Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi
Volume 6, Nomor 2, Juli 2026
E-ISSN: 2827-7945; P-ISSN: 2827-8127, Hal. 695-703
DOI: https://doi.org/10.55606/juitik.v6i2.2318
Tersedia: https://journal.sinov.id/index.php/juitik

Potensi *Board Game* Berbasis *Role-Play* sebagai Media Pembelajaran Sosial-Emosional pada Anak Usia Dini: Kajian Literatur

Chatarina Wihelmina[1*], Widyasari[2], Aris Sutejo[3]
[1,2,3]Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia
Email: catharinatan098@gmail.com[1], widyasari.dkv@upnjatim.ac.id[2], aris.dkv@upnjatim.ac.id[3]

**Penulis Korespondensi: catharinatan098@gmail.com*

Abstract*. Empathy is a fundamental aspect of early childhood social-emotional development that plays a crucial role in shaping prosocial behavior. However, current teaching approaches in early childhood education settings tend to be verbal and instructional, making them less effective at facilitating concrete social experiences for children. This literature review aims to analyze the potential of role-play based board games as an effective social-emotional learning medium for children aged 5-6 years. The method used is a systematic literature review of relevant studies from various primary sources, covering theories of child development, empathy, social-emotional learning (SEL), role-play, board games, and principles of visual communication design. The study findings indicate that role-play-based board games have great potential to stimulate empathy and prosocial behavior in young children through structured social simulations, face-to-face interactions, and role-playing mechanisms. An appropriate visual communication design approach including expressive character illustrations, a bright color palette, and an intuitive layout also plays a role in enhancing children's engagement in the play process. This study identifies a gap in the availability of locally developed empathy-based board games that are culturally appropriate for Indonesia, while also providing a conceptual foundation for the development of interactive, game-based learning media for young children.*

Keywords*: Board Game; Early Childhood; Empathy; Role-Play; Social-Emotional Learning.*

Abstrak. Kemampuan empati merupakan aspek fundamental dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini yang berperan penting dalam membentuk perilaku prososial. Namun, pendekatan pembelajaran di lembaga PAUD saat ini masih cenderung bersifat verbal dan instruksional, sehingga kurang mampu memfasilitasi pengalaman sosial yang konkret bagi anak. Kajian literatur ini bertujuan untuk menganalisis potensi board game berbasis *role-play* sebagai media pembelajaran sosial-emosional yang efektif bagi anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah kajian literatur sistematis terhadap penelitian-penelitian relevan dari berbagai sumber primer, mencakup teori perkembangan anak, empati, pembelajaran sosial-emosional (SEL), *role-play*, *board game*, serta prinsip desain komunikasi visual. Hasil kajian menunjukkan bahwa board game berbasis role-play memiliki potensi besar dalam menstimulasi empati dan perilaku prososial anak usia dini melalui simulasi situasi sosial yang terstruktur, interaksi tatap muka, dan mekanisme pengambilan peran. Pendekatan desain komunikasi visual yang tepat, meliputi ilustrasi karakter yang ekspresif, palet warna cerah, dan tata letak yang intuitif, turut berperan dalam memperkuat keterlibatan anak dalam proses bermain. Kajian ini mengidentifikasi kesenjangan pada ketersediaan board game lokal berbasis empati yang sesuai konteks budaya Indonesia, sekaligus memberikan landasan konseptual bagi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; *Board Game;* Empati; Pembelajaran Sosial-Emosional; *Role-Play*.

1. LATAR BELAKANG

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan merasakan emosi orang lain, serta merespons secara tepat terhadap kondisi emosional tersebut. Hoffman (2001) mendefinisikan empati sebagai respons afektif yang muncul akibat pengamatan terhadap kondisi emosional orang lain, yang mendorong individu menyesuaikan perasaannya. Kemampuan ini tidak berkembang secara otomatis, melainkan melalui proses bertahap sejak usia dini yang memerlukan stimulasi sosial yang konkret.

