

TUGAS AKHIR
PERMAINAN PAPAN EKSPERIMENTAL
SEBAGAI ALAT INDUKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KUALITAS SOSIAL-
EMOSIONAL PADA ANAK-ANAK



Disusun oleh :

Putra Persada Kristian

62140003

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
YOGYAKARTA

2020

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putra Persada Kristian
NIM : 62140003
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERMAINAN PAPAN EKSPERIMENTAL SEBAGAI ALAT INDUKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS SOSIAL-EMOSIONAL PADA
ANAK-ANAK”**

Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 10 April 2020

Yang menyatakan



(Putra Persada Kristian)

62140003

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul :

PERMAINAN PAPAN EKSPERIMENTAL SEBAGAI ALAT INDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK-ANAK

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

Putra Persada Kristian

62140003

Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal 10 Agustus 2020

Nama Dosen :

1. Marcellino Aditya, S.DS., M.Sc.
(Dosen Pembimbing I)
2. Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn.
(Dosen Pembimbing II)
3. Centaury Harjani, S.Ds., M.Ds.
(Dosen Penguji I)
4. Winta Tridhatu Satwikasanti, S.Ds., M. Sc.
(Dosen Penguji II)

Tanda Tangan



Yogyakarta, 10 Agustus 2020

Disahkan oleh :

Dekan

Dr. Ing Ir. Winarna, M.A.

Ketua Program Studi

Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan Judul :

PERMAINAN PAPAN EKSPERIMENTAL SEBAGAI ALAT INDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK-ANAK

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi ataupun instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya seduah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2020



Putra Persada Kristian

62140003



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "*Permainan Papan Eksperimental Sebagai Alat Induktif Untuk Meningkatkan Kualitas Sosial Emosional Pada Anak-Anak*" sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana bagi mahasiswa program S1 di program studi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini selesai tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberi bantuan moral maupun material baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati :

1. Bapak Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A. selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.
2. Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
3. Bapak Marcellino Aditya, S.Ds., M. Sc. Dan bapak Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing saya sehingga Tugas Akhir terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Centaury Harjani S.Ds., M.Sn. dan ibu Winta Tridhatu Satwikasanti S., S.Ds., M.Sc. yang telah meninjau dan memberikan arahan untuk revisi Tugas Akhir.
5. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Desain Produk yang telah membekali penulis dengan materi dan ilmu selama perkuliahan.
6. Ibu Martina dan adik-adik TK B TTK Sang Timur yang membagikan waktunya untuk penelitian Tugas Akhir ini.
7. Ipi, Fathur, Marco yang bersedia membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Fajar yang selalu ada untuk menyemangati penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Terakhir dan teristimewa untuk Alm. Kakung atas dukungan dan ajaran semasa hidupnya. Terima kasih untuk Eyang, Bapak, Ibu, dan adik Tiwi yang selalu mendukung penulis tanpa lelah. Terima kasih untuk keluarga besar Suharto yang selalu memotivasi penulis.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Yogyakarta, 10 Agustus 2020



Putra Persada Kristian

62140003

©UKDWN

ABSTRAK

PERMAINAN PAPAN EKSPERIMENTAL SEBAGAI ALAT INDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK-ANAK

Oleh : Putra Persada Kristian

Perkembangan sosial emosi anak-anak merupakan bagian penting dalam tumbuh kembang diri anak-anak. Melalui aktifitas bermain di lingkungannya, anak-anak belajar memahami aspek perkembangan sosial emosi empati, afiliasi, resolusi konflik, dan kebiasaan positif. Namun pembelajaran tentang aspek perkembangan sosial emosi di lingkungan anak-anak terutama pada lingkungan sekolah belum terlalu banyak, sehingga anak-anak belajar tentang aspek sosial emosi dari interaksi antar anak-anak. Hal ini membuat anak-anak terhambat dalam memahami serta mengembangkan aspek sosial emosi mereka. Subjek penelitian ini adalah kelas B2 TKK Sang Timur. Melalui pendekatan Etnografi, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui aspek perkembangan sosial emosi empati, afiliasi, resolusi konflik dan kebiasaan positif serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran aspek perkembangan sosial emosi oleh anak-anak. Metode kreatif SCAMPER diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada dan meningkatkan efek produk untuk aspek perkembangan sosial emosi empati, afiliasi, resolusi konflik, dan kebiasaan positif.

