

## Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Regulasi Emosi Anak Usia Dini

Ari Rahmi Hasfaraini<sup>1\*</sup>, Kusumawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Borneo Tarakan, Kalimantan Utara, Indonesia  
Email Corresponden Author: [arirahmi@borneo.ac.id](mailto:arirahmi@borneo.ac.id)

### Artikel Info

#### History

Received 2025-12-24,  
Revised 2026-04-04,  
Accepted 2026-05-26,  
Online First 2026-05-30

**Keywords:** Snakes and  
Ladders; Social Skill;  
Emotion Regulation

**Kata Kunci:** Ular Tangga;  
Keterampilan Sosial;  
Regulasi Emosi

© 2026 Ari Rahmi Hasfaraini,  
Kusumawati

This is an open access article under  
the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



### Abstract

The development of social skills and emotional regulation in early childhood requires stimulation that aligns with children's play-based learning characteristics. This study aimed to develop an educational snakes-and-ladders game as a learning medium to support the development of social skills and emotional regulation among children aged 4–6 years. The research employed a Research and Development approach using the ADDIE model, encompassing the Analyze, Design, and Development phases. The participants were children from Bintang Kecil Playgroup in Tanjung Palas, and data were collected through material expert validation, media expert validation, and teacher response questionnaires. The results indicated that the developed medium achieved high feasibility scores from material experts (87.85%), media experts (84.34%), and teachers (92.58%). Limited trials demonstrated that children were enthusiastic, actively interacted with peers, and were able to follow game rules. The novelty of this study lies in integrating social skills and emotional regulation stimulation into an educational snakes-and-ladders game. The medium is considered feasible as a play-based learning alternative and contributes to the development of social-emotional learning media for early childhood education.

### Abstrak

Perkembangan keterampilan sosial dan regulasi emosi pada anak usia dini memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik belajar melalui bermain. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan ular tangga edukatif untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial dan regulasi emosi anak usia 4–6 tahun. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analyze*, *Design*, dan *Development*. Subjek penelitian adalah anak Kelompok Bermain Bintang Kecil, Tanjung Palas, dengan data diperoleh melalui angket validasi ahli materi, ahli media, dan respons guru. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh skor kelayakan sangat tinggi dari ahli materi (87,85%), ahli media (84,34%), dan guru (92,58%). Uji coba terbatas menunjukkan anak antusias, aktif berinteraksi, serta mampu mengikuti aturan permainan. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi stimulasi keterampilan sosial dan regulasi emosi dalam media ular tangga edukatif. Media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran berbasis bermain dan berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran sosial-emosional anak usia dini.

## PENDAHULUAN

Perkembangan keterampilan sosial dan regulasi emosi pada anak usia dini menjadi salah satu fondasi penting dalam membentuk kemampuan anak beradaptasi, membangun hubungan positif, serta menghadapi berbagai situasi sosial pada tahap perkembangan selanjutnya. Rendahnya kemampuan sosial-emosional sejak dini dapat berdampak pada munculnya perilaku agresif, kesulitan berinteraksi, rendahnya empati, hingga hambatan penyesuaian diri di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh

karena itu, stimulasi keterampilan sosial dan regulasi emosi perlu diberikan sejak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, salah satunya melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun yang dikenal sebagai masa *golden age*, yaitu periode perkembangan yang berlangsung sangat pesat dan menentukan kualitas perkembangan anak pada tahap berikutnya (Indrawati, 2017; Margono, 2016). Pada masa ini, perkembangan otak anak berkembang secara optimal sehingga stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung seluruh aspek perkembangan, termasuk sosial dan emosional (Suyadi, 2010; Wangid, 2022).

Pada masa usia dini, anak mulai belajar mengenali dan mengelola emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, serta memahami nilai-nilai sosial yang akan membentuk perilakunya di lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu, pembelajaran pada anak usia dini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga perlu mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia bermain anak. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif sehingga mampu meningkatkan motivasi, interaksi, dan pengalaman belajar (Karomah et al., 2024; Sugiantara et al., 2024). Penggunaan media yang tepat juga dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak (Karo-karo & Rohani, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang potensial untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak adalah permainan edukatif. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak apabila dirancang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan adalah permainan ular tangga. Permainan ini memiliki konsep sederhana, menyenangkan, dan memungkinkan anak belajar melalui interaksi sosial selama bermain. Jika dimodifikasi secara edukatif, permainan ular tangga dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan regulasi emosi anak usia dini.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial (Ningsih, 2024). Keterampilan ini meliputi kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, memahami perasaan orang lain, membangun hubungan positif, serta menyelesaikan konflik (Dimiyati et al., 2019; Fatmawati & Nikmah, 2024). Interaksi sosial di lingkungan sekolah berperan penting dalam perkembangan keterampilan sosial anak, terutama melalui komunikasi dengan guru dan teman sebaya. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi dan memiliki prestasi akademik yang lebih tinggi (Alfalathi et al., 2020).