Naskah Masuk: 20 Maret 2026; Revisi: 18 April 2026; Diterima: 22 Mei 2026; Tersedia: 04 Juni 2026

Anak dengan kemampuan empati yang rendah cenderung menunjukkan perilaku kurang peduli lingkungan atau bahkan bersifat agresif (Lin et al., 2023). Data empiris di Indonesia menunjukkan urgensi permasalahan ini, di mana Laporan FSGI tahun 2023 mencatat 23 persen kasus perundungan terjadi di tingkat sekolah dasar, dan data Polri menyebutkan 36,31 persen siswa berisiko mengalami kekerasan di sekolah (INP Polri, 2023). Di era digital, tantangan menumbuhkan empati semakin kompleks. Peningkatan penggunaan gawai pada anak usia 3–6 tahun berdampak pada berkurangnya frekuensi interaksi sosial tatap muka, yang pada gilirannya menumpulkan kepekaan emosional anak terhadap ekspresi wajah dan bahasa tubuh (Indriati et al., 2025; Nurafifah et al., 2023). Di sisi lain, pendidik menghadapi dilema antara tuntutan pencapaian akademik dan pengembangan karakter, sehingga pembelajaran sosial-emosional di lembaga PAUD kerap terpinggirkan (Rahmawati, 2025). Metode yang umum digunakan instruksi verbal dan bercerita sering kali kurang efektif dalam memberikan pengalaman emosional yang konkret bagi anak (Suryani et al., 2020).

Penggunaan *board game* berbasis *role-play* muncul sebagai alternatif solusi yang menjanjikan. Board game memiliki karakteristik unik yang memadukan interaksi sosial tatap muka dengan struktur permainan yang jelas, mendorong anak untuk berkomunikasi, menunggu giliran, dan bekerja sama (Muravevskaia et al., 2025). Sementara itu, *role-play* terbukti efektif dalam meningkatkan empati karena menempatkan anak dalam perspektif orang lain secara langsung (Muslam, 2023; Smits-van der Nat et al., 2024). Meski potensinya besar, ketersediaan board game lokal yang dirancang khusus untuk mendidik empati dengan konteks budaya Indonesia masih sangat terbatas (Widya & Juwita, 2025; Wirahandayani et al., 2023). Kajian literatur ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis landasan teoretis dan empiris yang mendukung perancangan board game berbasis *role-play* sebagai media pembelajaran sosial-emosional bagi anak usia 5-6 tahun.

2. METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode *literature review* sistematis. Sumber literatur diperoleh dari jurnal ilmiah terindeks, prosiding konferensi, dan buku referensi yang relevan, meliputi bidang psikologi perkembangan anak, pendidikan anak usia dini, desain permainan, dan desain komunikasi visual. Pencarian literatur dilakukan melalui basis data Google Scholar, ERIC, dan ResearchGate menggunakan kata kunci: empati anak usia dini, pembelajaran sosial-emosional (SEL), *board game, role-play*, desain komunikasi visual, dan media pembelajaran interaktif.

Kriteria inklusi meliputi publikasi dalam rentang 2020–2026, berbahasa Indonesia atau Inggris, dan membahas topik yang berkaitan langsung dengan variabel kajian. Analisis dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi hubungan antara teori perkembangan anak, efektivitas metode *role-play*, potensi *board game* sebagai media edukasi, serta prinsip desain visual yang mendukung pembelajaran anak usia dini. Temuan dari berbagai literatur kemudian disintesis untuk membangun landasan konseptual perancangan board game edukatif berbasis *role-play*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Empati pada Anak Usia Dini

Berdasarkan kajian literatur, empati pada anak usia dini berkembang melalui tahapan yang dapat difasilitasi oleh pengalaman sosial yang terstruktur. Martin L. Hoffman (2000) menguraikan lima tahap perkembangan empati, mulai dari tangisan reaktif pada bayi, empati egosentris, empati quasi-egosentris, empati veridikal, hingga empati yang melampaui situasi langsung. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada transisi dari tahap egosentris menuju veridikal, yaitu saat mereka mulai menyadari bahwa kondisi batin orang lain berbeda dari pengalaman mereka sendiri. Penelitian Bulgarelli & Jones (2023) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa empati berkembang dari sistem neurokognitif yang berkaitan dengan pengenalan ekspresi wajah dan regulasi emosi, dan bahwa stimulasi sosial yang tepat secara signifikan memperkuat perkembangan empati anak.

