

## STIMULASI PERKEMBANGAN EMOSI ANAK MELALUI PERMAINAN "EKSPRESI WAJAH" PADA KELOMPOK A

<sup>1</sup>Nurhusni Kamil\*, <sup>2</sup>Raden Rachmy Diana

<sup>1</sup>UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,  
[nurhusni678@gmail.com](mailto:nurhusni678@gmail.com)

<sup>2</sup>UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,  
[raden.diana@uin-suka.ac.id](mailto:raden.diana@uin-suka.ac.id)

\*Penulis Korespondensi

### Article History

Received: 17-02-2023  
Revision: 09-03-2023  
Acceptance: 25-04-2023  
Published: 15-05-2023

**Abstrak:** Permainan merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi anak hal ini juga sesuai dengan prinsip dalam pembelajaran di PAUD yaitu belajar sambil bermain. Banyak jenis permainan yang dapat menstimulasi setiap aspek perkembangan agar terjadi secara optimal. Salah satu dalam hal ini adalah permainan "ekspresi wajah" untuk menstimulasi perkembangan emosi pada anak kelompok A. Metode penelitian yang digunakan dalam bentuk kualitatif dengan jumlah sampel 12 orang dengan rentang usia 3-4 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh gambaran kegiatan permainan "ekspresi wajah" untuk stimulasi perkembangan emosi anak usia dini. Melalui permainan ini anak akan memahami berbagai bentuk emosi yang baik seperti rasa senang, bahagia, dan sebagainya dan emosi yang tidak baik seperti sedih, kecewa, menangis, dll. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan hasil observasi dan hasil dokumentasi yang di dapatkan dari guru kelas. Hasil penelitian diperoleh bahwa setelah dilakukannya kegiatan bermain bersama anak bahwasanya kegiatan ini mampu menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam mengenalkan berbagai emosi kepada anak baik emosi positif atau negatif. Temuan baru dalam penelitian ini adalah informasi kepada guru PAUD bahwa penerapan kegiatan bermain ini bisa dilakukan di lakukan disekolah sebagai bentuk pilihan permainan untuk mengenalkan berbagai macam bentuk emosi atau perasaan kepada anak.

**Katakunci:** *Stimulasi, Perkembangan emosi anak, permainan*

**Abstract:** Games are very fun for children, this is also in accordance with the principles of learning in PAUD, namely learning while playing. Many types of games can stimulate every aspect of development to occur optimally. One of these is the "facial expression" game to stimulate emotional development in group A children. The research method used was in a qualitative form with a total sample of 12 people with an age range of 3-4 years who were selected using a purposive sampling technique. The purpose of this study was to obtain an overview of "facial expression" game activities to stimulate early childhood emotional development. Through this game children will understand various forms of good emotions such as joy, happiness, and so on and bad emotions such as sadness, disappointment, crying, etc. Data collection techniques in this study with the results of observations and documentation results obtained from class teachers. The results of the study showed that after playing with children, this activity was able to become an alternative that teachers could use in introducing various emotions to children, both positive and negative emotions. The new finding in this study is information to PAUD teachers that the application of this play activity can be done at school as a form of game choice to introduce various forms of emotion or feeling to children.

**Keyword:** Stimulation, Children's emotional development, games

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa rentang usia 0-6 tahun. Dalam masa pertumbuhannya ada beberapa aspek perkembangan yang perlu diberikan stimulasi agar dapat berkembang secara optimal. Ada lima aspek perkembangan anak yang harus diberikan rangsangan dengan baik oleh pendidik salah satunya adalah aspek perkembangan emosi.

Emosi merupakan suatu keadaan yang dimiliki oleh seseorang yang terdiri dari bentuk positif dan negatif. Emosi sesuatu perasaan yang bergejolak yang terdapat pada setiap orang yang disadar dan dapat diketahui melalui berbagai ekspresi seperti pada wajah atau perilaku yang berfungsi sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungan guna untuk mencapai kesejahteraan individu di tengah masyarakat. (Ida Juraida, Masluyah, 2019) Elizabeth (nd) menyatakan emosi cenderung didominasi oleh emosi yang tidak menyenangkan, namun dapat dilawan sampai pada batas tertentu dengan emosi yang menyenangkan dan sebaliknya. Pada keseimbangan emosi yang ideal, timbangan harus condong ke arah emosi yang menyenangkan sehingga emosi itu mempunyai kekuatan melawan kerusakan psikologis yang ditimbulkan oleh dominasi emosi yang tidak menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa perlu untuk mengatasi emosi negatif yang ada pada anak agar berkembang kearah yang positif sehingga tidak mempengaruhi pribadi

anak dan ia melewati emosinya dengan menyenangkan.

