

## IMPLEMENTASI GAME EDUKATIF DALAM PENGENALAN EMOSI ANAK USIA DINI

Sabila Nur Fadila<sup>1</sup>, Naila Wardatun Najah<sup>2</sup> dan Silvia Siti Marimbi<sup>3</sup> dan Fawwaz Fahrur Tabi<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Silwangi  
email: nurfadilasabila@gmail.com

<sup>2</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi  
email: nailawn09@gmail.com

<sup>3</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi  
email: silviasitimarimbi@gmail.com

<sup>4</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi  
email: fawazfahrur02@gmail.com

**Abstract.** *This community service activity aims to support the development of emotional recognition skills in early childhood at PAUD KB Al-Hidayah. Based on initial observations, several children experienced difficulties in identifying and expressing basic emotions such as happiness, sadness, anger, and fear. Therefore, this activity was conducted to introduce an interactive learning approach through the implementation of educational games that are appropriate to the characteristics of early childhood learners. The method used included field observation, interviews with teachers, and the design and implementation of an educational game entitled “Kenali Emosiku,” which consists of emotion-matching games and emotional expression box activities. The participants involved were 16 early childhood learners with diverse developmental characteristics. The results of the activity, evaluated through simple pre-test and post-test observations, showed an improvement in children’s ability to recognize and name various basic emotions, as well as increased confidence in expressing their feelings. In addition, children demonstrated higher enthusiasm, active participation, and positive social interaction during the learning process. In conclusion, the implementation of educational games proved to be effective in enhancing emotional recognition and expression skills among early childhood learners, indicating that the objectives of this community service activity were successfully achieved.*

**Keywords:** *educational games, emotion recognition, early childhood*

### I. PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa emas perkembangan yang sangat menentukan pembentukan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional pada tahap kehidupan selanjutnya. Perkembangan sosial-emosional menjadi aspek penting karena berkaitan dengan kemampuan anak mengenali, memahami, dan mengekspresikan emosi secara tepat dalam kehidupan sehari-hari (Cahyani et al., 2025). Kemampuan ini berperan besar dalam membentuk kepercayaan diri, keterampilan sosial, serta kesiapan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekolah dan masyarakat.

Namun, dalam praktik pembelajaran di satuan pendidikan anak usia dini, pengenalan emosi masih sering menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi awal di PAUD KB Al-Hidayah menunjukkan bahwa sebagian anak belum mampu membedakan emosi dasar seperti senang, sedih, marah, dan takut, serta masih ragu dalam mengungkapkan perasaan yang mereka alami. Kondisi ini menunjukkan perlunya stimulasi yang lebih optimal dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Anak pada usia ini cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain yang bersifat konkret, visual, dan interaktif (Syofiyanti et al., 2025).

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*learning through play*) dinilai efektif dalam membantu anak memahami konsep abstrak, termasuk emosi, karena permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Romlah, 2024). Media game edukatif dapat menjadi sarana yang tepat untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak, meningkatkan keterlibatan aktif, serta mendorong anak untuk mengekspresikan perasaannya secara alami (Ernawati & Rahman, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan mengimplementasikan game edukatif sebagai media pembelajaran dalam pengenalan emosi anak usia dini di PAUD KB Al-Hidayah. Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui perancangan dan penerapan game edukatif “Kenali Emosiku” yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui kegiatan ini diharapkan kemampuan anak dalam mengenali dan mengekspresikan emosi dapat meningkat, serta tercipta proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini**

Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini mencakup kemampuan mengenali emosi diri dan orang lain, mengelola perasaan, serta membangun hubungan sosial yang positif. Kemampuan ini berperan penting dalam pembentukan kontrol diri, empati, dan kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan belajar di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal (Denham et al., 2012). Anak yang memiliki perkembangan sosial-emosional yang baik cenderung lebih mampu beradaptasi, bekerja sama, dan mengekspresikan emosi secara tepat.

### **2.2. Pembelajaran Berbasis Bermain dalam PAUD**

Pembelajaran pada anak usia dini idealnya dilakukan melalui kegiatan bermain karena bermain merupakan cara alami anak untuk belajar. Pendekatan bermain

memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna melalui keterlibatan langsung secara fisik maupun emosional (Suyadi & Ulfah, 2015). Media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan dinilai efektif dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk sosial-emosional.