Selain keterampilan sosial, regulasi emosi juga menjadi aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Regulasi emosi merupakan kemampuan individu untuk mengenali, mengelola, dan menyesuaikan respons emosional agar sesuai dengan situasi dan tujuan tertentu (Drupadi & Syafrudin, 2019). Kemampuan ini berkaitan erat dengan perilaku prososial, empati, serta kesejahteraan psikologis anak. Penelitian menunjukkan bahwa regulasi emosi berpengaruh positif terhadap perilaku prososial anak usia dini (Drupadi & Syafrudin, 2019). Sebaliknya, rendahnya kemampuan regulasi emosi dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti kesulitan emosional, perilaku agresif, gangguan sosial, hingga masalah kesehatan mental pada tahap perkembangan selanjutnya (Rahma et al., 2024; Rahman & Wulan, 2023; Pamungkas et al., 2024). Di sisi lain, perkembangan teknologi dan penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini juga menjadi tantangan bagi perkembangan sosial-emosional anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung memiliki interaksi sosial yang lebih rendah dengan lingkungan sekitarnya (Harahap et al., 2026). Kondisi ini menunjukkan pentingnya menghadirkan permainan edukatif yang mampu mendorong interaksi sosial secara langsung, melatih kerja sama, mengajarkan anak berbagi, serta membantu anak belajar mengelola emosi secara sehat melalui aktivitas bermain.

Berdasarkan perspektif play therapy, permainan dapat menjadi media ekspresi emosi yang aman bagi anak sehingga membantu anak belajar mengenali dan mengendalikan perasaan secara bertahap (Landreth, 2012). Selain itu, Vygotsky menekankan bahwa perkembangan anak terjadi melalui

interaksi sosial dan pengalaman belajar bersama lingkungan sekitarnya. Melalui aktivitas bermain kelompok, anak memperoleh kesempatan untuk belajar bekerja sama, bergiliran, berkomunikasi, dan memahami perspektif orang lain. Permainan edukatif juga sejalan dengan *social learning theory* dari Bandura yang menyatakan bahwa anak belajar melalui observasi, imitasi, dan pengalaman sosial. Melalui permainan kelompok, anak dapat meniru perilaku positif teman sebayanya.

Pengembangan media berbasis permainan juga relevan dengan kerangka *Social Emotional Learning* (SEL) yang menekankan pengembangan kesadaran diri, pengelolaan emosi, keterampilan hubungan sosial, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab sosial anak (Casel, 2023). Permainan ular tangga telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa, kognitif, sosial-emosional dan minat belajar anak (Nurbaizura et al., 2022; Istaqam, 2021; Lumbantobing et al., 2022). Pada anak usia dini, permainan ular tangga terbukti mampu meningkatkan perkembangan sosial-emosional melalui aktivitas bermain kelompok yang interaktif dan menyenangkan (Aknes & Hibana, 2022; Marlinah & Priyanti, 2021).

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan sosial-emosional secara umum dan belum secara khusus mengintegrasikan keterampilan sosial dan regulasi emosi dalam satu media permainan yang terstruktur. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan metode penelitian tindakan kelas dibandingkan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran. Penelitian mengenai regulasi emosi melalui permainan ular tangga juga masih terbatas dan belum banyak dikembangkan menjadi media pembelajaran edukatif yang sistematis di lembaga PAUD (Hikmah et al., 2024). Padahal, keterampilan sosial dan regulasi emosi merupakan kemampuan penting yang perlu distimulasi sejak dini agar mampu membangun hubungan sosial yang positif, kerja sama, serta mengelola emosi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian berupa belum banyaknya pengembangan media permainan ular tangga yang secara khusus dirancang untuk mengintegrasikan stimulasi keterampilan sosial dan regulasi emosi anak usia dini dalam satu media pembelajaran berbasis bermain.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan media permainan ular tangga edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga memuat aktivitas yang melatih kemampuan anak dalam mengenali emosi, mengendalikan perasaan, bekerja sama, berkomunikasi, berbagi, memahami perasaan orang lain, serta menyelesaikan konflik sederhana melalui situasi bermain yang kontekstual. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media permainan ular tangga yang mengintegrasikan keterampilan sosial dan regulasi emosi dalam satu media pembelajaran interaktif berbasis bermain dengan tambahan kartu emosi, tantangan sosial, pertanyaan reflektif dan penguatan positif terhadap perilaku sosial anak.