Empati berkorelasi erat dengan perilaku prososial, yaitu kecenderungan untuk membantu, berbagi, bekerja sama, menghibur, dan bertindak altruistik (Costa Martins et al., 2022). Eisenberg et al. (2024) menunjukkan bahwa kecenderungan prososial, termasuk respons empatik, berkontribusi positif pada perkembangan sosial-emosional anak dan mencegah munculnya masalah perilaku eksternalisasi. Dengan demikian, stimulasi empati sejak usia dini merupakan investasi penting dalam perkembangan karakter anak jangka panjang. Penelitian Simon & Nader-Grosbois (2023) menunjukkan bahwa anak yang mendapat kesempatan terlibat dalam aktivitas sosial-emosional menunjukkan peningkatan signifikan dalam empati kognitif dan afektif dibandingkan anak yang kurang mendapat stimulasi serupa.

Pembelajaran Sosial-Emosional dan Efektivitas *Role-Play*

CASEL (2020) mendefinisikan Pembelajaran Sosial-Emosional (SEL) sebagai kerangka yang mencakup lima kompetensi utama: kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, keterampilan hubungan, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

Dalam konteks anak usia dini, kelima kompetensi ini perlu dibangun melalui aktivitas yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung. Mondi et al. (2021) membuktikan bahwa intervensi SEL pada usia permulaan mampu memperkuat perkembangan empati dan kemampuan sosial anak secara signifikan, terutama melalui kegiatan bermain yang terstruktur.

Metode *role-play* terbukti menjadi salah satu pendekatan paling efektif dalam mengembangkan empati anak usia dini. Muslam (2023) melaporkan bahwa penerapan role-play sederhana di kelas TK secara signifikan meningkatkan kemampuan anak mengenali perasaan orang lain dan menunjukkan perilaku prososial seperti berbagi dan menolong. Temuan ini diperkuat oleh meta-analisis Smits-van der Nat et al. (2024) yang menemukan bahwa anak yang terlibat rutin dalam kegiatan *role-play* memiliki tingkat empati, regulasi emosi, dan kompetensi sosial yang lebih tinggi. Muravevskaia et al. (2025) menambahkan bahwa desain aktivitas *role-play* yang mengintegrasikan konteks budaya lokal terbukti lebih efektif dalam membangun resonansi emosional pada anak. Meski demikian, penerapan *role-play* di kelas tanpa media pendukung yang terstruktur sering terkendala oleh keterbatasan imajinasi anak dan sulitnya pengkondisian kelas (Suryani et al., 2020).

Board Game sebagai Media Pembelajaran Sosial-Emosional

Board game merupakan media pembelajaran yang mampu menggabungkan interaksi sosial tatap muka dengan pengalaman belajar yang terstruktur. Astuti et al. (2024) menunjukkan bahwa *board game* dalam konteks pembelajaran sosial-emosional dapat meningkatkan kesadaran sosial dan kemampuan anak merespons situasi sosial secara tepat melalui simulasi, pengambilan keputusan, dan interaksi langsung. Widyasari et al. (2021) dalam penelitian board game anti-bullying untuk siswa sekolah dasar membuktikan bahwa *board game* membantu anak memahami situasi sosial melalui simulasi masalah, percakapan, dan pengambilan keputusan yang aman. Penelitian Nasihah & Afrianingsih (2024) juga menunjukkan pengaruh positif board game sosial terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun. Komponen utama *board game* papan permainan, kartu, dadu atau spinner, pion, dan rulebook masing-masing berkontribusi dalam menciptakan pengalaman bermain yang seimbang antara keberuntungan dan strategi (Hinebaugh, 2009). Bagi anak usia dini, komponen ini juga berfungsi sebagai scaffold yang membantu mereka memahami aturan sosial melalui pengalaman bermain. Liverman et al. (2025) membuktikan bahwa pembelajaran sosial-emosional berbasis game efektif dalam meningkatkan regulasi emosi dan keterampilan sosial anak, terutama ketika desain permainan bersifat kooperatif dan berpusat pada proses diskusi.

Studi komparatif terhadap board game Feelinks menunjukkan bahwa mekanisme diskusi perspektif dan identifikasi emosi terbukti memfasilitasi pemahaman sosial yang lebih mendalam, meski kompleksitas konten perlu disesuaikan untuk anak usia dini.

Landasan Teori Perkembangan Anak sebagai Pijakan Desain

Perancangan *board game* untuk anak usia dini memerlukan landasan teori perkembangan yang kuat. Teori perkembangan kognitif Piaget menegaskan bahwa anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan, dan peningkatan kemampuan kognitif dapat didukung dengan stimulasi visual berupa variasi warna dan bentuk yang memperkaya pengalaman belajar (Indriyani et al., 2024). Teori sosiokultural Vygotsky, khususnya konsep Zone of Proximal Development (ZPD) dan scaffolding, menunjukkan bahwa anak dapat mencapai perkembangan yang lebih tinggi melalui dukungan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten (Kurniati, 2025). *Board game* secara alami menghadirkan kondisi *scaffolding* ini, di mana aturan permainan dan interaksi antar pemain memandu anak melampaui kemampuan mandirinya.