Kata kunci : Anak-anak, Sosial Emosi, *Product Design*, Bermain, Etnografi, *SCAMPER*

ABSTRACT

EXPERIMENTAL BOARD GAME AS AN INDUCTIVE TOOL TO BOOST SOCIAL EMOTIONAL QUALITIES IN CHILDREN

By : Putra Persada Kristian

The social emotional development of children is an important part of children's development. Through play activities in their environment, children learn to understand aspects of social emotional development, empathy, affiliation, conflict resolution, and positive habits. However, there is not much learning about the development of social emotional aspects in the children's environment, especially in the school environment, so that children learn about development of social emotional aspects from interactions between children. This hampers children in understanding and developing their social emotional aspects. The subject of this research is class B2 TKK Sang Timur. Through the Ethnographic approach, this research is intended to find out aspects of the social emotional development of empathy, affiliation, conflict resolution and positive habits as well as problems that occur in the learning process aspects of social emotional development by children. The SCAMPER creative method is expected to be able to solve existing problems and increase the effect of the product for aspects of social emotional development, empathy, affiliation, conflict resolution, and positive habits.

Keyword : *Children, Social Emotional, Games, Product Design, Ethnography, SCAMPER*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4. Metode Penelitian Desain.....	4
1.4.1. Observasi.....	6
1.4.2. Wawancara.....	6
1.4.3. Kuesioner.....	6
1.4.4. SCAMPER.....	6
1.5. Kerangka Pemikiran.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Landasan Teori.....	8
2.1.1. Kategori dan Aspek Perkembangan Anak-anak.....	8
2.1.2. Aspek Perkembangan Sosial Emosi.....	9
2.1.3. Korelasi Bermain dan Perkembangan Diri Anak-anak.....	9
2.2. Penelitian Relevan.....	10
BAB III KAJIAN PENGGUNA, PRODUK, DAN LINGKUNGAN.....	21
3.1. Temuan.....	21

3.1.1. Wawancara	22
3.1.2. Kuesioner	25
3.1.2.1. Kemampuan Sosial	25
3.1.2.2. Kemampuan Emosi	27
3.2. Pembahasan	31
3.3. <i>Design Brief</i>	31
3.4. Produk <i>Existing</i>	32
3.5. Analisa Produk <i>Existing</i>	33
3.6. <i>Problem Statement</i>	35
3.7. Spesifikasi Desain	35
BAB IV KONSEP DESAIN BARU DAN PENGEMBANGAN PRODUK....	37
4.1. Rekomendasi Desain	37
4.2. Alternatif Pemecahan Masalah	37
4.3. <i>Image Board</i>	38
4.4. Uji Coba <i>Gameplay</i>	41
4.5. Sketsa Gagasan Desain	51
4.6. <i>Freeze Design</i>	61
4.7. Studi Model	67
4.8. <i>Detail Engineering Design</i>	73
4.8.1. Gambar Kerja	73
4.8.2. <i>Workflow and Cost of Production</i>	73
4.8.2.1. Alur Produksi	74
4.8.2.2. Harga Pokok Produksi	84
4.8.2.3. <i>Bill of Material</i>	86
4.8.2.4. <i>Gozinto Chart</i>	87
4.9. Evaluasi Produk Akhir	88
BAB V PENUTUP	92
5.1. Kesimpulan	92
5.2. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA.....	x
LAMPIRAN.....	xii

