

Pengaruh DOMIS (Ludo Misteri) terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun

Ghina Rahmawati^{1*}, Malpaleni Satriana², Wilda Isna Kartika³

^{1,2,3}Universitas Mulawarman, Kalimantan Timur, Indonesia

Email Corresponden Author: ghinarahma400@gmail.com

Abstract

This study aims to identify the effect of DOMIS (Ludo Misteri) media on the emotional intelligence of children aged 5–6 years. Emotional intelligence is an essential aspect of early childhood development, as the ability to regulate emotions directly affects children's behavior and social interactions. Initial observations at the Ittihad Kindergarten Samarinda showed that some children were still unable to manage their emotions optimally, and ludo had never been used as a learning medium at the institution. This study used a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest design. The research sample consisted of 17 children aged 5–6 years, who were determined using a saturated sampling technique. Data analysis was conducted through validity testing, normality testing, homogeneity testing, nonparametric Wilcoxon testing, and descriptive analysis using SPSS 29 software. The results of the descriptive analysis revealed an increase in scores from 32.35 on the pretest to 61.00 on the posttest. These findings indicate that the use of DOMIS media has a positive effect on children's emotional intelligence. Previous studies also support the effectiveness of the game of Ludo in improving geometry recognition and problem-solving skills. Pedagogically, DOMIS media has the potential to support teachers in organizing more active learning while stimulating various aspects of child development. The novelty of this study lies in the use of a modified game of Ludo to improve the emotional intelligence of 5-6-year-old children.

Keywords: Ludo Game; Emotional Intelligence; Early Childhood Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan emosi anak usia 5–6 tahun. Kecerdasan emosional merupakan aspek perkembangan yang esensial pada masa kanak-kanak awal, karena kemampuan regulasi emosi secara langsung memengaruhi perilaku dan interaksi sosial anak. Hasil observasi awal di TK Ittihad Samarinda menunjukkan bahwa sebagian anak masih belum mampu mengelola emosinya secara optimal, dan permainan ludo belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di lembaga tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 17 anak berusia 5–6 tahun yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji *nonparametrik Wilcoxon*, serta analisis deskriptif menggunakan perangkat lunak SPSS 29. Hasil analisis deskriptif mengungkapkan adanya peningkatan skor dari 32,35 pada saat pretest menjadi 61,00 pada posttest. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media DOMIS memberikan pengaruh positif terhadap kecerdasan emosional anak. Penelitian terdahulu turut mendukung efektivitas permainan ludo dalam meningkatkan kemampuan pengenalan geometri dan pemecahan masalah. Secara pedagogis, media DOMIS berpotensi mendukung guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih aktif sekaligus menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan ludo yang dimodifikasi untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5–6 tahun.

Kata kunci: Permainan Ludo; Kecerdasan Emosional; Pendidikan Anak Usia Dini

History

Received 2025-12-08, Revised 2025-12-19, Accepted 2026-01-27, Online First 2026-02-09

PENDAHULUAN

Emosi memegang posisi penting pada seseorang serta menjadi indikator keberhasilan terhadap kemampuan dalam mengelola emosinya (Muslim, 2022; Novianti Retno Utami & Khikmah Novitasari, 2022). Menurut Nurjanah et al. (2024), kecerdasan emosional perlu dikembangkan sejak dini karena berpengaruh pada masa depannya. Selain itu, menurut Yuliana et al. (2020) anak dengan kemampuan emosional yang baik maka baik pula cara ia menanggapi sesuatu. Pendidikan anak usia dini memiliki peran sebagai membimbing serta mengoptimalkan kemampuan anak usia dini, termasuk aspek perkembangan emosional (Kartika, Maghfirah, Azzahrah, et al., 2025; Puspita et al., 2025; Sadna et al., 2025).

Namun, fakta di lapangan, pendidikan anak usia dini belum maksimal berfokus pada tahap perkembangan anak sehingga kecerdasan emosional anak belum terstimulasi dengan baik (Angeling et al., 2024). Berdasarkan pengamatan langsung di TK Ittihad Samarinda, beberapa anak masih kesulitan menyalurkan emosinya dan beberapa anak lainnya belum terbiasa mengenal emosi temannya. Gangguan emosi tersebut seperti anak belum memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, belum ada dorongan untuk bermain teman sebaya yang berbeda, kesulitan untuk mengekspresikan emosinya, dan kurangnya sikap untuk mengambil keputusan serta menaati instruksi yang diberikan. Selain itu, beberapa temuan pada penelitian mengungkapkan rendahnya kecerdasan emosional anak usia dini. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan Lestari & Maghfirah (2025), menyatakan bahwa rendahnya kemampuan regulasi emosi anak ditunjukkan dengan mudah marah, mudah frustrasi, rasa takut yang tinggi, dan rendahnya dalam memecahkan masalah. Pada penelitian yang dilakukan Purwati et al. (2023), perkembangan regulasi anak masih kurang dilihat dari 14 anak, empat anak diantaranya belum berkembang sesuai harapan, tujuh anak belum mampu memecahkan masalah, dan tiga diantaranya belum mampu meregulasi emosinya. Dalam penelitian tersebut, anak menunjukkan respon emosi yang belum terkontrol seperti menginginkan sesuatu sampai tantrum hingga tindak kekerasan. Kemudian, penelitian yang dilakukan Cantika & Ilhami (2025) menunjukkan bahwa anak-anak mengalami kendala saat mengungkapkan perasaannya, misalnya merasakan rasa takut untuk menyelesaikan tantangan serta kurang percaya diri dalam berinteraksi sosial.