Pendekatan *sensory play* turut memperkuat argumen penggunaan media taktil dalam pembelajaran anak usia dini. Arjulayana (2025) membuktikan bahwa aktivitas sensory play meningkatkan keterlibatan anak dan memperkuat perkembangan otak melalui stimulasi multisensori. Penelitian Kaur et al. (2022) menunjukkan bahwa proses sentuhan (*tactile processing*) berkembang signifikan pada masa anak usia dini dan berperan penting dalam pembentukan persepsi dan respons terhadap lingkungan. Integrasi elemen taktil seperti penggunaan *clay* dalam komponen permainan dapat menjadi sarana ekspresi emosi sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif anak.

Peran Desain Komunikasi Visual dalam Perancangan *Board Game* Edukatif

Desain komunikasi visual (DKV) memainkan peran krusial dalam mentranslasikan konsep abstrak seperti empati menjadi pengalaman visual yang konkret dan mudah dipahami anak. Menurut Ambrose & Harris (2018), DKV berperan mengatur elemen visual agar informasi tersampaikan dengan jelas, menarik, dan bermakna.

Dalam konteks board game anak usia dini, elemen visual tidak hanya berfungsi dekoratif, tetapi juga berperan sebagai sistem komunikasi yang membantu anak memahami aturan, konteks situasi, dan respons emosional yang diharapkan. Qiu & Ghani (2024) membuktikan bahwa ilustrasi yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman anak, serta mendukung perkembangan kognitif dengan mengubah informasi abstrak menjadi representasi visual konkret. Pemilihan warna cerah yang konsisten membantu keterbacaan, menarik minat, dan menciptakan suasana bermain yang positif (Widya & Juwita, 2025).

Tipografi yang jelas dan bersahabat, seperti penggunaan font sans-serif (Poppins) untuk teks instruksi, memastikan pesan dapat dipahami tanpa hambatan. Layout yang terstruktur dengan hirarki visual yang jelas mendorong anak berinteraksi lebih aktif dan terarah selama bermain. Hasil studi eksisting terhadap buku Ayo Belajar: Berbuat Baik menunjukkan bahwa pendekatan visual naratif efektif mengenalkan nilai prososial, namun perlu dipadukan dengan interaksi sosial langsung agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kesenjangan Penelitian dan Urgensi Pengembangan Media Lokal

Kajian literatur mengidentifikasi kesenjangan signifikan dalam ketersediaan *board game* lokal Indonesia yang dirancang khusus untuk mendidik empati anak usia dini. Widya & Juwita (2025) dan Wirahandayani et al. (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal untuk kategori ini masih sangat terbatas. Board game yang beredar umumnya merupakan adaptasi produk internasional yang belum tentu merespons konteks sosial budaya Indonesia, seperti nilai gotong royong, kepedulian terhadap sesama, dan situasi kehidupan sehari-hari anak Indonesia.

Sintesis dari seluruh kajian literatur menghasilkan kerangka konseptual bahwa board game berbasis *role-play* yang efektif untuk pembelajaran sosial-emosional anak usia dini harus memenuhi empat dimensi: (1) dimensi konten, yaitu skenario berbasis situasi kehidupan sehari-hari yang relevan dengan pengalaman anak Indonesia; (2) dimensi mekanisme, yaitu sistem permainan kooperatif dengan elemen pengambilan perspektif dan identifikasi emosi; (3) dimensi sensoris, yaitu komponen taktil yang mendukung keterlibatan multisensori anak; dan (4) dimensi visual, yaitu penerapan prinsip DKV yang menghasilkan ilustrasi karakter ekspresif, palet warna cerah, tipografi bersahabat, dan layout yang intuitif. Integrasi keempat dimensi ini diperkuat oleh temuan Asmara & Rulyansah (2024) yang menunjukkan bahwa permainan berbasis resolusi konflik efektif sebagai jalur pembelajaran kompetensi sosial-emosional anak.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kajian literatur ini menegaskan bahwa board game berbasis *role-play* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran sosial-emosional yang efektif bagi anak usia dini, khususnya dalam menstimulasi empati dan perilaku prososial. Landasan teoritis dari Piaget, Vygotsky, dan Hoffman memberikan justifikasi ilmiah yang kuat bahwa usia 5–6 tahun merupakan periode kritis untuk intervensi empati melalui pengalaman bermain yang terstruktur.