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Flowchart Penelitian.....	5
Gambar 2. Kerangka Pemikiran.....	7
Gambar 3. Diagram Hasil Kuesioner Pertanyaan 1-17 Kelas B1	25
Gambar 4. Diagram Hasil Kuesioner Pertanyaan 1-17 Kelas B2.....	26
Gambar 5. Diagram Hasil Kuesioner Pertanyaan 1-17 Kelas B3.....	26
Gambar 6. Diagram Hasil Kuesioner Pertanyaan 18-31 Kelas B1.....	27
Gambar 7. Diagram Hasil Kuesioner Pertanyaan 18-31 Kelas B2.....	28
Gambar 8. Diagram Hasil Kuesioner Pertanyaan 18-31 Kelas B3.....	29
Gambar 9. Gambar User Board.....	39
Gambar 10. Gambar Usage Board	40
Gambar 11. Uji Coba Permainan Mischief Kelompok Kuning.....	42
Gambar 12. Uji Coba Permainan Mischief Kelompok Hijau.....	43
Gambar 13. Uji Coba Permainan Mischief Kelompok Merah.....	43
Gambar 14. Uji Coba Permainan Mischief Kelompok Biru.....	44
Gambar 15. Uji Coba Permainan Mischief Kelas TK B2.....	44
Gambar 16. Uji Coba Pertama Permainan Sproink	46
Gambar 17. Uji Coba Pertama Permainan Sproink membaca kartu aksi	46
Gambar 18. Uji Coba Pertama Permainan Sproink pemain hampir menang.....	47
Gambar 19. Uji Coba Pertama Permainan Jinada Penjelasan Cara Bermain.....	47
Gambar 20. Uji Coba Pertama Permainan Jinada Para Pemain Kalah.....	48
Gambar 21. Uji Coba Pertama Permainan Mischief Penjelasan Cara Bermain.....	48
Gambar 22. Uji Coba Pertama Permainan Juxtapose Pemain Membuat Strategi	49
Gambar 23. Uji Coba Pertama Permainan Mischief Pemain 3 Menang.....	49

Gambar 24. Uji Coba Kedua Permainan Sproink.....	50
Gambar 25. Uji Coba Kedua Permainan Sproink.....	51
Gambar 26. Sketsa Produk 1.....	53
Gambar 27. Sketsa Produk 2.....	56
Gambar 28. Sketsa Produk 3.....	58
Gambar 29. Sketsa Produk 4.....	60
Gambar 30. 3D Model Sketsa Produk 1	61
Gambar 31. 3D Model Kotak Permainan Atas Bagian Luar Sketsa Produk 1	62
Gambar 32. 3D Model Kotak Permainan Atas Bagian Dalam Sketsa Produk 1	62
Gambar 33. 3D Model Kotak Permainan Bawah Bagian Luar Sketsa Produk 1	63
Gambar 34. 3D Model Kotak Permainan Bawah Bagian Dalam Sketsa Produk 1	63
Gambar 35. Board Play Bagian Depan Sketsa Produk 1.....	64
Gambar 36. Board Play Bagian Belakang Sketsa Produk 1	64
Gambar 37. Model Kartu Sketsa Produk 1	65
Gambar 38. Model Karakter Sketsa Produk 1	65
Gambar 39. 3D Model Dadu Sketsa Produk 1.....	66
Gambar 40. Model Produk 1 Kotak Permainan Atas, Kotak Permainan Bawah, dan Papan Permainan	68
Gambar 41. Model Produk 1 Karakter	69
Gambar 42. Model Produk 1 Mekanisme Membuka	69
Gambar 43. Model Produk 1 Mekanisme Membuka	70
Gambar 44. Model Produk 1 Mengambil Papan Permainan.....	71
Gambar 45. Model Produk 1 Peletakan Papan Permainan	72
Gambar 46. Model Produk 1 Peletakan Karakter.....	73
Gambar 47. Bill of Material Sproink	86
Gambar 48. Gozinto Chart Sproink.....	87
Gambar 49. Uji Coba Produk Akhir Mulai Permainan	88

