

PERMAINAN “TEBAK AKU” UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN EMOSI ANAK USIA DINI

Rika Vira Zwagery¹

¹Prodi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat

Jl. A.Yani km 36, Banjarbaru

Email: zwagery@ulm.ac.id

Abstract :

Nowadays, direct playing was replaced by online and digital games. Eventhough Playing is natural tools for children to recognize themselves, practice their sense and motor skill, build social life, and shape their personalities. “Tebak Aku” is a game that practices and recognizes various emotions, through pictures and stories that express expression. This study aims to find out application of “Tebak Aku” game in stimulating children's emotional aspect to recognize and capture mood of other people through facial expression by comparing the score understanding emotion before and after the treatment. This research was conducted using quantitative approach with pre-experimental research with one "one group pre-test post-test design. The data collected by the understanding emotion's scale dan the data was analized by t test. Based on result of statistical test with tvalue = 8,500 two-sides test mean absolute with p = 0.05, researcher can conclude that there were significant differences between before and after treatment was given.

Keywords: Game, Tebak Aku, emotional development

Abstrak: Saat ini kegiatan bermain lebih banyak digantikan dengan permainan yang bersifat *online* dan digital sehingga permainan yang dilakukan secara langsung semakin jarang dilakukan. Padahal, Bermain yang dilakukan secara langsung merupakan sarana alami anak untuk mengenali dirinya, melatih kemampuan indra dan motorik, membangun kehidupan sosial, dan membentuk kepribadian dirinya. Tebak aku merupakan permainan yang melatih maupun mengenali berbagai macam emosi, melalui gambar dan cerita yang menggambarkan ekspresi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan Tebak Aku dalam menstimulasi perkembangan emosional anak untuk mengenali dan menangkap suasana hati orang lain melalui ekspresi wajah dengan membandingkan skor pemahaman emosi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tebak aku. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dengan rancangan *one group pre-tes post test desain*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan skala pemahaman emosi dan teknik analisa dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji statistik dengan t hitung=8.500 uji dua pihak berarti mutlak dengan p=0.05, maka dapat simpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Kata Kunci : Permainan, tebak aku, perkembangan emosi