### **2.3. Game Edukatif sebagai Media Pengenalan Emosi**

Game edukatif merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan unsur bermain dan belajar. Penggunaan game edukatif dapat membantu anak mengenali emosi dasar melalui visual, ekspresi wajah, dan situasi yang menyerupai pengalaman nyata. Penelitian menunjukkan bahwa game edukatif mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memahami dan mengekspresikan emosi serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Maulidia et al., 2025).

## **III. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bersifat deskriptif kualitatif dengan model partisipatif, karena kegiatan difokuskan pada keterlibatan langsung anak sebagai subjek sekaligus sasaran kegiatan. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai proses, respons, dan perubahan perilaku anak selama implementasi game edukatif berlangsung. Metode deskriptif kualitatif memungkinkan pengabdian mengamati secara natural kemampuan anak dalam mengenali dan mengekspresikan emosi tanpa memberikan perlakuan eksperimental yang ketat (Moleong, 2017). Selain itu, pendekatan partisipatif relevan digunakan dalam kegiatan pengabdian karena menempatkan pendidik dan peserta didik sebagai mitra aktif dalam proses pelaksanaan kegiatan (Sugiyono, 2022).

Teknik evaluasi menggunakan pre-test dan post-test berbasis observasi dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belum mampu mengikuti tes tertulis secara formal. Evaluasi observasional

memungkinkan penilaian perkembangan anak dilakukan melalui pengamatan perilaku, ekspresi, dan keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung (Suyadi & Ulfah, 2015). Metode ini dinilai efektif untuk menilai perubahan kemampuan sosial-emosional anak, khususnya dalam aspek mengenali, menyebutkan, dan mengekspresikan emosi dasar setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan.

#### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Hasil Penelitian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui implementasi game edukatif “Kenali Emosiku” di PAUD KB Al-Hidayah menunjukkan hasil yang positif terhadap kemampuan pengenalan dan ekspresi emosi anak usia dini. Kegiatan ini diikuti oleh 16 anak dengan karakteristik perkembangan yang beragam. Evaluasi hasil kegiatan dilakukan melalui observasi, pre-test, dan post-test sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik anak usia dini.

**Tabel 1.** Hasil Post-test

| No | Aspek yang Dinilai   | Indikator Penilaian                   | Jumlah Anak (n=16) | Persentase |
|----|----------------------|---------------------------------------|--------------------|------------|
| 1  | Pengenalan Emosi     | Mampu mengenali minimal 4 jenis emosi | 16                 | 100%       |
| 2  | Pengenalan Emosi     | Mampu mengenali 5–6 jenis emosi       | 12                 | 75%        |
| 3  | Mencocokkan Ekspresi | Mencocokkan ekspresi secara mandiri   | 14                 | 87,5%      |
| 4  | Ekspresi Emosi       | Mengungkapkan perasaan                | 11                 | 68,75%     |

|   |                  |                                  |    |        |
|---|------------------|----------------------------------|----|--------|
|   |                  | secara verbal                    |    |        |
| 5 | Partisipasi      | Aktif mengikuti permainan        | 15 | 93,75% |
| 6 | Interaksi Sosial | Berinteraksi dengan teman sebaya | 13 | 81,25% |

Sumber: Data Penelitian (2025)

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan emosi dasar seperti senang, sedih, marah, dan takut. Beberapa anak tampak ragu-ragu, pasif, serta belum mampu mengungkapkan perasaan yang dirasakan secara verbal. Selain itu, tingkat fokus dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran masih rendah dan memerlukan arahan serta pengulangan instruksi dari tutor. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Sukatin et al. (2020) yang menyatakan bahwa kemampuan pengenalan emosi pada anak usia dini membutuhkan stimulasi yang berkelanjutan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Setelah dilakukan implementasi game edukatif, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali dan membedakan emosi. Anak mampu mengenali minimal empat hingga enam jenis emosi serta mencocokkan ekspresi emosi dengan gambar yang sesuai secara lebih mandiri. Selain itu, anak mulai menunjukkan keberanian untuk mengungkapkan perasaan diri, baik melalui ucapan sederhana maupun ekspresi nonverbal, meskipun sebagian masih memerlukan pendampingan tutor. Tingkat partisipasi dan antusiasme anak selama kegiatan juga meningkat, yang terlihat dari keaktifan anak dalam mengikuti permainan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta merespons pertanyaan yang diberikan.