Gambar 50. Uji Coba Produk Akhir Pemain 1 Berjalan.....	89
Gambar 51. Uji Coba Produk Akhir Pemain 3 Membaca Kartu Aksi.....	89
Gambar 52. Uji Coba Produk Akhir Pemain 1 Membaca Kartu Aksi.....	90
Gambar 53. Uji Coba Produk Akhir Pemain Mencari Dadu Yang Jatuh ..	90
Gambar 54. Uji Coba Produk Akhir Pemain 2 Mencapai Petak Akhir.....	91

©UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Persamaan dan Perbedaan Dalam Literatur Yang Ada ...	16
Tabel 2. Tabel Produk Existing	32
Tabel 3. SCAMPER Produk 1	51
Tabel 4. SCAMPER Produk 2	54
Tabel 5. SCAMPER Produk 3	56
Tabel 6. SCAMPER Produk 4	59
Tabel 7. Peta Aliran Proses Pembuatan Ilustrasi Permainan Sproink	74
Tabel 8. Peta Aliran Proses Cetak Ilustrasi Kotak Permainan, Papan Permainan, dan Kartu Permainan Sproink	75
Tabel 9. Peta Aliran Proses Cetak Ilustrasi Karakter Permainan Sproink	78
Tabel 10. Peta Aliran Proses Pembuatan Kotak Permainan Sproink	80
Tabel 11. Peta Aliran Proses Pematangan Kartu Permainan Sproink	82
Tabel 12. Peta Aliran Proses Menggabungkan Komponen Kotak Permainan dengan Karakter, Kartu, dan Dadu Permainan Sproink	83
Tabel 13. Harga Pokok Produksi dan Harga Jual Produk Sproink	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bermain merupakan salah satu aktifitas dasar manusia yang lebih tua daripada budaya (Huizinga, 1949). Sejak bayi hingga dewasa, bermain merupakan aspek yang tidak pernah lepas dari keseharian manusia. Terutama dalam perkembangan masa anak-anak, bermain merupakan aktifitas penting, karena anak-anak belajar tentang dunia disekelilingnya melalui bermain. Melalui bermain, anak-anak dapat melakukan aktifitas yang membantu perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosi, dan fisik. Selain itu anak-anak juga akan mempelajari tentang dirinya sendiri serta individu lain. Wardle (2008) mengatakan bahwa bermain dapat merangsang fungsi-fungsi otak dan akan saling berintegrasi antara satu sama lain secara alami.

Usia dini merupakan masa bermain bagi anak-anak yang sebagian besar waktu yang dimiliki anak-anak digunakan untuk bermain. Selain itu bermain dapat berfungsi sebagai terapi dalam kehidupan anak karena dengan bermain anak dapat mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran maupun konatif (Dariyo, 2007). Usia dini juga merupakan usia emas (*golden age*), dimana seluruh aspek perkembangan anak berkembang dengan cepat. Stimulasi serta rangsangan yang diberikan kepada anak-anak akan diterima dengan sangat baik pada masa ini.

Perkembangan sosial emosi merupakan perkembangan yang melatih anak agar mampu mengendalikan diri dan mengekspresikan emosi secara positif (Muthmainnah, 2016). Perkembangan sosial emosi mencakup dua macam perkembangan yaitu perkembangan sosial dan perkembangan emosi yang saling berkaitan.

Perkembangan sosial mengarah pada kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya dan menyesuaikan diri dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosional mengarah pada kemampuan anak dalam mengenal emosi dan mengekspresikan emosi baik pada diri sendiri maupun orang lain. Piaget menunjukkan adanya sifat egosentris yang tinggi pada anak karena anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain (Suyanto, 2005). Bimbingan dari orang tua dan lingkungan sekitar anak-anak seperti taman kanak-kanak akan mempengaruhi tingkat perkembangan sosial emosi yang dimiliki oleh sang anak.

Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang disadari rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami dan menggunakan peraturan dan norma sosial untuk menilai perilaku mereka (Santrock, 2007). Namun ketika seorang anak-anak kesusahan dalam mengendalikan diri dan mengekspresikan emosinya, hal tersebut dapat memicu anak-anak kesulitan dalam membangun relasi dengan orang lain. Jika pada saat usia dini aspek sosial emosi tidak dikembangkan secara optimal, maka yang terjadi adalah emosi yang tidak terkontrol serta menjadi individu yang egois.