Banyak faktor yang menjadi penyebab emosi anak menjadi tidak seimbang yang mengakibatkan anak mudah mendapatkan emosi negatif salah satunya adalah perkembangan zaman dengan kemajuan media digital . Emosi yang negatif atau tidak stabil sangat mempengaruhi perkembangan anak dan perlu diperhatikan. Lebih lanjut Riyanto dan Mudian menjelaskan bahwa keberhasilan anak di kehidupan selanjutnya dipengaruhi oleh emosi anak sejak masih usia dini. Jika anak bisa mengkondisikan emosinya dengan baik maka akan mendorong diri anak untuk menentukan keberhasilan di kehidupannya selanjutnya. (Bening & Diana, 2022).

Beberapa sikap yang ditunjukkan anak dengan emosi negatif seperti marah ketika di ganggu temannya, bahkan ada anak yang menangis ketika temannya mengganggu namun anak yang mengganggu tidak mau berhenti meski sudah diberi peringatan oleh guru. Padahal anak seharusnya sudah paham dan mengerti jika teman bereaksi tidak menyenangkan terhadap perilaku yang dilakukan maka harus berhenti dan tidak boleh dilanjutkan.

Dalam hal ini sebaiknya guru memberikan strategi agar anak mudah memahami emosi temannya dan mau mendengarkan perkataan guru jika diminta agar tidak mengganggu teman lain. Salah satu kegiatan yang dapat

diterapkan guru adalah melalui kegiatan bermain.

Agar emosi anak bisa distimulasi dengan baik maka perlu menggunakan media dan metode yang menarik agar anak tidak bosan. Ada banyak cara yang bisa diterapkan untuk menstimulasi perkembangan emosi pada anak, salah satunya dengan kegiatan bermain. Senada dengan hal tersebut Rifqi juga menyebutkan bahwa media belajar yang menarik yang dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak salah satunya dengan menggunakan media boneka tangan. (Aulia et al., 2021) Artinya, boneka selain digunakan untuk bermain juga bisa digunakan untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Selain dengan media yang menarik, merangsang perkembangan emosi anak dapat juga dilakukan dengan kegiatan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang disukai siapapun termasuk anak usia dini. Bermain mempunyai pengaruh besar dalam perkembangan anak usia dini. Wolfgang dan wolfgang menyebutkan bermain memiliki beberapa nilai dalam perkembangan anak seperti mengembangkan aspek sosial, emosional dan kognitif anak. (Nurani & Pd, 2019) Hal serupa juga disampaikan oleh Yudrik Yahya bahwa permainan dapat memecahkan masalah emosional pada anak, belajar mengatasi konflik batin dan kegelisahan. (Jahja, 2015) Permainan juga membantu anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan

mengeluarkan perasaan yang terpendam. Karena tekanan batin terlepas di dalam permainan dan anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.

Pada pembelajaran di TK Islam Bakti 68 Sungai Rumbai guru sudah menerapkan berbagai macam permainan. Namun hanya memfokuskan kepada kegiatan untuk mengembangkan aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa dan fisik motorik anak. Padahal selain digunakan untuk aspek di atas bermain bagi anak juga dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan emosi. Maka oleh karena itu dibutuhkan permainan yang dapat merangsang perkembangan emosi anak yaitu permainan “ekspresi wajah”.

Permainan “ekspresi wajah” merupakan permainan yang bertujuan untuk menstimulasi anak terhadap rasa peka atau empati dan simpati pada orang lain serta mengenali perasaan orang lain melalui ekspresi dari wajah yang ditunjukkan. Diharapkan pula dengan adanya kegiatan ini dapat membantu anak dalam memahami emosi orang lain terutama temannya. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan “ekspresi wajah” untuk menstimulasi perkembangan emosi anak.