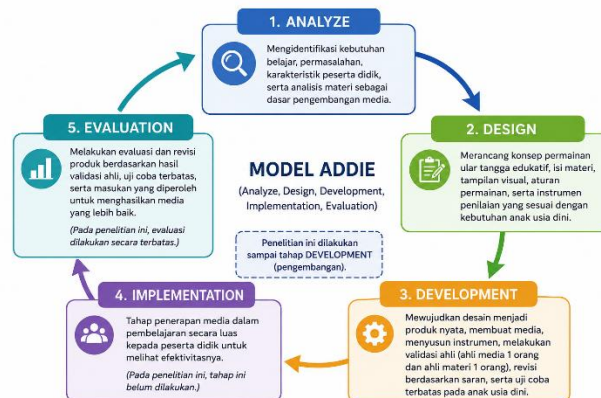
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam bidang pendidikan anak usia dini. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk stimulasi sosial-emosional anak usia dini. Secara praktis, media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru PAUD dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media permainan ular tangga yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial dan regulasi emosi anak usia dini.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode ini digunakan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) karena model ini mampu memberikan langkah-langkah sistematis dalam merancang produk pembelajaran yang efektif (Zamsiswaya et al., 2024). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap *development* sehingga tahapan implementasi dan evaluasi secara luas belum dilakukan. Penelitian difokuskan pada proses pengembangan media permainan ular tangga

edukatif untuk keterampilan sosial dan regulasi emosi anak usia dini serta uji kelayakan produk melalui validasi ahli dan uji coba terbatas. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas sepuluh anak usia 4-6 tahun sebagai subjek uji coba terbatas pada media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di Kelompok Bermain Bintang Kecil yang berlokasi di Tanjung Palas.

Tahap pertama analisis, merupakan langkah awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik pengguna sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat. Ada tiga aspek, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap kedua *design*, merupakan proses perencanaan yang dilakukan setelah tahap analisis, dengan tujuan untuk menyusun kerangka media pembelajaran serta materi yang akan dikembangkan. Tahap ini merancang konsep permainan, isi materi, serta tampilan visual yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Tahap ketiga *development* merupakan proses realisasi dari desain yang telah disusun menjadi produk nyata yang siap digunakan dalam pembelajaran, meliputi pembuatan media, penyusunan instrumen pendukung, serta proses validasi untuk memastikan kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Tahap keempat *implementasi* merupakan proses penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, media permainan digunakan secara langsung oleh peserta didik untuk melihat efektivitasnya dalam mengembangkan keterampilan sosial dan regulasi emosi anak usia dini. Tahap kelima *evaluate*, melakukan revisi apabila terdapat kekurangan pada produk yang dikembangkan. Berikut diagram model ADDIE yang digunakan:



Gambar 1. Diagram Model ADDIE

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi. Validator dalam penelitian ini terdiri atas 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi dengan kriteria minimal lulusan S1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan memiliki pemahaman terkait media pembelajaran anak usia dini. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan media yang dikembangkan baik dari aspek tampilan, isi materi, maupun kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor hasil penilaian angket validasi, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator sebagai bahan revisi dan penyempurnaan media permainan ular tangga yang dikembangkan.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media permainan ular tangga untuk mengembangkan keterampilan sosial dan regulasi emosi anak usia dini. Namun, pelaksanaan penelitian ini sampai pada tahap *development*. Oleh karena itu, hasil penelitian difokuskan pada proses analisis kebutuhan, perancangan media, dan pengembangan produk permainan ular tangga edukatif.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna sebagai dasar dalam pengembangan media permainan ular tangga. Hasil identifikasi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan regulasi emosi. Permasalahan yang sering muncul antara lain anak belum

mampu berbagi dengan teman (misalnya berbagi mainan), kurang sabar dalam menunggu giliran (antre), serta menunjukkan respons emosi negatif seperti marah atau tantrum ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan empati, kerja sama dan pengendalian emosi anak masih perlu distimulasi secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu anak memahami konsep sosial dan emosional secara lebih konkret. Konsep seperti empati, berbagi, bekerja sama, serta mengendalikan rasa marah masih bersifat abstrak bagi anak usia dini sehingga sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual agar anak dapat belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*).