Menurut American Academy of Pediatrics (Femmi, 2015) bahwa perkembangan sosial emosi mengacu pada kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap, baik emosi positif maupun emosi negatif, mampu menjalin hubungan dengan anak-anak lain dan orang dewasa disekitarnya, serta secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui belajar.

Menggunakan permainan sebagai metode untuk mengembangkan aspek sosial emosi secara optimal diperkuat oleh pendapat Diana Mutiah yang menyatakan bahwa pada dasarnya

anak-anak belajar melalui permainan (Huwaina, 2018). Didalam aspek perkembangan sosial emosi ada empat aspek utama yaitu empati, afiliasi dan resolusi konflik, serta kebiasaan positif (Suyatno, 2005). Dengan meletakkan keempat indikator tersebut kedalam sebuah permainan, anak-anak kemudian dapat memperoleh pengetahuan untuk mengembangkan dirinya. Selain itu bermain juga merupakan pengalaman yang sangat berguna bagi anak, seperti memperoleh pengalaman dalam membangun relasi dengan teman sebaya, menambah perbendaharaan kata, serta menyalurkan perasaan-perasaan tertekan (Tedjasaputra, 1995).

1.2. Rumusan Masalah

- Desain permainan seperti apa yang optimal untuk perkembangan sosial emosi anak-anak?
- Bentuk produk seperti apa yang tepat untuk digunakan sebagai permainan perkembangan sosial emosi?
- Bagaimana interaksi yang tepat antara anak-anak dan permainan yang dapat merangsang perkembangan sosial emosi?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dibuatnya desain permainan ini adalah:

- Menstimulasi perkembangan sosial emosi anak.
- Membuat anak mengenali aspek utama dari perkembangan sosial emosi
- Merangsang nilai kompetitif sehat antar anak-anak dan komunikasi dikelas

Manfaat dari desain permainan ini adalah:

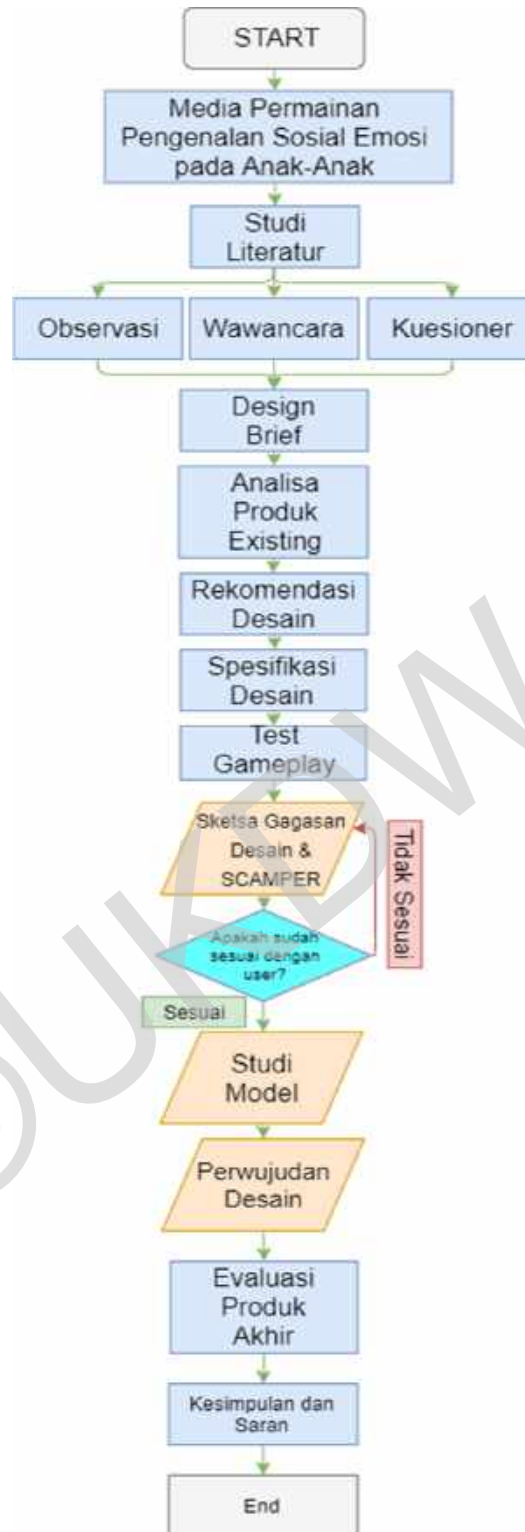
- Membuat aspek perkembangan sosial emosi anak terstimulasi
- Anak-anak memahami aspek utama dari perkembangan sosial emosi