Menurut Hasiana (2020), gangguan emosional dapat terjadi dari lingkungan sekitar. Imtihan et al. (2022) juga menjelaskan bahwa apabila anak tidak mempunyai kemampuan mengelola emosi yang baik, anak akan kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan emosional anak tersebut dapat distimulasi dengan berbagai hal, satu diantaranya yaitu memerlukan media belajar yang menyenangkan bagi anak. Farocha & Istiyani (2025) juga menambahkan bahwa kurangnya pengaplikasian media pembelajaran terutama media yang monoton dan kurang menarik dapat menjadi faktor rendahnya pemahaman anak. Menurut Satriana et al. (2021) media yang menarik dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak terhadap pembelajaran sehingga perhatian anak berpusat pada sesuatu yang sedang ia pelajari. Tercapainya fungsi media sebagai sarana

dalam memberikan informasi kepada orang lain dapat meningkatkan motivasi, minat, dan efektivitas belajar (Aslindah & Suryani, 2021; Fitriyani et al., 2025; Satriana et al., 2022).

Secara teoritis, menurut John Mayer dan Peter Salovey, kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang untuk meregulasi emosi seperti mengendalikan emosi yang berdampak pada tingkah laku (Mirnawati et al., 2022; Novianti Retno Utami & Khikmah Novitasari, 2022; Sarnoto & Rahmawati, 2020). Kemudian kecerdasan emosional menurut Daniel Goleman dalam (Maulinda et al., 2020; Saparwadi & Sahrandi, 2021) yaitu keahlian seseorang dalam mengekspresikan serta meregulasi emosi seperti menggerakkan atau mengontrol dirinya dalam menghadapi permasalahan agar tidak berlebihan dalam menyikapi sesuatu, menjaga suasana hati, dan meliputi lima unsur yaitu mempunyai Batasan emosi diri, mengolah emosi, memberikan motivasi pada diri, memperlihatkan perilaku empati terhadap orang lain, serta mengontrol emosi pada permasalahan keterampilan sosial. Sedangkan Susanne, Katherine dan Craig berpendapat bahwa kecerdasan emosional pada seseorang berpaku pada mengetahui emosi sendiri dan orang lain, mengekspresikan emosi, serta cara meregulasi emosinya (Sari & Fitri, 2022).

Berdasarkan beberapa teori menurut beberapa ahli tersebut, disimpulkan indikator kecerdasan emosional yaitu kemampuan seseorang dalam mengekspresikan emosinya baik dalam hal memperlihatkan sikap empati terhadap orang lain, mengendalikan emosi yang berdampak pada tingkah laku, serta mengontrol emosi pada permasalahan keterampilan sosial. Terkait permasalahan tersebut, media yang menstimulasi anak usia dini terutama pada aspek kecerdasan emosional diantaranya ialah permainan ludo. Menurut Dani et al. (2023) media ludo dapat menjadi daya tarik bagi anak usia dini.

Sebagian besar penelitian terdahulu yang telah meneliti terkait ludo sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Yanti et al., (2023) dengan judul Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B Di Paud Kasih Bunda Tanding Marga mengatakan bahwa permainan ludo mampu diterapkan untuk keterampilan mengetahui pola geometri pada anak usia 5 - 6 tahun Adapun penelitian yang dilakukan oleh Herwati (2019) dengan judul Pengaruh Permainan Ludo *Adventure* terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini menyebutkan permainan ludo *adventure* mempengaruhi kecerdasan naturalis di taman kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. Pada penelitian tersebut, permainan telah dimodifikasi sehingga menambah nilai ketertarikan pada anak.

Perbedaan terhadap penelitian tersebut terletak pada bertambahnya cara bermain dan aspek perkembangan anak. Pada penelitian Yanti et al. (2023), penelitian tersebut membahas terkait kemampuan mengenal bentuk geometri serta belum ada modifikasi pada permainan tersebut. Sedangkan penelitian yang dilakukan Herwati (2019), permainan tersebut telah dimodifikasi serta fokus penelitiannya terkait kecerdasan naturalis.