Anak yang terlibat langsung dalam aktivitas bermain diharapkan akan lebih mudah memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai sosial serta kemampuan regulasi emosi dalam kehidupan sehari-hari. Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa subjek penelitian merupakan anak usia 4-6 tahun yang berada pada tahap perkembangan praoperasional. Pada tahap ini, anak cenderung berpikir simbolik dan imajinatif, namun belum mampu memahami konsep abstrak secara logis. Anak juga lebih mudah belajar melalui aktivitas bermain, penggunaan media visual, serta keterlibatan fisik secara langsung. Berdasarkan karakteristik tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dirancang dalam bentuk permainan ular tangga yang konkret, menarik, melibatkan aktivitas fisik, dan menggunakan simbol-simbol sederhana yang mudah dipahami oleh anak usia dini.

Pada tahap *design*, peneliti mulai menyusun rancangan media permainan serta materi pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam permainan ular tangga. Tahap ini dilakukan dengan merancang isi, mekanisme permainan, serta tampilan visual media agar sesuai dengan tujuan pengembangan keterampilan sosial dan regulasi emosi anak usia dini. Penyusunan konten dilakukan dengan menentukan pesan-pesan pembelajaran yang akan dimuat dalam setiap bagian permainan. Media dirancang dalam bentuk permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan nilai sosial dan emosional yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Setiap kotak pada papan permainan memiliki makna edukatif yang berkaitan dengan perilaku sosial maupun pengelolaan emosi anak. Kotak yang memuat perilaku positif, seperti berbagi mainan dengan teman atau menunggu giliran dengan sabar, memberikan konsekuensi berupa naik tangga sebagai bentuk penguatan terhadap perilaku baik. Sebaliknya, kotak yang berisi perilaku negatif, seperti merebut mainan teman atau marah ketika kalah, mengarahkan pemain turun melalui ular sebagai bentuk konsekuensi terhadap perilaku yang kurang tepat. Melalui desain tersebut, anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar memahami hubungan antara perilaku dan konsekuensi secara sederhana.

Mekanisme permainan dirancang untuk dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari tiga hingga empat anak dalam satu sesi permainan. Desain kelompok ini bertujuan untuk mendorong interaksi sosial antara anak melalui aktivitas bermain bersama. Selama permainan berlangsung, anak belajar berbagi, bekerja sama, menunggu giliran, menghargai teman, serta mengelola emosi ketika menghadapi kemenangan maupun kekalahan. Aturan permainan dibuat sederhana dan mudah dipahami agar sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Dalam pelaksanaannya, guru atau pendamping berperan sebagai fasilitator yang membantu menjelaskan aturan permainan, mengarahkan jalannya permainan, serta memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang ditunjukkan anak selama bermain. Selain itu, aspek visual media juga dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia 4-6 tahun yang cenderung tertarik pada warna-warna cerah dan gambar yang menarik. Oleh karena itu, media permainan menggunakan kombinasi warna yang kontras dan ilustrasi yang komunikatif untuk meningkatkan perhatian serta minat anak dalam bermain. Beberapa bagian permainan juga dilengkapi dengan ilustrasi ekspresi wajah, seperti senang, sedih, marah, dan kecewa. Ilustrasi tersebut bertujuan untuk membantu anak mengenali berbagai jenis emosi sekaligus memahami cara mengekspresikan dan mengelola emosi secara tepat. Visualisasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses berimajinasi serta mempermudah penyampaian pesan pembelajaran sosial-emosional.

Pada tahap *development*, rancangan media yang telah disusun sebelumnya direalisasikan menjadi produk nyata berupa media permainan ular tangga untuk anak usia dini. Tahap ini berfokus

