan tebak aku dalam menstimulasi perkembangan emosional anak untuk menangkap dan mengenali keadaan hati seseorang melalui ekspresi wajah. Temuan penelitian berjudul “Kemampuan Anak Usia Dini Pada Pengelolaan Emosi Diri Kelompok B Di TK Pertiwi DWP Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya” (Edi, Gilar, Muhammad) (2017) mendeskripsikan kemampuan anak usia dini pada pengelolaan emosi diri. Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Pada Kegiatan Belajar Mengajar menjadi subyek penelitian (2021). Temuan menjelaskan untuk mengetahui bagaimana perkembangan emosi anak dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, maka bisa diambil kesimpulan yaitu adalah sebagai berikut: Gambaran permainan *expression board* terhadap kemampuan mengenali ekspresi emosi anak dilakukan melalui kegiatan mengenal berbagai macam jenis- jenis ekspresi lalu kemudian memasang gambar ekspresi sesuai dengan pasangannya dan setelah itu anak akan menirukan berbagai macam jenis ekspresi yang ada. Pemberian kegiatan permainan *expression board* terhadap kemampuan mengenali ekspresi emosi dalam anak terjadi perkembangan dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga sehingga disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan mengenal ekspresi emosi pada anak sebelum dan setelah diberi perlakuan permainan *expression board* dilihat dari nilai rata- rata pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah sebesar 14,83 dan setelah diberikan perlakuan adalah sebesar 20,17 sedangkan pada kelompok kontrol nilai rata-ratanya dalam tim eksperimen

sebelum mendapatkan percobaan senilai 12,33 dan setelah diberikan perlakuan adalah sebesar 16,17 sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal ekspresi emosi anak dalam kelompok BSB ada 4 anak pada kelompok eksperimen dengan presentase 66,7% dan 2 anak pada kelompok kontrol dengan presentase 33,3%. Dalam kriteria BSH ada 2 anak pada kelompok eksperimen dengan presentase 33,3% dan 2 anak pada kelompok kontrol dengan presentase 33,3%. Dalam kelompok MB ada 0 anak di kelompok eksperimen melalui persentasenya 0% dan 2 anak pada kelompok kontrol melalui persentasenya 33,3%. Dan pada kategori Belum Berkembang (BB) ada 0 anak pada kelompok eksperimen dengan persentase 0% dan 0 anak dalam kelompok kontrol melalui persentase 0%. Sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kegiatan permainan *expression board* pada kemampuan mengenali ekspresi emosi anak umur 4-5 tahun di Paud Ceria Adhyaksa Kota Makassar.

DAFTAR RUJUKAN

- Amda Kaputra, Fitriyani Ratna. (2016). *Membaca Ekspresi Wajah Mengungkap Kepribadian Seseorang Dengan Membaca Wajah*. Depok: Huta Publisher.
- Ardini Puspa Pupung, Lestarinigrum Anik. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*. Kediri: Adjie Media Nusantara.
- Bachtiar, M. Y., Herlina, H., & Ilyas, S. N. (2022). Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2802–2812. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4>.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke-4. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ekawati Safitri. (2012). Peningkatan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Bermain Tebak

- Ekspresi Di TK An Nisa' 2 Wonokerso Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011-2012. Unpublished *Skripsi*. Solo: Graduate Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Guslinda. Kurnia Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hanum Hasibuan, R., & Tursina, A. (2021). Implikasi Permainan Tebak Wajah Terhadap Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 68-76. <https://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id>
- HM Manizar Ely. (2016). Mengelola Kecerdasan Emosi. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (2),1-16.
- Khadijah. Armanila. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mantasiah R. Bachtiar Yusri Muhammad. Herman. (2018). *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi: Dalam Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Munawwirah, B., Parwoto, P., & Ilyas, S. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17.<https://doi.org/10.26858/tematik.v7i1.19634>.
- Musi, M. A., Ilyas, S. N., Bunduk, G., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, I., Makassar, U. N., (2022). Pengaruh Kegiatan *Outbound Role Play* Terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6 (2), 534-544.
- Nidika Dwi. (2016). Big Book Terhadap Kemampuan Mengenal Ekspresi Emosi. *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 8 (1),11-18. <http://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/498>
- Nurjanah Viska. (2019). Pengaruh Penerapan Bermain Tebak Ekspresi Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ummi Erni Percut Kota Medan T.A. 2018-2019. Unpublished *Skripsi*. Medan: Graduate Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Nurmalitasari Femmi. (2015). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23 (2), 103-111.
- Permendikbud 7 Tahun (2022) *Tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Purwiantoro, M. H., & Hadi, W. (2020). Arsitektur *Boardgame* Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat Belajar Siswa. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2). <https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1420>
- RUSMAYADI. (2019). Pengaruh Kecerdasan Interpersonal, Keterampilan Sosial Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood Education Journal*,1(2),24-30.
- Sari, N. I., Bachtiar, M. Y., Amal, A., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, I., Makassar, U. N., Emosional, K., & Dini, A. U. (2022). Hubungan pola asuh orangtua terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di tk pertiwi balocci. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia*, 6(2), 33-40.
- Saputra Ilman. Masykouri Alzena. (2011). *Membangun Sosial Emosi Anak Di Usia 4-6 Tahun*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sari, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 157-170.
- Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan *Boardgame* Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia. *Jurnal Wacadesain*, 2(1), 99-109.
- Sudrajat Didi. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Dengan Pendekatan Kuantitatif*. Solo: Inputs PT Indo Pustaka Sinergis.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Suryana Dadan. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susanto Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Windayani Ika Luh Ni, dkk. (2021). *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yanti Purnama Nopi Nyoman. Jampel Nyoman I. Tegeh Made I. (2014). Penerapan Metode Bermain Tebak Mimik Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional. *E- Journal PG- PAUD Universitas Pendidikan Ganेशha: Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.2983>.
- Yusuf Muri A. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Zwagery, R. V. (2021). Permainan “Tebak Aku” untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 59–65. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.10061>