Meskipun sebagian peneliti telah membahas permainan ludo dimanfaatkan sebagai sarana

stimulasi kemampuan-kemampuan anak usia dini. Namun pembahasan secara khusus yang menelaah terkait pengaruh ludo terhadap kecerdasan emosional anak masih terbatas, terutama pada desain media yang mendukung dan indikator kecerdasan emosional yang terukur. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian yang mengkaji terkait pemanfaatan permainan ludo dengan berfokus pada kecerdasan anak khususnya usia 5-6 tahun.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mengetahui apakah ada pengaruh DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun, dan (2) mengetahui pengaruh DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. Kebaharuan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan ludo yang dirancang untuk menstimulasi kecerdasan emosional secara terstruktur dan pedagogis. Selain itu, permainan ludo tersebut dimodifikasi berdasarkan kecerdasan yang akan distimulasi dengan memberikan beberapa gambar emosi di kotak dan apabila anak berhenti di kotak tersebut, anak akan menjawab pertanyaan sesuai dengan emosi yang ada di gambar.

Secara teoritis, permainan ludo mampu memberikan pengaruh terhadap kecerdasan emosional anak. Hal ini ditunjukkan bahwa permainan ludo dapat menstimulasi karakter anak seperti mengantri, memecahkan masalah, mengambil keputusan, serta berekspresi baik saat menang maupun kalah. Secara praktis, diharapkan penelitian ini mampu bermanfaat secara langsung bagi sekolah sebagai media pembelajaran terbaru untuk anak usia dini. Kemudian manfaat bagi guru sebagai cara menstimulasi berbagai aspek perkembangan, salah satunya menstimulasi kecerdasan emosional anak. Selain itu, manfaat bagi anak, permainan ludo dapat menyalurkan emosinya dan mengontrol emosinya ketika berhadapan dengan masalah yang anak temui.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian *PreExperimental Design* dan desain *One Group Pretest-Posttest* dikarenakan hanya terdapat satu kelompok. *Design One Group Pretest-Posttest* merupakan desain penelitian kuantitatif yang melibatkan satu kelompok dengan diberikan tes awal (*pretest*) dengan tujuan mengetahui kemampuan awal yang dimiliki anak serta diberikan perlakuan dan dites kembali (*posttest*) (Muhandis & Riyadi, 2023). Tujuan digunakan desain ini adalah sebagai sasaran untuk mengetahui apakah ada pengaruh saat diberikan perlakuan menggunakan media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan Emosional anak berusia 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK Ittihad Samarinda dengan sampel 17 anak melalui rentang usia 5-6 tahun. Berdasarkan jumlah sampel kurang dari 30 orang atau jumlah populasi relatif kecil, sehingga teknik sampel yang dipilih yaitu *sampling jenuh* (Suriani et al., 2023).

Tabel 1

Design Penelitian One Group Pretest-Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

Keterangan:

- O = Nilai *Pretest* (Nilai awal sebelum diberikan perlakuan)
 X = perlakuan yang diberikan
 O = Nilai *Posttest* (Nilai akhir setelah diberikan perlakuan)

Selama pelaksanaan, terdapat beberapa metode pengumpulan data yang digunakan. Observasi dilaksanakan dengan tujuan mengamati perilaku serta kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun baik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kemudian pengisian angket dilakukan oleh guru dengan memperhatikan karakter anak berdasarkan indikator kecerdasan emosional yang telah dirancang. Terakhir, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung baik berupa foto, video, RPPH, serta catatan anekdot selama penelitian berlangsung. Teknik analisa penelitian ini melalui Uji *Wilcoxon* dengan tujuan menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan). Waktu pelaksanaan ialah bulan September-Oktober di mana hasil penelitian diujikan dengan SPSS 29 *For Windows* melalui Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji *Non Parametric*.

Pada saat mengukur ketercapaian anak, skala pengukuran menggunakan nilai 1–4 di mana: 1) Belum Berkembang (anak belum dapat melakukan hal tersebut), 2) Mulai Berkembang, (anak mulai bisa melakukan dengan arahan guru) 3) Berkembang Sesuai Harapan (anak bisa melakukannya sendiri), dan 4) Berkembang Sangat Baik (anak memberikan contoh atau arahan pada temannya). Instrumen yang perlu dinilai pada setiap anak, meliputi:

Tabel 2

Instrumen Penilaian Kecerdasan Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kecerdasan Emosional	Ekspresi emosi	1. Memperlihatkan sikap empati pada orang lain	1. Anak mampu membantu temannya yang mengalami hambatan saat bermain 2. Anak mampu menghargai temannya yang saat bermain 3. Anak mampu mengapresiasi ketika temannya bisa menyelesaikan permainan 4. Anak mampu meregulasi emosi terhadap temannya yang kalah
	Regulasi Emosi	1. Mengendalikan emosi yang berdampak pada	1. Anak mampu percaya diri ketika bermain 2. Anak dapat mengekspresikan