pada proses produksi media agar desain yang telah direncanakan dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Pembuatan media dilakukan dengan membuat papan permainan ular tangga dalam ukuran besar sehingga anak dapat terlibat secara aktif selama permainan berlangsung. Ukuran media dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini, di mana anak tidak hanya memainkan pion kecil seperti pada permainan ular tangga pada umumnya, tetapi juga dapat berperan langsung sebagai pion dalam permainan. Konsep ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan fisik anak dalam aktivitas bermain sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Tahap ini juga disusun kartu tantangan sebagai bagian pendukung dari media permainan ular tangga. Kartu tantangan berisi pertanyaan, perintah, atau situasi kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak. Pengembangan kartu dilakukan sebagai stimulus untuk melatih kemampuan berpikir sosial, memahami situasi interpersonal, serta mengembangkan regulasi emosi anak usia dini melalui kegiatan bermain interaktif. Isi kartu dirancang menggunakan bahasa sederhana dan situasi yang dekat dengan pengalaman anak agar mudah dipahami. Contoh situasi yang digunakan, seperti "Ibu guru memberimu kue yang enak sekali, apa yang harus kamu katakan sebelum pergi?" atau "Apa yang kamu lakukan jika temanmu sedih?". Pertanyaan-pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengajak anak memahami respons sosial yang tepat seperti mengucapkan terima kasih, meminta maaf, membantu teman, berbagi, maupun mengendalikan emosi dalam situasi tertentu.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Validator terdiri dari 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi dengan kualifikasi Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini (S1 PAUD). Penilaian ahli materi juga menilai kejelasan pesan pembelajaran, kesesuaian bahasa yang digunakan, relevansi situasi sosial dan emosional yang disajikan dalam permainan dengan kehidupan sehari-hari anak. Setelah itu, dilakukan uji coba terbatas pada anak kelompok bermain usia 4-6 tahun. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respons anak terhadap media yang dikembangkan, tingkat keterlibatan anak selama permainan berlangsung, serta kemudahan penggunaan media dalam situasi pembelajaran nyata. Selama uji coba, diamati interaksi anak dengan teman sebaya, pemahaman aturan permainan, respons terhadap kartu tantangan, serta perilaku sosial dan emosional selama bermain. Hasil validasi ahli dan uji coba terbatas digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media. Masukan dari validator serta hasil pengamatan selama uji coba menjadi acuan dalam memperbaiki aspek isi, visual, maupun mekanisme permainan agar media yang dikembangkan lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan. Berikut hasil validitas yang telah dilakukan:

Tabel 1.

*Hasil Uji Validasi Ahli Materi*

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Aspek Pembelajaran	90	Sangat Layak
2	Aspek Materi	85,71	Sangat Layak

Tabel 2

*Hasil Uji Validasi Ahli Media*

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Aspek Tampilan	83,01	Sangat Layak
2	Aspek Bahan Media	80	Layak
3	Aspek Pembelajaran	90	Sangat Layak

Tabel 3  
Hasil Uji Respon guru

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Aspek Kelayakan isi	90	Sangat Layak
2	Aspek Kebahasaan	93,33	Sangat Layak
3	Aspek Materi	95	Sangat Layak
4	Aspek Media	92	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami anak usia dini, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Materi yang terdapat dalam permainan juga dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran sosial-emosional anak usia dini karena memuat situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Validator memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyederhanaan beberapa instruksi permainan, penyesuaian ukuran tulisan dan penambahan variasi kartu tantangan agar media menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Selain validasi ahli, dilakukan pula uji coba terbatas pada anak usia 4-6 tahun untuk melihat respons awal terhadap media yang dikembangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa anak terlihat antusias dan aktif selama permainan berlangsung. Anak mampu mengikuti aturan permainan, memahami instruksi sederhana, serta menunjukkan interaksi sosial yang positif selama bermain. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba terbatas, media permainan ular tangga yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu mengembangkan keterampilan sosial dan regulasi emosi anak usia dini.

## PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang diberi nama "Petualangan Anak Hebat". Media ini dirancang sebagai inovasi pembelajaran untuk anak usia dini dengan mengintegrasikan unsur permainan, visualisasi menarik, serta aktivitas interaktif dalam satu kesatuan media. Pengembangan media ini tidak hanya fokus pada materi, tetapi juga pada desain, kelayakan, dan kepraktisan penggunaan dalam konteks pembelajaran. Media ini terdiri atas papan permainan ular tangga berukuran besar, kartu tantangan, serta buku panduan bagi guru atau fasilitator. Kartu tantangan menjadi komponen penting dalam memperkaya interaktivitas media, di mana kartu tersebut digunakan ketika anak berada di kotak tertentu yang ditandai dengan simbol khusus. Isi kartu dirancang bervariasi dan kontekstual sehingga mendukung keterlibatan aktif anak dalam permainan. Selain itu, buku panduan disusun untuk memastikan media dapat digunakan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam mengelola kegiatan bermain sambil belajar.