##### 4.2 Pembahasan

Peningkatan kemampuan pengenalan dan ekspresi emosi anak setelah penerapan game edukatif menunjukkan bahwa

pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Anak cenderung lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak, seperti emosi, ketika disajikan melalui aktivitas bermain yang konkret, visual, dan melibatkan gerak motorik (Kasmiati et al., 2021). Game mencocokkan ekspresi membantu anak mengidentifikasi perbedaan emosi melalui pengalaman langsung, sedangkan game kotak ekspresi memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan perasaan diri secara lebih bebas dan aman.

Temuan ini sejalan dengan teori *learning through play* yang dikemukakan oleh Piaget (1962), yang menyatakan bahwa bermain merupakan sarana utama bagi anak untuk membangun pengetahuan dan pemahaman melalui pengalaman langsung. Melalui permainan, anak tidak hanya belajar mengenali emosi, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan komunikasi secara bersamaan. Selain itu, Vygotsky (1978) menegaskan bahwa interaksi sosial dalam kegiatan bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dan regulasi emosi melalui bimbingan orang dewasa dan interaksi dengan teman sebaya.

Penggunaan media game edukatif dalam kegiatan ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Prasasti et al. (2025) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi anak, serta membantu internalisasi nilai sosial dan emosional. Dengan demikian, implementasi game edukatif dapat menjadi alternatif solusi yang efektif bagi pendidik PAUD dalam menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak, khususnya dalam aspek pengenalan dan ekspresi emosi.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui implementasi game edukatif “Kenali Emosiku” di PAUD KB Al-Hidayah memberikan hasil yang positif dalam

mendukung pengenalan dan ekspresi emosi anak usia dini. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali, menyebutkan, dan mencocokkan emosi dasar, serta mulai berani mengungkapkan perasaan yang mereka rasakan. Selain itu, penggunaan game edukatif mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan interaksi sosial anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan pembelajaran berbasis permainan terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Media game yang sederhana namun menarik juga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pengenalan emosi secara lebih konkret dan bermakna. Sebagai saran, kegiatan pengabdian serupa dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variasi permainan, memperluas jenis emosi yang dikenalkan, serta meningkatkan kualitas media agar lebih tahan lama dan mudah digunakan. Selain itu, pelibatan pendidik secara berkelanjutan diharapkan dapat membantu mengoptimalkan penerapan game edukatif sebagai media pembelajaran untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, B. E., Ramadhani, L. D., Alicia, A. R., Mutiara, N., Adista, C. C., Janisa, C. N., Rohali, A., Anggraini, D. F., & Fani, I. (2025). Publisher: CV. Digazeebook Media. 1(2), 69–77.
- Denham, S. A., Bassett, H. H., & Wyatt, T. (2012). The socialization of emotional competence. In R. E. Tremblay, M. Boivin, & R. D. Peters (Eds.), *Encyclopedia on Early Childhood Development* (pp. 1–6). Centre of Excellence for Early Childhood Development.
- Ernawati, E., & Rahman, M. H. (2025). Peran Permainan Edukatif dalam Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di TK Swasta Asmaul Husna Asahan.

- INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 5(4), 3119–3126.
- Ijar Salna, Lu'lu Rahmadanti, Nur Sa'adah, Fatimah Fatimah, Khadijah Khadijah, & Hairani Ananda Putri. (2024). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(3), 63–71. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i3.1340>
- Maulidia, E., Malang, U. I., Visual, M. P., Dini, A. U., Motorik, K., & Lokal, B. (2025). Integrasi Permainan Tradisional Sebagai Media Integration of Traditional Games As Visual.
- Maulidia, R., Rahmawati, Y., & Hasanah, N. (2025). Pemanfaatan game edukatif dalam pengembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–56.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Prasasti, S., Ningrum, E. S., & Rahayuningtyaswara, D. (2025). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 531–535. <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/386>
- Romlah, S. (2024). Efektivitas Metode Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(02), 572–592.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Suyadi, & Ulfah, M. (2015). Konsep dasar PAUD. PT Remaja Rosdakarya.
- Syofiyanti, D., Marta, R. D., Franssisca, Y., Budiarti, D., & Bengkulu, D. (2025). Media Smartboard Sebagai Teknologi Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Smartboard Media as an Interactive Technology in Improving Early Childhood ' s Interest in Learning. 76.