Berdasarkan observasi peneliti di TK Islam Bakti 68 Sungai Rumbai diketahui bahwa guru telah

mengenalkan macam-macam emosi kepada anak namun masih ada beberapa anak yang masih belum mengerti tentang emosi yang dimaksudkan oleh guru. Akibatnya anak tidak peka ketika teman menunjukkan suatu reaksi dari emosi negatif. Hal inilah yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian dengan judul permainan “ekspresi wajah” untuk menstimulasi perkembangan emosi pada anak kelompok A.

Permainan dalam rangka untuk menstimulasi perkembangan emosi anak sebelumnya telah pernah dilakukan oleh Zwagery (2021) dalam hal ini permainan yang digunakan adalah “tebak aku”. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dengan rancangan *one group pre-test post-test desain*.

Keterbaruan penelitian ini yaitu terletak pada lokasi penelitian yang akan dilakukan di TK Islam Bakti 68 Sungai Rumbai dengan jumlah 12 orang anak pada kelompok A. Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan emosi anak usia 3-4 tahun. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan permainan sebagai bentuk untuk menstimulasi perkembangan emosi anak. Sedangkan untuk perbedaan terletak pada jenis permainan yang akan digunakan yaitu jika penelitian sebelumnya anak akan diminta menebak emosi yang dirasakan tokoh dalam cerita setelah cerita selesai

dibacakan, namun pada penelitian ini anak akan langsung diminta menunjukkan ekspresi dengan wajah mereka dan memperlihatkan kepada teman atau guru sesuai dengan emosi yang sedang dibacakan berdasarkan cerita. Jadi ekspresi dari emosi yang sedang dirasakan tokoh dalam cerita akan diminta anak untuk menirukan atau mengekspresikannya kepada guru atau diperlihatkan kepada temannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran kegiatan permainan “ekspresi wajah” dalam menstimulasi dan mengenalkan berbagai macam emosi kepada anak. Peneliti memfokuskan sasaran kepada anak pada usia 3-4 tahun. Permainan ini nanti akan dimainkan oleh 12 orang anak dan 1 orang guru sebagai pemandu jalannya cerita. Adapun kelebihan dalam permainan ini adalah untuk merangsang kepekaan anak, rasa empati dan simpati anak terhadap orang lain terutama teman sebaya ketika anak berada di dalam lingkungan sosial. Sedangkan untuk kekurangan dalam permainan ini adalah karena tidak menggunakan media dalam menunjang kegiatan permainan ini. Sehingga anak diminta untuk fokus mendengarkan cerita yang di sampaikan guru sementara anak usia dini merupakan anak yang hanya bisa fokus pada 5 sampai 10 menit di awal pembelajaran. Ini juga merupakan salah satu tantangan guru dalam menyampaikan isi cerita karena guru harus bisa mengambil alih kembali perhatian anak jika ada anak

yang sudah tidak fokus lagi mendengarkan cerita dari guru.

Selain terdapat kelebihan dan kekurangan dalam permainan ini, juga terdapat faktor pendukung dalam permainan ini yaitu menurut Witasari and Wiyani, 2020 menjelaskan melalui permainan akan membentuk karakter anak sehingga dapat meningkatkan karakter anak melalui keterlibatan anak dalam permainan. Sementara dalam penelitian ini faktor pendukungnya adalah peran guru dalam menerapkan permainan kepada anak sehingga anak dapat memahami berbagai ekspresi atau bentuk emosi seperti rasa simpati dan empati. Sementara untuk faktor penghambat dalam permainan ini adalah tidak adanya penggunaan media dalam permainan sehingga anak hanya berfokus kepada cerita yang disampaikan oleh guru. Selain itu jika guru yang membacakan cerita memiliki suara yang kecil akan menyebabkan anak tidak tertarik dalam mengikuti kegiatan. Untuk dampak perkembangan emosi pada anak melalui permainan ekspresi wajah adalah diharapkan agar anak memahami berbagai bentuk emosi yang ingin di sampaikan oleh guru melalui cerita. Sehingga ini akan membuat anak lebih siap dalam menghadapi tahapan kehidupan selanjutnya.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif. Peneliti mendapatkan hasil informasi dari penelitian terhadap subjek dengan bantuan dari guru TK Islam Bakti 68