Pengembangan media permainan dalam penelitian ini didasarkan pada pandangan konstruktivisme sosial dari Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar bersama lingkungan sekitarnya. Permainan kelompok memungkinkan anak belajar melalui proses komunikasi, kerja sama, imitasi, dan negosiasi sosial dengan teman sebaya. Dalam konteks permainan ular tangga, anak tidak hanya mengikuti aturan permainan, tetapi juga terlibat dalam proses sosial seperti menunggu giliran, mendengarkan teman, berbagi kesempatan bermain, dan menyelesaikan konflik sederhana selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut menjadi bagian penting dalam pembentukan keterampilan sosial anak usia dini. Pengembangan ini juga berkaitan dengan *social learning theory* Bandura yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku orang lain. Dalam permainan ini, anak dapat mengamati bagaimana teman sebaya mengelola emosi ketika mengalami kemenangan atau kekalahan, kemudian meniru respons sosial yang dianggap tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses bermain tidak hanya menjadi aktivitas rekreatif, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran sosial-emosional secara alami.

Mekanisme regulasi emosi dalam permainan ular tangga terjadi melalui berbagai situasi yang memunculkan respons emosional anak selama bermain. Ketika anak memperoleh tangga dan bergerak maju lebih cepat, muncul perasaan senang dan antusiasme. Sebaliknya, ketika anak harus turun karena ular, anak dapat mengalami rasa kecewa atau frustrasi. Situasi tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk kembali belajar mengenali, mengontrol dan mengekspresikan emosi secara lebih adaptif. Regulasi emosi pada anak usia dini berkembang melalui pengalaman langsung dalam menghadapi situasi emosional yang nyata dan berulang (Thompson, 2014). Oleh karena itu, permainan ular tangga dapat menjadi media yang membantu anak melatih *emotional control* dalam suasana yang menyenangkan dan aman. Selain membantu pengendalian emosi, struktur permainan juga mendorong berkembangnya kemampuan toleransi terhadap kekecewaan. Anak belajar menerima kondisi ketika kalah, tertunda mencapai tujuan, atau tidak mendapatkan hasil sesuai harapan. Kemampuan menerima kegagalan sederhana ini penting karena menjadi dasar perkembangan ketahanan emosi (*emotional resilience*) pada tahap perkembangan berikutnya. Menurut Denham (2022) pengalaman sosial-emosional pada usia dini berperan penting dalam membentuk kemampuan anak menghadapi tekanan emosional dan menyelesaikan masalah sosial di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Permainan ular tangga yang dikembangkan juga memberikan ruang bagi anak untuk melakukan *social negotiation*. Selama bermain, anak belajar membuat kesepakatan sederhana mengenai aturan permainan, menyelesaikan perbedaan pendapat, serta merespons konflik yang muncul selama aktivitas berlangsung. Situasi tersebut membantu anak memahami perspektif orang lain dan mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal. Anak juga belajar mengontrol impuls, misalnya ketika harus menunggu giliran bermain atau ketika ingin segera melempar dadu kembali. Kemampuan menunda keinginan tersebut merupakan bagian dari perkembangan regulasi diri (*self regulation*) yang penting pada anak usia dini. Secara perilaku, beberapa bentuk stimulasi sosial-emosional yang muncul dalam permainan dapat dianalisis melalui aktivitas anak selama bermain. Anak belajar menunggu giliran sebagai bentuk latihan kontrol diri dan kesabaran. Anak juga belajar mengelola kekalahan ketika posisinya turun akibat ular, sehingga anak mulai memahami bahwa kegagalan merupakan bagian dari permainan yang harus diterima dengan baik. Selain itu, ketika terjadi perselisihan kecil, seperti perbedaan pendapat mengenai aturan permainan, anak belajar merespons konflik melalui komunikasi dan arahan guru. Situasi ini mendukung perkembangan kemampuan penyelesaian masalah sosial (*social problem solving*) pada anak usia dini.

Hasil pengembangan media ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Marlinah & Priyanti (2021) menemukan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak melalui interaksi bermain yang aktif dan menyenangkan. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga edukatif dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan bahasa anak usia dini. Selain itu penelitian Hande et al. (2026) menjelaskan bahwa aktivitas bermain dan gerak kolaboratif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan regulasi emosi dan perilaku prososial melalui pengalaman interaksi sosial yang positif.