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator
		tingkah laku	senang
			3. Anak mampu mengekspresikan sedih
		2. Mengontrol emosi pada permasalahan keterampilan sosial	1. Anak mampu mengantri ketika bermain
			2. Anak mampu menyelesaikan permainan sampai selesai
			3. Anak mampu bertanggungjawab terhadap mainannya
			4. Anak mampu menceritakan perasaannya
			5. Anak mampu meminta maaf ketika melakukan kesalahan selama bermain
			6. Anak dapat menyelesaikan permainan dengan jujur
			7. Anak dapat bermain sesuai intruksi
			8. Anak mampu mengambil Keputusan
			9. Anak mampu konsisten menyelesaikan permainan

Selain instrumen, alur perlakuan perlu dipersiapkan sebagai gambaran sistematis mengenai tahapan penerapan perlakuan kepada subjek penelitian. Pada setiap pertemuan, subjek mendapatkan perlakuan yang berbeda-beda dengan tujuan terdapat perubahan yang dapat diamati secara jelas baik sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, perlakuan yang diberikan disesuaikan dengan indikator yang telah dibuat. Alur perlakuan sebagai berikut:

Tabel 3

Alur Perlakuan pada anak usia 5 - 6 tahun menggunakan media DOMIS

Pertemuan	Perlakuan	Keterangan
1.	Anak bermain pada satu baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada satu baris
2.	Anak bermain pada dua baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada dua baris secara bergiliran
3.	Anak bermain pada tiga baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada tiga baris secara bergiliran
4.	Anak bermain pada empat baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada empat baris secara bergiliran
5.	Anak bermain pada lima baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada lima baris secara bergiliran
6.	Anak bermain pada enam baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada enam baris secara bergiliran

7.	Anak bermain pada tujuh baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada tujuh baris secara bergiliran
8.	Anak bermain pada delapan baris	Anak mengenali terlebih dahulu aturan dan cara bermain sehingga cukup bermain pada delapan baris secara bergiliran
9.	Anak bermain hingga selesai	Anak telah mengenal aturan serta cara bermain, sehingga anak menyelesaikan permainan hingga selesai secara bergiliran
10.	Anak bermain hingga selesai dengan satu kaki	Anak mendapat tantangan dengan menggunakan satu kaki setiap melangkah pada saat gilirannya
11.	Anak bermain hingga selesai dengan menebak ekspresi setiap 6 kali giliran	Anak menebak ekspresi yang ditunjukkan sebagai pengenalan berbagai macam ekspresi
12.	Anak bermain hingga selesai dengan menyebutkan contoh ekspresi setiap 4 kali giliran	Anak menyebutkan ekspresi yang ia ketahui
13.	Anak bermain hingga selesai dengan memperagakan ekspresi setiap 2 kali giliran	Anak memperagakan kembali ekspresi yang ditunjukkan dan menceritakan kapan ekspresi tersebut digunakan
14.	Anak bermain hingga selesai dengan waktu 20 detik saat gilirannya	Anak mendapat tantangan dengan melangkah hanya dengan waktu 20 detik pada saat gilirannya
15.	Anak bermain hingga selesai dengan waktu 15 detik saat gilirannya	Anak mendapat tantangan dengan melangkah hanya dengan waktu 15 detik pada saat gilirannya
16.	Anak bermain hingga selesai dengan waktu 10 detik saat gilirannya	Anak mendapat tantangan dengan melangkah hanya dengan waktu 10 detik pada saat gilirannya

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media DOMIS pada anak berusia 5-6 Tahun di TK Ittihad Samarinda. Agar diketahui adanya pengaruh atau tidak media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun, langkah pertama yang dilakukan terlebih dahulu adalah Uji Validitas di mana instrumen diuji terlebih dahulu agar memastikan bahwa instrumen dapat dilakukan saat penelitian. Uji Validitas dilakukan sebelum diberikannya perlakuan kepada anak dan menggunakan SPSS 29 *For Windows* dengan didampingi oleh dosen ahli dari Universitas Mulawarman. Tujuan uji validitas ini sebagai penilaian kecerdasan emosional anak usia 5-6 Tahun

Tabel 4

Hasil SPSS Uji Validitas Instrumen

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	30.35	105.993	.829	.	.986
P2	30.35	105.868	.945	.	.985
P3	30.29	105.471	.918	.	.985
P4	30.29	105.471	.918	.	.985
P5	30.35	105.993	.829	.	.986
P6	30.35	105.868	.945	.	.985
P7	30.29	105.471	.918	.	.985
P8	30.29	105.471	.918	.	.985
P9	30.41	106.632	.837	.	.986
P10	30.41	105.382	.924	.	.985
P11	30.35	104.993	.895	.	.985
P12	30.41	105.382	.924	.	.985
P13	30.24	105.066	.902	.	.985
P14	30.29	105.471	.918	.	.985
P15	30.29	106.721	.831	.	.986
P16	30.29	105.471	.918	.	.985