Sungai Rumbai. Adapun jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 12 orang anak dengan rentang usia 3-4 tahun dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan didapat dari hasil observasi dan hasil dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang fokus subjek penelitian. Adapun fokus subjek penelitian ini untuk menstimulasi perkembangan emosi anak melalui permainan. Pada penelitian ini tidak ada alat dan bahan yang digunakan secara khusus, guru hanya menceritakan satu cerita dengan duduk membentuk lingkaran dan guru berada diujung lingkaran agar semua fokus anak tertuju kepada guru.

Instrumen penelitian menggunakan hasil observasi dan wawancara untuk mempermudah peneliti. Dalam menyusun pedoman penilaian hal pertama yang dilakukan adalah menentukan indikator dari variabel penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan memfokuskan kepada ciri-ciri emosi anak yang dirumuskan berdasarkan kebutuhan penelitian.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode Miles dan Huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Adapun langkah-langkah dalam analisis data sebagai berikut : (a) reduksi data, merupakan merangkum data, memilih, dan memfokuskan data-data yang akan digunakan dalam penelitian untuk menentukan pola dan indikator penelitian; (b) penyajian data, dalam penelitian ini dalam bentuk uraian

singkat, (c) penarikan kesimpulan dan verifikasi,

### 1. Prosedur pelaksanaan

Sebelum melaksanakan permainan kepada anak peneliti membuat RPPH untuk merancang proses penelitian. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan sebagai pedoman penilaian selama anak mengikuti kegiatan. Hal ini juga akan menjadi acuan dalam mengamati kegiatan yang dilakukan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

### 2. Penerapan pelaksanaan

Pada tahap ini adalah bentuk implementasi dari perencanaan yang telah peneliti susun. Kegiatan permainan ini dilakukan pada saat jam kegiatan inti. Setelah anak menyelesaikan tugas main yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Adapun prosedur pelaksanaan penelitian kegiatan seperti berikut: (a) guru mengajak anak untuk duduk membentuk lingkaran atau U dan guru berada diujung lingkaran agar fokus anak tetap menghadap guru, (b) guru memulai cerita dan anak diminta untuk mendengarkan dan menyimak setiap bagian dari isi cerita,(c) setelah guru membacakan cerita dan kemudian ketika tokoh dalam cerita mengalami suatu kejadian yang menyenangkan ataupun menyedihkan, guru meminta anak untuk menunjukkan perasaan tersebut melalui ekspresi di wajah mereka masing-masing,(d) guru

melanjutkan cerita kemudian menanyai setiap anak akan peristiwa di dalam cerita seperti peristiwa bahagia atau sedih yang membuat tokoh menjadi sedih atau gembira,(e) guru juga mengajak anak untuk memposisikan dirinya jika berada dalam cerita dan guru juga meminta anak untuk merasakan perasaan kira-kira yang dirasakan tokoh dalam cerita,(f) kemudian guru juga mencoba menempatkan anak dalam posisi sebagai orang lain dalam cerita missal seperti teman atau orang tua dalam cerita yang sedang disampaikan, (g) kegiatan terakhir sebagai penutup yaitu guru dan anak dapat mengakhiri kegiatan bercerita ini dengan menyanyi bersama.

### 3. Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati dan menilai kegiatan anak selama cerita yang disampaikan oleh guru melalui perintah-perintah sederhana yang diberikan oleh guru kepada anak. Peneliti mencatat semua aktivitas anak selama kegiatan berlangsung mulai dari sebelum perlakuan diberikan hingga pada saat dilakukannya perlakuan kepada anak. Observasi yang peneliti lakukan yaitu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dikemukakan pada metode penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan metode kualitatif. Artinya setelah diberikan

perlakuan kepada anak kemudian diberikan penilaian berdasarkan pedoman observasi selama proses diberikannya perlakuan. Dalam hal ini peneliti menjelaskan dalam bentuk deskriptif yang akan menjelaskan proses serta hasil selama kegiatan berlangsung,