Pendekatan *role-play* dalam *board game* memungkinkan anak mengalami perspektif sosial secara langsung, sementara elemen desain komunikasi visual yang tepat memastikan keterlibatan dan pemahaman anak. Kesenjangan pada ketersediaan *board game* lokal berbasis empati di Indonesia membuka peluang signifikan bagi pengembangan media pembelajaran yang responsif terhadap konteks sosial budaya. Kajian ini memberikan landasan konseptual yang komprehensif untuk pengembangan board game edukatif berbasis *role-play* yang mengintegrasikan prinsip SEL, teori perkembangan anak, *sensory play*, dan DKV dalam satu kesatuan media pembelajaran yang bermakna dan berpotensi menjadi instrumen intervesi empati yang efektif di lembaga PAUD Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas dukungan akademik dalam penelitian ini. Terima kasih juga kepada TK Mustika Rini sebagai lokasi observasi, serta para psikolog anak dan orang tua yang bersedia menjadi narasumber dalam proses pengumpulan data.

DAFTAR REFERENSI

Ambrose, G., & Harris, P. (2018). *The fundamentals of graphic design*. AVA Publishing SA. https://doi.org/10.5040/9782940476008

Arjulayana, A. (2025). Sensory Play in Early Childhood Education: The Key to Stimulating the Brain and Creativity of Young Children. *Journal of Gemilang*, *2*(3), 23–33. https://doi.org/10.62872/rtjsfx19

Armelia, H., & Zahroh, S. (2023). Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education, 8*(2), 114–123. https://doi.org/10.51529/ijiece.v8i2.484

Asmara, B., & Rulyansah, A. (2024). Play to Resolve: Educational Games as a Pathway to Conflict Resolution for Early Learners. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 16*(3). https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5528

Astuti, B., Purwanta, E., Bhakti, C., Kurniasih, C., & Ghiffari, M. (2024). Mining the Gold: Development of a Board Game to Increase Social Awareness of Junior High School Students' Social-Emotional Learning. *Proceedings of the 2nd International Conference on Environmental, Energy, and Earth Science, ICEEES 2023*. https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.30-10-2023.2343080

Bulgarelli, C., & Jones, E. J. H. (2023). The typical and atypical development of empathy: How big is the gap from lab to field? *JCPP Advances, 3*(1), e12136. https://doi.org/10.1002/jcv2.12136

CASEL. (2020). *About CASEL*. https://casel.org/about-us/

Chen, J. J., Rivera-Vernazza, D. E., Lin, J. C., & Spricigo, A. (2026). An Observational Study of Prosocial and Antisocial Behaviors in Preschool Children. *International Journal of Early Childhood, 58*(1), 499–525. https://doi.org/10.1007/s13158-026-00491-3

Costa Martins, M., Santos, C., Fernandes, M., & Veríssimo, M. (2022). Attachment and the Development of Prosocial Behavior in Children and Adolescents: A Systematic Review. *Children, 9*(6), 874. https://doi.org/10.3390/children9060874

Eisenberg, N., Zuffianò, A., & Spinrad, T. L. (2024). Are prosocial tendencies relevant for developmental psychopathology? *Development and Psychopathology, 36*(5), 2207–2217. https://doi.org/10.1017/S0954579424000063

García-Fernández, C. M., Romera, E. M., Monks, C. P., & Ortega-Ruiz, R. (2023). Peer Aggression and Victimisation: Social Behaviour Strategies in Early Childhood in Spain. *Early Childhood Education Journal, 51*, 837–849. https://doi.org/10.1007/s10643-022-01348-9

Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. Rowman & Littlefield Publishers. https://doi.org/10.5771/9781607092612

Hoffman, M. L. (2001). *Empathy and Moral Development: Implications for Caring and Justice*. Cambridge University Press.