- Anak-anak dapat berkompetisi secara sehat dan saling berkomunikasi dengan baik didalam kelas

1.4. Metode Penelitian Desain

Penelitian yang dilakukan menggunakan teknik pengambilan data berupa observasi, wawancara dan pembagian kuesioner. Observasi dilakukan pada kelas TK B di TKK Sang Timur pada tanggal 7 hingga tanggal 12 Agustus 2019. Setelah melakukan observasi, peneliti membuat sejumlah kuesioner dan memberikannya kepada guru pengampu kelas TK B serta melakukan wawancara pada pengampu kelas TK B pada tanggal 13 Agustus 2019.

©UKDWN



Gambar 1. Flowchart Penelitian

Sumber : Kristian, 2019

1.4.1. Observasi

Observasi langsung dilapangan diperlukan guna memperoleh data serta fakta yang terjadi di lapangan. Observasi dilaksanakan di ruang B2, TKK Sang Timur. Objek yang diobservasi adalah interaksi interaksi anak-anak satu sama lain, interaksi anak-anak dengan permainan, dan interaksi anak-anak dengan guru pengampu.

Observasi menggunakan teknik observasi secara natural. Observasi natural merupakan teknik pengamatan terhadap suatu objek atau kegiatan tanpa gangguan dari peneliti.

1.4.2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber untuk memperoleh kedalaman data terkait dengan permasalahan. Wawancara direncanakan awalnya dengan 3 guru pengampu kelas TK B, namun yang dapat menyanggupi proses wawancara hanya guru pengampu kelas B2. Sifat wawancara yang dilakukan merupakan wawancara terbuka.

1.4.3. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang. Kuesioner diberikan kepada ketiga guru pengampu kelas TK B di TKK Sang Timur.

1.4.4. SCAMPER

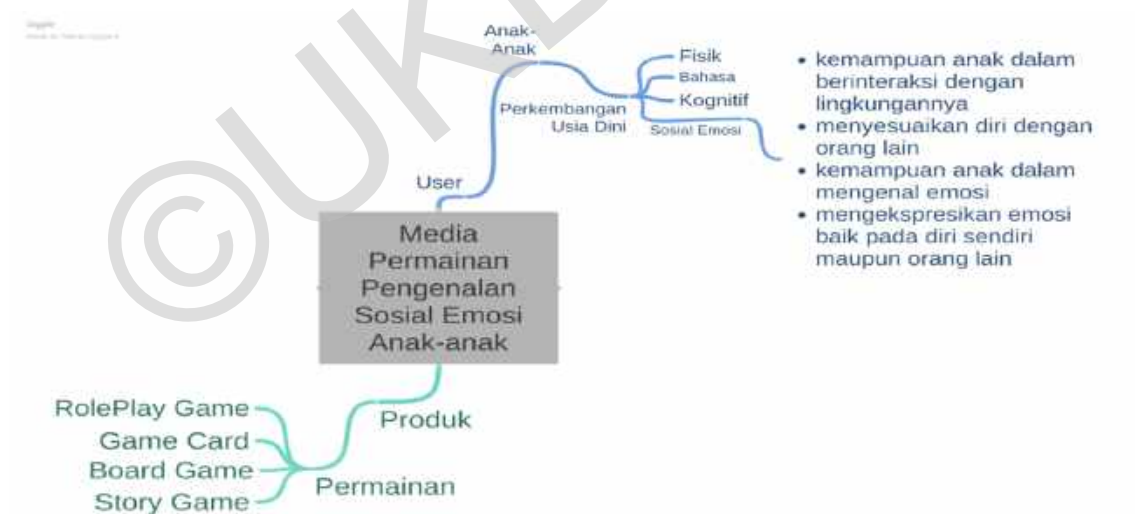
Metode kreatif yang diambil adalah metode SCAMPER, yang merupakan singkatan dari :