Alur selanjutnya ialah uji normalitas dengan tujuan mengetahui hasil data apakah berdistribusi normal atau tidak. Berhubung nilai sampel kurang dari 50, maka digunakanlah uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan nilai Sig. > 0,05. Didasarkan hasil uji normalitas yang dilaksanakan peneliti pada tabel 5, didapatkan nilai Sig untuk *pretest* sebesar 0,055 dan nilai Sig. *Posttest* sebesar 0,0693 akhirnya data dinyatakan normal. Adapun uji homogenitas pada yang dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah ada kesamaan data *pretest* dan *posttest*. Pada tabel 6, didapatkan hasil data tidak bersifat homogen dikarenakan nilai Sig < 0,05, oleh karena itu peneliti melanjutkan ke uji *Wilcoxon* agar mengetahui apakah ada pengaruh media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap Kecerdasan emosional anak usia dini.

Tabel 5

Hasil SPSS Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.193	17	.092	.894	17	.055
<i>posttest</i>	.147	17	.200*	.963	17	.693

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 6

Hasil SPSS Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Eksperimen	Based on Mean	16.897	1	32	<.001
	Based on Median	16.617	1	32	<.001
	Based on Median and with adjusted df	16.617	1	17.050	<.001
	Based on trimmed mean	16.884	1	32	<.001

Tabel 7

Hasil Uji Non Parametrik Wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest – Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	17 ^b	9.00	153.00
	Ties	0 ^c		
	Total	17		
a. posttest < Pretest				
b. posttest > Pretest				
c. posttest = Pretest				

Dilihat pada tabel 7, diketahui *negatif rank* atau selisih *pretest* serta *posttest* adalah 0, pada nilai N, *Mean Ranks*, maupun *Sum of Ranks*. Nilai 0 menandakan bahwa tidak terdapat kemunduran dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Selanjutnya, terdapat 17 data positif (N) pada *positive ranks* menunjukkan kemajuan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Kemudian pada *ties* atau keselarasan nilai *pretest* dan *posttest* adalah 0. Maka dinyatakan tidak terdapat persamaan nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Langkah selanjutnya, menguji hipotesis *Wilcoxon* dengan pengambilan nilai keputusan apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kurang dari 0,05 maka H_a di terima. Sedangkan apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 maka H_a ditolak.

Tabel 8

Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	posttest - Pretest
Z	-3.623 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Pada tabel 8 tentang *Test Statistics* di atas, terlihat bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai <0,001

kurang dari 0,05 sehingga bisa dikatakan bahwa H_a dapat diterima. Ketidaksamaan nilai *pretest* serta *posttest* sebesar 3,623 (Z). maka terdapat perbandingan antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel 9

Hasil Uji Analisis Deskriptif Pretest dan Posstest

<i>Descriptive Statistics</i>					
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Pretest	17	16	48	32.35	10.960
Posttest	17	57	64	61.00	2.000
Valid N (listwise)	17				

Hal tersebut diperkuat dengan uji analisis deskriptif dengan ditunjukkan diperoleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media DOMIS dapat menstimulasi kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ditemukan pengaruh media DOMIS (Ludo Misteri) terhadap kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun di TK Ittihad Samarinda. Pengaruh tersebut ditandai dengan anak mulai dapat mengekspresikan emosinya, menunjukkan empati pada orang lain, serta mengelola dan mengontrol emosinya yang berpengaruh pada perilaku.

PEMBAHASAN

Saat pelaksanaannya, permainan ludo dapat menumbuhkan rasa empati anak terhadap teman-temannya. Hal ini terlihat ketika anak membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan emosi maupun saat temannya menghadapi hambatan ketika melangkah. Selain itu, permainan ludo juga mendorong anak untuk meregulasi emosinya, misalnya dengan memberikan apresiasi ketika temannya menang serta mampu menerima dan mengelola perasaan ketika melihat temannya yang kalah. Di samping itu, anak juga menunjukkan sikap terbuka dalam berinteraksi dan mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan situasi yang sedang berlangsung. Menurut Kanza et al. (2025) khususnya pada empati komunikatif, yaitu di mana seseorang menyalurkan emosi tersebut dalam bentuk tindakan seperti membantu orang lain. Temuan tersebut dikuatkan oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Pratiwi & Jabar (2025) dengan menyatakan bahwa baiknya regulasi emosi pada anak ditunjukkan dengan anak dapat mengelola emosi dirinya dan emosi orang lain melalui mengungkapkan apa yang dirasakan sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, media DOMIS memperkuat bahwa emosi dapat mempengaruhi pada perilaku anak. Namun penelitian ini membuktikan bahwa emosional anak tidak hanya mempengaruhi sosialnya, tetapi juga pada dirinya sendiri. Sehingga permainan ludo khususnya media DOMIS dapat menumbuhkan sikap empati ada anak usia dini.