Indriati, T., Sutrisno, S., & Yuniarti, Y. (2025). Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(1), 127–133. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2256

Indriyani, R., Taswadi, & Sobandi, B. (2024). Analysis of Cognitive Development Theory by Jean Piaget on Color Games on Early Childhood Development. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation, 4*(4), 504–511. https://doi.org/10.35877/454RI.eduline3068

INP Polri. (2023). *36 Percent of Student Vulnerable to Bullying: National Assessment Reports*. https://inp.polri.go.id/artikel/36-percent-of-student-vulnerable-to-bullying-national-assessment-reports

Kaur, S., Espenhahn, S., Bell, T., Godfrey, K. J., et al. (2022). Nonlinear age effects in tactile processing from early childhood to adulthood. *Brain and Behavior, 12*(7), e2644. https://doi.org/10.1002/brb3.2644

Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(1), 19–24.

Lin, Z., Zhou, Z., Zhu, L., & Wu, W. (2023). Parenting styles, empathy and aggressive behavior in preschool children. *Frontiers in Psychology, 14*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1243623

Liverman, E., Antognoli, D., Elaiho, C., McGuire, M., et al. (2025). Game-Based Social-Emotional Learning for Youth: School-Based Qualitative Analysis of Brain Agents. *JMIR Formative Research, 9*(1), e67550. https://doi.org/10.2196/67550

Martin L. Hoffman. (2000). *Empathy and Moral Development: Implication for Caring and Justice*. Cambridge University Press.

Mondi, C. F., Giovanelli, A., & Reynolds, A. J. (2021). Fostering Socio-Emotional Learning Through Early Childhood Intervention. *International Journal of Child Care and Education Policy, 15*, 6. https://doi.org/10.1186/s40723-021-00084-8

Muravevskaia, E., Kuriappan, B., & Schrier, K. (2025). Designing a Role-Play Activity about Social-Emotional Learning for the Indian Context. *European Conference on Games Based Learning, 19*(2), 641–647. https://doi.org/10.34190/ecgbl.19.2.3883

Muslam, H. (2023). Improving Kindergarten Students' Empathy Using Role-Play Technique at Raudlatul Athfal (RA) in Genuk, Semarang City. *Proceedings of the 2nd Multidisciplinary International Conference, MIC 2022*. https://doi.org/10.4108/eai.12-11-2022.2327397

Nasihah, K., & Afrianingsih, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Sosial Board Game Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul. *JCE (Journal of Childhood Education), 8*(1), 50–58. https://doi.org/10.30736/jce.v8i1.2001

Nurafifah, L., Hayati, T., & Hidayat, H. (2023). Hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan berempati anak. *Jurnal Pendidikan Anak, 12*(2), 162–175. https://doi.org/10.21831/jpa.v12i2.46932

Patimah, R. T., & Nurhayati, S. (2023). Investigating Sensory Play Implementation with Loose Parts Media In Early Childhood Education. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(4), 2042–2049. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1635

Qiu, L., & Ghani, D. B. A. (2024). Research on Illustrations and Layout Design of Primary School Textbooks Based on Children Reading Psychological Characteristics. Proceedings, 622–627. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-222-4_75

Rahmawati, M. (2025). Holistic PAUD Concept: Integrating Aspect Social and Emotional Cognitive. *Bulletin of Early Childhood, 4*(1), 38–46. https://doi.org/10.51278/bec.v4i1.1961

Simon, P., & Nader-Grosbois, N. (2023). Empathy in Preschoolers: Exploring Profiles and Age- and Gender-Related Differences. *Children, 10*(12), 1869. https://doi.org/10.3390/children10121869

Smits-van der Nat, M., van der Wilt, F., Meeter, M., & van der Veen, C. (2024). The Value of Pretend Play for Social Competence in Early Childhood: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, *36*(2), 46. https://doi.org/10.1007/s10648-024-09884-z

Suryani, R., Pranoto, S., & Astuti, B. (2020). The Effectiveness of Storytelling and Roleplaying Media in Enhancing Early Childhood Empathy. *Journal of Primary Education*, *9*(5), 546–553. https://doi.org/10.15294/jpe.v9i5.43532

Widya, L. A. D., & Juwita, P. (2025). Interactive Book Design for Speech Delay Child Therapy. *Ultimart, 16*(1). https://doi.org/10.31937/ultimart.v16i1.2690

Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7*(2), 298–316. https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243

Wirahandayani, M., Rakhmawati, W., & Rukmasari, E. A. (2023). The Effect of Role Playing Methods on Social-emotional Development in Preschool Children. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 1156–1168. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3626