**Gambar 1**  
Anak sedang mendengarkan guru melakukan *treatment*

Guru membacakan cerita sedemikian rupa dengan berbagai intonasi sesuai dengan keadaan dalam cerita sehingga membuat anak tertarik saat mendengarnya dan antusias dalam melakukan instruksi yang diperintahkan guru ketika guru meminta anak untuk menunjukkan berbagai macam ekspresi sesuai dengan keadaan dalam cerita. Namun dibalik cerita yang menarik terdapat pengetahuan emosi yang dapat dikenalkan guru kepada anak agar anak lebih memahami dan mengetahui macam-macam bentuk emosi yang sedang dirasakannya ataupun dirasakan oleh temannya. Berdasarkan dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa anak sudah mulai mengetahui beberapa emosi yang dikenalkan. Beberapa anak sudah mampu mengekspresikan beberapa bentuk dari emosi berdasarkan dari cerita yang disampaikan. Berdasarkan dari ciri-ciri emosi ada beberapa

indikator yang telah peneliti susun agar memudahkan dalam penelitian sesuai dengan ciri-ciri emosi yang telah dikemukakan oleh Goleman yaitu: (a) kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri; (b) kemampuan mengelola dan mengekspresikan emosi; (c) kemampuan memotivasi diri; (d) kemampuan mengenali emosi orang lain/empati terhadap orang lain; (e) kemampuan membina hubungan dengan orang lain.

Dalam penelitian ini peneliti memberi batasan terhadap ciri-ciri emosi yang akan di jadikan sebagai indikator penelitian yaitu kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri dan kemampuan anak untuk mengenali emosi orang lain atau bentuk empati .

Berikut tabel hasil penilaian anak terhadap emosi yang telah dikenalkan melalui permainan sebagai berikut:

**Tabel 1**  
Tabel Kisi-kisi Indikator Kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri

Indikator	Deskripsi
Kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri	Anak sudah bisa bereaksi terhadap sesuatu yang tidak disenangi atau terhadap sesuatu yang disenangi. Seperti anak sudah bisa mengatur waktu untuk marah atau sedih jika di ganggu teman atau hal lain

	<p>yang mengganggu dirinya. Anak sudah bisa merasakan emosi yang baik dan tidak baik dalam dirinya Ketika terjadi sesuatu kepada dirinya</p>
<p>Kemampuan anak untuk mengenali emosi orang lain atau bentuk empati .</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak sudah bisa mengenali emosi yang sedang di alami oleh temannya</li> <li>- Anak sudah bisa membedakan ketika teman sedih atau teman sedang marah</li> <li>- Anak sudah bisa berhenti mengganggu teman lainnya jika melihat temannya telah marah atau sedih jika dirinya terus mengganggu</li> <li>- Anak sudah mengenali berbagai emosi yang coba diekspresikan oleh teman</li> </ul>

	<p>atau orang lain - Anak sudah bisa merasakan empati terhadap teman yang sedih,kesal dll melalui cerita yang disampaikan.</p>
--	--

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu proses yang sangat menyenangkan. Karena bagi anak dunia mereka adalah bermain, selain itu bagi anak bermain adalah kesempatan untuk menjelajahi dan mengeksplorasi dunia luar sehingga terstimulasi setiap aspek perkembangannya dengan baik. Dalam hal ini Kemendikbud juga menjelaskan pentingnya bermain bagi anak yaitu sebagai kebutuhan dasar bagi setiap anak untuk menjawab rasa keingintahuan. Setiap anak akan menjadikan apapun sebagai permainan karena dengan bermain menyalurkan berbagai perasaan seperti riang, tertawa, sorakan dll yang akan membuat anak menjadi lebih santai. (Pendidikan et al., 2020). Fungsi permainan selain untuk menyalurkan kesenangan bagi anak juga dapat sebagai salah satu cara untuk merangsang seluruh aspek perkembangan anak usia dini mulai dari aspek perkembangan bahasa, fisik motorik, kognitif, agama dan moral serta perkembangan sosial emosional.