Hasil penelitian berikutnya memperlihatkan anak-anak dapat mengekspresikan dan mengelola beraneka macam emosi contohnya marah, sedih, senang, rasa sayang, takut, dan malu. Fuadia (2022)

berpendapat bahwa terdapat 9 perkembangan emosi anak, yaitu takut, khawatir, cemas, malu, cemburu, marah, dan senang. Pada pelaksanaan *pretest* atau sebelum diberikannya perlakuan, beberapa anak tidak dapat mengekspresikan atau mengelola emosi pada perilakunya. Sehingga pertanyaan emosi dalam media DOMIS dapat mendorong anak untuk mengungkapkan emosinya secara perlahan. Kesulitan dalam menunjukkan ekspresi merupakan hal yang wajar. Sesuai dengan pendapat Nurhayati et al. (2020) terkadang anak akan menunjukkan ekspresi emosi yang tidak sesuai pada saat tertentu seperti tidak mau mengalah, tidak mengikuti aturan, maupun belum mampu mengontrol emosinya saat marah.

Sebelum dilakukan permainan, anak-anak terlebih dahulu membuat keputusan siapa yang lebih dulu bermain dan bagaimana urutannya. Dalam diskusi tersebut, dihasilkan untuk melakukan Hompimpa agar adil siapa yang lebih dulu jalan. Sehingga permainan ludo dapat membantu anak untuk memahami aturan dalam bermain, serta mengambil keputusan bersama. Didukung oleh pendapat Nurfazrina et al. (2020) tingkat pencapaian anak yang menunjukkan empati ialah memiliki rasa toleransi yaitu menghargai perbedaan baik suku, agama, maupun pendapat sehingga dapat membuat kesepakatan bersama. Sejalan dengan pendapat Margarany & Fitrianingtyas (2025), yaitu permainan ludo *digital* dapat membantu anak untuk membuat keputusan, menerapkan, dan merefleksikannya. Meskipun sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa permainan ludo dapat melatih anak untuk membuat dan merefleksikan keputusan, penelitian ini menekankan pada pengalaman secara nyata di mana anak bermain secara langsung bersama teman-temannya sehingga pengambilan keputusan dan penerapannya lebih memiliki makna bagi anak.

Selain itu, beberapa anak dapat menegur temannya ketika melakukan curang dalam bermain dan ikut merapikan mainannya setelah selesai. Hal ini selaras dengan pendapat Silviani (2022), permainan ludo mengajarkan anak untuk disiplin dan sportif karena bermain secara berkelompok. Kemudian dalam penelitian yang dilaksanakan Sriyatin et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang mendukung dapat mendorong ketertarikan anak dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar sehingga menimbulkan kesenangan bagi anak merupakan pondasi untuk mewujudkan pembelajaran interaktif menggunakan kegiatan dan permainan (Kartika, Maghfirah, Azzahra, et al., 2025). Menurut Ramadhani & Sit (2024), permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga menimbulkan rasa senang serta memberikan makna tersendiri bagi anak. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Hayati & Putro (2021), bermain adalah aktivitas yang bisa dipraktikkan anak secara spontan atau langsung di mana anak melakukannya dengan senang hati, kemaunannya sendiri, dan menyenangkan. Selain itu, permainan memiliki aturan yang telah disepakati bersama. Menurut Andayani (2021) saat bermain, anak memiliki momen untuk menyalurkan apa yang dialami dan dipikirkannya.

Permainan ludo mampu menjadi media pembelajaran yang dapat menstimulasi anak belajar berbagai banyak hal. Menurut Margarany & Fitrianingtyas (2025), selain menyenangkan, ludo juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan berpikir, dan kemampuan menyelesaikan

masalahnya. Sehingga ludo dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif relevan dengan tujuan media. Menurut Indriyani & Setyadi (2025), media pembelajaran mempunyai figur utama dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat meningkat capaian belajar. Selain itu, Fadilah et al. (2023) menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Lailan (2023) juga menjelaskan bahwa media tidak dapat dilepas dari tahapan belajar anak usia dini karena anak usia dini mempunyai keunikan yaitu belajar melalui bermain.