Penelitian lain juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara visual menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak serta mempermudah proses pembelajaran (Rahman & Wulan, 2023). Selain itu, Hartawan (2022) menyatakan bahwa media berbasis permainan yang dirancang dengan baik memiliki tingkat kepraktisan dan dapat diterima di kalangan guru PAUD. Penelitian Nilasari et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis board game yang dikembangkan secara sistematis mampu menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran karena menggabungkan unsur edukasi dan hiburan. Hal ini relevan dengan media yang dikembangkan ini yang mengintegrasikan permainan ular tangga dengan unsur edukatif secara terstruktur. Selain itu, Dewi & Agung (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran yang dilengkapi dengan panduan penggunaan memiliki tingkat implementasi yang lebih efektif karena memberikan arahan yang jelas bagi guru. Keberadaan buku panduan dalam media ini menjadi salah satu keunggulan yang memperkuat aspek kepraktisan dan kemudahan implementasi.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian media pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini memperkuat teori bahwa pembelajaran berbasis bermain menjadi pendekatan yang efektif untuk anak usia dini karena

mampu meningkatkan keaktifan, interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran edukatif dengan menyediakan media yang tidak hanya fokus pada aspek akademik, melainkan pada stimulasi sosial-emosional anak.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru dan lembaga PAUD dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif, ekonomis dan mudah diterapkan. Selain itu, keberadaan buku panduan membantu guru memahami prosedur penggunaan media secara sistematis sehingga implementasi pembelajaran menjadi lebih efektif. Secara kebijakan, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan lingkungan PAUD. Media pembelajaran edukatif yang sederhana, murah, dan mudah digunakan perlu menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang didukung oleh lembaga pendidikan maupun pemangku kebijakan. Pengembangan media lokal seperti ini juga relevan dengan kebutuhan yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan karena pengembangan media hanya dilakukan sampai tahap *development* dan belum memasuki tahap implementasi maupun evaluasi secara langsung kepada anak usia dini. Oleh karena itu, efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan sosial dan regulasi emosi belum dapat diukur secara empiris melalui uji penggunaan di lapangan. Serta, media yang dikembangkan masih berbentuk fisik dan belum dikembangkan dalam bentuk digital atau berbasis teknologi interaktif yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan media pembelajaran modern. Selain itu, respons emosional anak selama bermain kemungkinan dapat berbeda bergantung pada karakteristik individu, pola pengasuhan, dan lingkungan sosial anak. Dengan demikian, penelitian selanjutnya perlu melakukan uji implementasi untuk menganalisis efektivitas media terhadap perubahan perilaku sosial-emosional anak secara lebih mendalam.

## **KESIMPULAN**

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media permainan ular tangga “Petualangan Anak Hebat” sebagai media pembelajaran yang layak, praktis, dan menarik untuk digunakan pada anak usia dini dalam mengembangkan keterampilan sosial dan regulasi emosi. Media dikembangkan secara sistematis melalui tahapan penelitian dan pengembangan dengan mengintegrasikan papan permainan, kartu tantangan, dan buku panduan sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Hasil validasi ahli dan uji praktisi menunjukkan bahwa media memiliki kualitas sangat baik serta mudah diterapkan dalam pembelajaran di PAUD. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa pengembangan media permainan edukatif yang inovatif, ekonomis, dan mudah direplikasi oleh guru sebagai alternatif pembelajaran berbasis bermain untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini secara lebih efektif.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Borneo Tarakan atas dukungan dan pendanaan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Dukungan tersebut sangat berarti dalam proses perancangan, pengembangan, hingga penyusunan laporan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.

## **PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS**

AR sebagai penulis utama berperan dalam perencanaan penelitian, pengembangan media, pengumpulan dan analisis data serta penyusunan draf artikel, sedangkan KK berkontribusi dalam penguatan konsep penelitian, validasi dan substansi materi serta melakukan penelaahan dan revisi terhadap naskah artikel.

## PERNYATAAN PENGGUNAAN AI

Penulis menyatakan bahwa Elicit digunakan selama proses penyusunan manuskrip ini untuk membantu dalam penelusuran dan identifikasi artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Setelah menggunakan alat/layanan tersebut, penulis telah meninjau, memverifikasi, dan mengedit seluruh konten secara menyeluruh sesuai kebutuhan, serta bertanggung jawab penuh atas keakuratan, integritas, dan substansi isi publikasi ini.

## KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan secara tegas bahwa penelitian ini dilakukan tanpa adanya konflik kepentingan, baik finansial, kelembagaan, maupun pribadi. Seluruh proses penelitian, analisis data, interpretasi hasil, dan penyusunan manuskrip dilakukan secara independen dan objektif sesuai prinsip integritas dan etika ilmiah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfalathi, S. A., Fanzly, B. Y., & Muharomah, E. Y. (2020). Keterampilan Sosial Siswa SMP Negeri 27 Bekasi. *Jurnal Obor Penmas: Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1), 193. <https://doi.org/10.32832/oborpenmas.v3i1.2982>
- Aknes, A., & Hibana (2022) 'Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan bermain ular tangga', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 33-41. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v8i2.14469>
- Casel (2023) *What is Social Emotional Learning? Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*.
- Denham, S. A. (2022). Social and Emotional Learning, Early Childhood. *Encyclopedia of Primary Prevention and Health Promotion*, 1009–1018. [https://doi.org/10.1007/978-1-4615-0195-4\\_147](https://doi.org/10.1007/978-1-4615-0195-4_147)
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Dimiyati, D. S. (2019). Model Social Skill Training Dalam Penanganan Keterampilan Sosial Penyandang Disabilitas Mental Skizofrenia di Kota Bandung. *Pekerjaan Sosial*, 18(1). <https://doi.org/10.31595/peksos.v18i1.162>
- Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2019). Hubungan Regulasi Emosi dengan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(3), 91–97. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i3.41>
- Fatmawati, R., & Nikmah, K. (2024). Upaya Guru IPS Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(2), 11–18. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v4i2.2771>
- Hande, M. G., Djoehaeni, H., & Gustiana, A. D. (2026). Strategi Kolaborasi Guru-Orang Tua melalui Gerak dan Lagu untuk Regulasi Emosi Anak Usia 2-3 Tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 247–258. <https://doi.org/10.26877/paudia.v15i2.3257>
- Harahap, Z. I., Munawwarah, & Andriansyah. (2026). Gambaran Pola Asuh Gen Z Terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 2-3 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(1), 123–134. <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i1.1552>
- Hartawan, I. M. (2022). Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 93–98. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.45773>
- Hikmah, S., Rahmania, A., Nurhaliza, K., Lestari, S. P., & Asri, A. R. K. (2024). Keterampilan Regulasi Emosi pada Anak di Komunitas Harapan Semarang dengan Permainan Ular Tangga. *Pemberdayaan Masyarakat : Jurnal Aksi Sosial*, 1(4), 88–94. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v1i4.913>
- Indrawati. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa Golden Age. *Al-Ashlah: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 1–19.
- Istaqam, N. (2021). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, 5(2), 1–16. <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v5i2.331>

- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Landreth, G. L. (2012). *Play Therapy*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203835159>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Margono, G. (2016) 'Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif Mewujudkan Anak yang Sehat, Cerdas, Ceria dan Berakhlak Mulia', *Pendidikan*, 19(8), pp. 159–170.
- Marlinah, & Priyanti, N. Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B Di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4135–4142. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1525>
- Nilasari, N. P. L. ., Wiguna, I. K. W. ., & Tristianingrat, M. A. N. . (2026). Boardgame Sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1076-1080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10412>
- Ningsih, E. P. (2024). Peran Interaksi Sosial dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak. *Journal of Gemilang*, 1(1). <https://doi.org/10.62872/tpvbw823>
- Nurbaizura, S., Karta, I. W., Suarta, I. N., & Nurhasanah. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di Dusun Montong Belae Kecamatan Keruak Tahun 2020-2021). *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(2), 56–60. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i2.3547>
- Pamungkas, D. S., Sumardiko, D. N. Y., & Makassar, E. F. (2024). Dampak-Dampak yang terjadi Akibat Disregulasi Emosi pada Remaja Akhir: Kajian Sistematis. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 15. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2598>
- Rahma, S. A., Ikhsan, A. P. P., & Yemima, D. (2024). Dampak Pengabaian Orang Tua Terhadap Regulasi Emosi Anak. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 18. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2649>
- Rahman, I., & Wulan, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Digital. *TIFLUN: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1), 18–20. <https://doi.org/10.61992/tiflun.v1i1.80>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Suyadi (2010) *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Thompson, R. A. (2014). Stress and Child Development. *The Future of Children*, 24(1), 41–59. <https://doi.org/10.1353/foc.2014.0004>
- Wangid, M. N. (2022). The Role of Self-Motivation in Self-Regulated Learning. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v11i1.14175>
- Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>