Perkembangan sosial emosional dapat terstimulasi dengan baik ketika anak bermain bersama teman-temannya. Penerapan permainan ini sangat berpengaruh dilakukan pada anak sehingga anak dapat mengenal berbagai macam emosi seperti yang diharapkan oleh guru. Terutama bagi anak yang sulit untuk memahami dan mengenal emosi dirinya sendiri bahkan emosi yang dirasakan dan dihasilkan oleh temannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rika Vira Zwagery dengan judul “Permainan Tebak Aku Untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini” dengan jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dengan rancangan one group pre-test post test desain diperoleh hasil bahwa permainan “tebak aku” dapat meningkatkan dan menstimulasi aspek perkembangan emosi anak menggunakan uji statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terjadi sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan kepada anak (Zwagery, 2021). Perbedaan dengan hasil penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan berbeda, sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan permainan untuk menstimulasi perkembangan emosi anak.

Hasil penelitian lain yang menjelaskan tentang perkembangan emosi anak yaitu penelitian yang dilakukan oleh Isabella Hasiana yang

berjudul “Peran Keluarga dalam Pengendalian Perilaku Emosional pada Anak Usia 5-6 tahun”(Hasiana, 2020). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Untuk pengambilan sampel dilakukan menggunakan purposive sampling. Hasil yang di dapatkan yaitu diketahui bahwa keluarga memiliki peran penting dalam pengendalian emosi pada anak serta orangtua dalam menerapkan cara untuk mengendalikan emosi ada anak sangat berpengaruh pada anak saat anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perbedaan penelitian terletak pada metode dan cara yang digunakan namun masih sama-sama cara untuk menstimulasi aspek perkembangan emosi anak usia dini. Jika pada penelitian yang dilakukan oleh Hasiana lebih fokus kepada peran orang tua maka peneliti menggunakan permainan untuk menstimulasi perkembangan emosi anak. Banyak kajian dan penelitian yang mengkaji tentang perlunya stimulasi perkembangan emosi anak sebagai bentuk persiapan anak dalam menghadapi tahap kehidupan selanjutnya.

**Minimal berisi 5 rujukan dari jurnal 10 tahun terakhir.**

## KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan “ekspresi wajah” sebagai bentuk stimulasi pengenalan emosi kepada anak yang telah diterapkan di TK Islam Bakti 68 Sungai Rumbai dapat diketahui ada beberapa perbedaan yang terjadi pada anak sebelum dan sesudah perlakuan di berikan. Hal ini dapat terlihat dari perilaku anak kepada dirinya sendiri dan bahkan yang terpenting perlakuan anak kepada temannya ketika terjadi interaksi dalam bermain atau dalam pembelajaran. Yang semula anak kurang memahami emosi yang sedang coba diekspresikan temannya akhirnya mengetahui emosi yang dimaksudkan setelah diberikan perlakuan.

Dengan mengenalkan berbagai emosi kepada anak sejak awal melalui permainan “ekspresi wajah: membuat anak mudah mengenali berbagai emosi yang ditemui di dalam hidup dan mudah bagi anak untuk memahami emosi yang dimiliki atau emosi yang dimiliki oleh orang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., Na'imah, N., & Diana, R. R. (2021). Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 106. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.981>
- Bening, T. P., & Diana, R. R. (2022). Pengasuhan Orang Tua dalam Mengembangkan Emosional Anak Usia Dini di Era Digital. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 181. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.643>
- Hasiana, I. (2020). Peran Keluarga dalam Pengendalian Perilaku Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Child Education Journal*, 2(1), 24–33.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 1). <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- ida Juraida, Masluyah, P. (2019). *Pengendalian Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Ananda Pontianak Barat*. 2.
- Jahja, Y. (2015). *Psikologi Perkembangan* (4th ed.). PRENADAMEDIA GROUP.
- Nurani, Y., & Pd, M. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Edisi Revisi* (Revisi). CV.CAMPUSTAKA.
- Pendidikan, K., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2020). Pentingnya Bermain Bagi Anak usia dini. *Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan, FIP UNY*, 2.
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk

Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>

Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. <http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/5479>

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), 60. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v8i1.10061>