Berdasarkan hasil temuan di atas, media DOMIS (Ludo Misteri) dapat memberikan pengaruh terhadap kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun. Adapun penelitian yang serupa mengenai permainan ludo. Penelitian yang dilaksanakan Yanti et al. (2023), permainan ludo dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B. Sedangkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Margarany & Fitrianingtyas (2025), permainan ludo dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak usia 5 - 6 tahun. Meskipun penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam usia sampel dan jenis permainan, perbedaan dari kedua penelitian tersebut terletak pada aspek perkembangan anak yaitu kemampuan mengenal bentuk geometri dan kemampuan *problem solving*. Pada penelitian ini, permainan ludo berfokus pada menstimulasi kecerdasan emosional dan belum ditemukan penelitian yang serupa. Peneliti juga memodifikasi permainan ludo sehingga terdapat pembaruan pada cara bermainnya.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada terbatasnya penelitian terdahulu yang secara spesifik membahas tentang permainan ludo khususnya terhadap kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun. Selain itu, penelitian ini diterapkan pada satu kelompok dikarenakan terbatasnya populasi untuk dijadikan subjek penelitian. Terbatasnya subjek penelitian menyebabkan tanpa adanya kelompok kontrol sehingga terdapat kemungkinan adanya faktor lain yang mempengaruhi kecerdasan emosional anak. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain penelitian lain dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak serta dapat memfokuskan terhadap kecerdasan anak lainnya sehingga dapat memberikan informasi yang lebih mendalam terkait penggunaan media DOMIS dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, media DOMIS menunjukkan pengaruh terhadap kecerdasan emosional anak usia 5 - 6 tahun. Hal tersebut ditunjukkan melalui uji analisis deskriptif dimana perubahan pada rata-rata *posttest* cukup tinggi dibandingkan *pretest*. Selain itu, media ini dapat menumbuhkan ketertarikan anak dalam pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai sarana untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Keterbaharuan media DOMIS, menjadi warna baru baik bagi pihak sekolah, guru, maupun anak karena terbiasa menggunakan media yang monoton. Oleh karena itu, guru dan sekolah dapat memanfaatkan media ini sebagai media pembelajaran yang kreatif

dan efektif untuk menstimulasi kecerdasan emosional. Penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar guru dan sekolah untuk menstimulasi berbagai kemampuan anak, seperti sosial-emosional, bahasa, dan agama. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan permainan ludo yang lebih kreatif dan inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterimakasih kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya agar dapat membimbing dan mengarahkan peneliti dengan sangat baik dalam pembuatan artikel ini. Peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada TK Ittihad Samarinda dan Universitas Mulawarman yang memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian, terutama pada prodi PG PAUD. Terakhir, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak jurnal yang telah memberikan kesempatan untuk mempublikasikan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 230–238. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/87/72>
- Angeling, Mahadiva, T., Ghinarahima, C. N., Azzura, C. D., Idulfilastri, R. markus, & Marella, B. (2024). Flashcard : Pengenalan Jenis Dan Regulasi Emosi Pada Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 14795–14810. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12300>
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 49–57. <https://doi.org/10.53620/pay.v1i1.14>
- Cantika, F., & Ilhami, A. (2025). Pengaruh Media Puzzle Bergambar terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun di Tk B Tunas Muda Lahat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5, 530–539. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1478>
- Dani, L. R., Zulkifli, N., & Satria, D. (2023). Pengembangan Media Ludo Ceria ” Luria ” Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5764/4104>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Farocha, L., & Istiyani, D. (2025). Mengenalkan Isra Mi ’ raj Melalui Media Papan Perjalanan Nabi : Strategi Edukasi Pada Anak. *PAUDIA: Jurnal Pendidikan Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 812–827. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2085>

- Fitriyani, L. F., Palenewen, E., & Satriana, M. (2025). Pengaruh Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun . *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 464–472. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1019>
- Fuadia, N. N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Kediklatan Balai Keagamaan Jakarta*, 3, 31–47. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v3i1.131>
- Hasiana, I. (2020). Peran Keluarga dalam Pengendalian Perilaku Emosional pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *CEJ: Child Education Journal*, 2(1), 24–33. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i1.1538>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>
- Imtiyan, M., Habibi, M. M., & Nurhasanah. (2022). Studi Kasus Anak-Anak Usia 5 - 6 Tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan Gadget di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2048–2052. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.834>
- Indriyani, R., & Setyadi, D. (2025). Pengembangan Media Buku Interaktif Bergambar Pada Materi Perbandingan Jumlah Untuk Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Pendidikan Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 757–774. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2338>
- Kanza, N. F. M., Muthohar, S., & Mursid. (2025). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Empati dan Kerja sama Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 615–625. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.891>
- Kartika, W. I., Maghfirah, F., Azzahra, V., & Hasnur, R. A. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Permainan Interaktif Berbasis Hutan Kalimantan Dalam Menstimulasi Motorik Anak Usia Dini Di Samarinda. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 09(01), 209–220. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v9i1.8601>
- Kartika, W. I., Maghfirah, F., Azzahrah, V., Hasnur, R. A., & Pertiwi, A. D. (2025). The JENAKA Game : Stimulating Gross and Fine Motor Development in Early Childhood. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 10(3), 505–518. <https://doi.org/10.14421/jga.2025.103-07>
- Lailan, A. (2023). Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(12), 5027–5034. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>
- Lestari, W., & Maghfirah, F. (2025). Pengaruh Flashcard Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1629–1635. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1462>