S – Substitute (Mengganti atau menggunakan alternatif lain)

- C** – Combine (Menggabungkan atau mengkombinasi)
- A** – Adapt (Mengadaptasi)
- M** – Modify (Memodifikasi mekanisme atau bentuk yang ada)
- P** – Put to another use (Memberikan fungsi lain atau fungsi tambahan)
- E** – Eliminate (Menghilangkan mekanisme atau fungsi)
- R** – Rearrange (Mengatur ulang)

Penggunaan metode ini akan mengarahkan peneliti kepada solusi lain dari gagasan yang ada. Stimulus metode ini berasal dari jawaban pertanyaan yang biasanya tidak diajukan. Metode ini juga menerima banyak perhatian sebagai alat pembelajaran yang menumbuhkan kesadaran, dorongan, kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas (Michalko, 2006).

1.5. Kerangka Pemikiran



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

Sumber : Kristian, 2019

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, didapati bahwa anak-anak TK B TKK Sang Timur dapat meregulasikan aspek emosi dan sosial dengan baik meskipun tidak semuanya. Cara guru TK B TKK Sang Timur untuk mengajarkan anak-anak TK B TKK Sang Timur cukup tepat namun dapat dikembangkan lebih lagi. Penggunaan mainan sebagai media belajar kebanyakan merupakan mainan buatan guru yang diambil dari internet, sehingga efek dari mainan buatan ini terbatas.

Penggabungan mekanisme permainan Ular Tangga dan *Charades* merupakan desain permainan yang optimal untuk mengenalkan anak-anak dengan aspek perkembangan sosial emosional, yaitu empati, afiliasi, resolusi konflik, dan kebiasaan positif. Hasil dari evaluasi produk akhir permainan Sprink, fungsi Sprink berjalan sesuai rekomendasi desain, yang mengutip empat aspek utama dalam perkembangan sosial emosi yang berasal dari Wolfinger yaitu empati, afiliasi, resolusi konflik, dan kebiasaan positif (Suyatno, 2005).

Aspek perkembangan sosial emosi empati, afiliasi, resolusi konflik dan kebiasaan positif terdapat pada perintah kartu aksi. Penggunaan kartu aksi yang memiliki nilai empati, afiliasi, resolusi konflik, dan kebiasaan positif ketika akan menaiki tangga atau untuk mencegah pemain turun dari kepala ular ke ekor ular dapat mengajari anak-anak tentang empati, afiliasi, resolusi konflik, dan kebiasaan positif dengan memeragakan perintah yang ada pada kartu aksi. Efek dari kartu aksi yang merupakan nilai-nilai empati, afiliasi, resolusi konflik dan kebiasaan positif belum tentu dapat terlihat dalam sekali pemakaian, tetapi disarankan penggunaan yang

cukup sering dapat merangsang perkembangan sosial emosi anak-anak.

Namun karena perbedaan logika berpikir pemain yang memainkan Sproink pada uji coba produk akhir dengan target pemain yang direncanakan, maka terjadi deviasi terhadap reaksi pemain yang memainkan Sproink pada uji coba produk akhir dari yang semula peneliti harapkan. Pemain yang memainkan uji coba produk akhir merupakan siswa SD kelas 4 dan kelas 5, sedangkan target pemain yang direncanakan oleh peneliti pada awalnya merupakan siswa TK B.