- Margarany, K. P., & Fitrianingtyas, A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Melalui Ludo Game Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(3), 341–349. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.100661>
- Maulinda, R., Muslihin, H. Y., & Sumardi, S. (2020). Analisis Kemampuan Mengelola Emosi Anak Usia 5 - 6 Tahun (Literature Riview). *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 300–313. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30448>
- Mirnawati, Oktavianty, N., Judrah, M., Safaruddin, & Akbar. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Karakter Disiplin Peserta Didik. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 512–518. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.446>
- Muhandis, M. A. Al, & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Jurnal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 07(02), 98–106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>
- Muslim, M. (2022). Pengembangan Kecerdasan Emosioanal Peserta Didik Dalam Pengalaman Nilai-Nilai Al-Qur'an di SMAN 4 Kabupaten Pandeglang. *Islamika (Jurnal Agama, Pendidikan, Dan Sosial Budaya)*, 16(1), 76–92. <https://doi.org/10.33592/islamika.v16i1.2491>
- Novianti Retno Utami, & Khikmah Novitasari. (2022). Konstruk Dimensi Kecerdasan Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(01), 137–149. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i01.4385>
- Nurfazrina, S. A., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2020). Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5 - 6 Tahun (Literature Review). *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 285–299. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30447>
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. Wi. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125–137. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1146>
- Nurjanah, A., Suyadi, & Diana, R. R. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 32–40. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v5i1.3615>
- Pratiwi, C. R., & Jabar, C. S. A. (2025). Pengaruh Regulasi Emosi dan Mindful Parenting Terhadap Kesiapan Anak Memasuki Taman Kanak-Kanak. *PAUDIA: Jurnal Pendidikan Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(4), 854–869. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2418>
- Purwati, N. N. M., Ardini, P. P., & Juniarti, Y. (2023). Pengaruh Plasticine Art Therapy Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Pengaruh Plasticine Art Therapy Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 5 - 6 Tahun*, 3(2), 149–162. <https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.2533>

- Puspita, S., Satriana, M., & Maghfirah, F. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 987–997. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1305>
- Ramadhani, A. N., & Sit, M. (2024). Improving Cooperation of Children Through Ludo Board Games. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(2), 105–114. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v7i2.33447>
- Sadna, A., Kartika, W. I., Wahyuningsih, T., & Putri, A. A. P. (2025). Kemampuan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak Kota Samarinda. *Jurnal Paud Agapedia*, 9(2), 143–148. <https://doi.org/10.17509/jpa.v9i2.92929>
- Saparwadi, & Sahrandi, A. (2021). Mengenal Konsep Daniel Goleman Dan Pemikirannya Dalam Kecerdasan Emosi. *Al Musyrif Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 1(1), 17–38. <https://doi.org/10.38073/almusyrif.v4i1.480>
- Sari, W. A. S., & Fitri, N. A. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Finger Painting Menggunakan Pasta Ajaib Pelangi. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–23. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.2870>
- Sarnoto, A. Z., & Rahmawati, S. T. (2020). Kecerdasan Emosional Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Statement: Media Informasi Sosial Dan Pendidikan*, 10(1), 21–38. <https://doi.org/10.56745/js.v10i1.17>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Dewi, A., Sagita, N., & Septiani, F. A. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Keterampilan Literasi Anak Usia 5 - 6 Tahun Menstimulasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10, 408–414. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51579>
- Satriana, M., Heriansyah, M., & Maghfirah, F. (2021). The use of shared reading books in Indonesian early childhood. *Education 3-13*, 0(0), 1–12. <https://doi.org/10.1080/03004279.2021.1912134>
- Silviani, D. (2022). Kebijakan Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Permainan Digital Ludo Untuk Anak Usia Dini Di Era 5.0. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 3, 135–141. <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/777/585>
- Sriyatin, Arkam, R., & Lestari, E. (2023). Pemanfaatan Film Nussa Rara Untuk Pengembangan Nilai Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Mentari*, 3(1), 40–47. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/277>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Yanti, S. J., Muhtarom, & Fitri, I. (2023). Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B Di Paud Kasih Bunda Tanding Marga. *Jurnal PENA PAUD*, 4(2), 55–66. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v4i2.32858>

Yuliana, A. R., Pujiastuti, Endang, S., & Hartati, E. (2020). Efektifitas Terapi Musik Klasik Monzat Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Pada Anak Sekolah Usia Dasar. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 1(9). <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i1.514>