Deviasi yang terjadi ketika uji coba produk akhir yang dilakukan oleh siswa SD kelas 4 dan kelas 5 ini disebabkan oleh ketika awal permainan mulai, terjadi sebuah perebutan terhadap salah satu karakter yang tersedia di permainan Sproink. Meskipun perebutan ini telah ditengahi oleh peneliti, namun mood antara siswa SD sedikit jelek, walaupun pada pertengahan hingga akhir permainan mood para siswa SD kembali baik lagi.

5.2. Saran

Diperlukan pengujian produk akhir dengan pengguna siswa TK B setelah pandemi berakhir untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Layout papan permainan serta ukurannya perlu dikaji lebih lanjut serta dicari alternatif desain yang dapat mengakomodasi pemain tanpa harus berdempetan pada saat memainkan produk. Penambahan karakter juga diperhitungkan untuk memenuhi bias gender pada saat pemain memilih karakter yang akan digunakan sebagai bidak untuk permainan Sproink.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes Dariyo. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ananda Rizki, Fadhilaturrahmi. 2018. *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 2 No 1
- Ashiabi, G. S. 2000. *Promoting The Emotional Development Of Preschoolers*. Early Childhood Education Vol 28 No 2.
- Audet, Daniel. 2012. *Probabilités et espérances dans le jeu de serpents et échelles à deux joueurs*. Bulletin AMQ Vol 52 No 4.
- Chou, Mei-Ju. 2016. *Board Games Play Matters: A Rethinking on Children's Aesthetic Experience and Interpersonal Understanding*. EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education, Vol 13 No 6 : 2405-2421.
- Denham dkk. 2012. *Social-Emotional Learning Profiles of Preschooler' Early School Success: A Person Centered Approach*. Learning and Individual Differences 22: 178-189
- Dinaky, G. A. 2013. *A Study on Visual Effect of Toy in Children Life*. Journal of Arts and Humanities (JAH), Vol 2, No 5.
- Hromek, R., Sue R. 2009. *Promoting Social and Emotional Learning With Games: "It's Fun and We Learn Things"*. Simulation Gaming 40: 626.
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens*. London : Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Inarah Huwaina. 2018. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak Assalam I*

Sukarame Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung : Lampung.

- Maghfiroh, O. W., Diana. 2016. *The Effect of Stick Box Portable Game to Increase Basic Mathematics Ability Children Five to Six Age*. BELIA: Early Childhood Education paper 5(1).
- Marjanen, Päivi & Mönkkönen, Ilkka & Vanhala, M.. 2011. *Peer group learning during the board game sessions*. Proceedings of the European Conference on Games-based Learning. 2011. 388-394.
- Mayke S Tedjasaputra. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Michalko, M. 1991. *Thinkertoys*. United State : Ten Speed Press.
- Muthmainnah dkk. 2016. *Pengembangan Panduan Permainan untuk mengoptimalkan perkembangan Sosial Emosional Anan Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. Volume 5. Edisi 1.
- Mutiara Magta. 2013. *Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7 Edisi 2
- Nurmalitasari, F. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*. Buletin Psikologi Volume 23, 2 : 103-111.
- Pratiwi, A. R., Yulia A. xxxx. *Improvement of Interpersonal and Intrapersonal intelligence through traditional games*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ransbury, M. K. 2012. *Friedrich Froebel 1782-1982L A Reexamination of Froebel's Principles of Childhood Learning*. Childhood Education, 59:2, 104-106.
- Rubin, K. H. dkk. 1995. *Emotionality, Emotion Regulation, And Preschoolers' Social Adaptation*. Development and Psychopathology, 7 : 49-62.

- Safitri, D. R. xxxx. *Pasaran*. Universitas Sebelas Maret.
- Santroek, W. J. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Suyanto, S. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suryanti, N. P. E., Rini K. I N. S., 2016. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 4 No 1.
- Suyatno. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Szychlinska, M. A. dkk. 2017. *Ergonomics of Prehensility in Pushing and Pulling Motions: An Anatomical and Biomechanical Overview*. Journal of Functional Morphology and Kinesiology Vol 2 No 6.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak