



## Permainan Inklusif: Solusi untuk Anak dengan Keterlambatan Perkembangan Emosi

Thiana Nurussakinah <sup>1✉</sup>, Nur Faizah Romadona <sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>(1,2)</sup>

DOI: [10.31004/aulad.v7i3.843](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.843)

✉ Corresponding author:

[ [Thiananur@gmail.com](mailto:Thiananur@gmail.com) ]

### Article Info

### Abstrak

#### Kata kunci:

Anak Usia Dini;  
Keterlambatan emosi;  
Permainan Inklusif

Anak usia dini memiliki karakteristik bermain yang dominan, sehingga bermain menjadi metode penting untuk mendukung perkembangan mereka. Permainan inklusif, yang melibatkan anak-anak dengan dan tanpa berkebutuhan khusus, memberikan kesempatan untuk mematahkan stereotip, membangun persahabatan, dan meningkatkan keterampilan sosial serta emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan inklusif dapat memfasilitasi kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung terapi kuratif dan rehabilitatif bagi anak-anak dengan keterlambatan emosi. Penelitian ini dilakukan dengan meninjau literatur dari penelitian sebelumnya, artikel ini membahas manfaat, tantangan, serta hasil dari penerapan permainan inklusif. Temuan memperlihatkan kalau anak-anak dengan keterlambatan emosi yang berpartisipasi pada program permainan inklusif menyadari dalam memahami dan mengekspresikan emosi mereka, keterampilan sosial, serta interaksi positif dengan teman sebaya. Permainan inklusi dan terapi bermain saling berkaitan sebagai solusi kuratif dan rehabilitatif untuk anak usia dini dengan keterlambatan emosi. Penelitian ini merekomendasikan pendekatan permainan inklusif sebagai strategi efektif bagi pendidik dalam mendukung pembelajaran dan perkembangan anak berkebutuhan khusus.

#### Keywords:

Early Childhood;  
Emotional Delay;  
Inclusive Play

#### Abstract

Early childhood is characterized by dominant play, making play an important method to support their development. Inclusive play, which involves children with and without special needs, provides opportunities to break stereotypes, build friendships, and improve social and emotional skills. This research aims to explore how inclusive play can facilitate enjoyable play and learning activities while supporting curative and rehabilitative therapies for children with emotional delays. By reviewing literature from previous studies, this article discusses the benefits, challenges and outcomes of implementing inclusive play. Findings show that children with emotional delays who participated in inclusive play programs realized gains in understanding and expressing their emotions, social skills, and positive interactions with peers. Inclusive play and play therapy are interrelated as curative and rehabilitative solutions for young children with emotional delays. This research recommends the inclusive play approach as an effective strategy for educators to support the learning and development of children with special needs.

## 1. PENDAHULUAN

Permainan inklusi merupakan salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung perkembangan anak dengan kebutuhan khusus, termasuk anak yang mengalami keterlambatan emosi (Falaah, 2021). Permainan inklusif adalah kegiatan yang dirancang untuk memastikan partisipasi aktif semua individu, tanpa memandang perbedaan kemampuan, baik dengan berkebutuhan khusus maupun tanpa berkebutuhan khusus. Keterlambatan emosi adalah kondisi di mana anak mengalami kesulitan dalam memahami, melakukan pengelolaan, serta ekspresinya emosinya pada metode yang sesuai. Hal ini dapat memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, sehingga dibutuhkan intervensi yang tepat untuk membantu mereka berkembang secara optimal (Hasani & Kurniawati, 2024).

Permainan inklusi, yang dirancang untuk melibatkan anak-anak dengan berbagai kemampuan, menawarkan lingkungan yang mendukung di mana anak-anak bisa mempelajari hal terkait serta terkelola emosi mereka (W. I. dkk Sari, 2024)). Melalui aktivitas bermain yang melibatkan kerja sama, komunikasi, dan empati, permainan inklusi membantu anak dengan keterlambatan emosi belajar mengekspresikan perasaan, mengatasi frustrasi, dan meningkatkan kemampuan sosialnya. Lebih jauh, permainan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak dengan keterlambatan emosi, tetapi juga mendorong penerimaan dan inklusi dari anak-anak lain, menciptakan lingkungan yang lebih terbuka dan toleran (Ika Febrian Kristiana, 2021). Artikel ini berorientasi dalam mengeksplorasi bagaimana permainan inklusi bisa menjadi solusi efisien untuk membantu anak-anak pada keterlambatan emosi. Melalui kajian literatur dan contoh kasus, akan dibahas manfaat serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi pendekatan ini, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan orang tua untuk mengembangkan pertumbuhan emosi anak-anak mereka.

Karena tahun-tahun awal merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan emosi dan sosial anak-anak, menemukan solusi untuk keterlambatan emosi melalui permainan inklusi merupakan hal yang sangat penting. Kemampuan untuk mengidentifikasi, mengartikulasikan, dan mengendalikan emosi seseorang adalah keterampilan yang mulai dikembangkan oleh anak-anak sejak usia dini. Keterlambatan dalam perkembangan emosi pada tahap ini dapat berdampak jangka panjang pada kemampuan anak dalam menjalin hubungan sosial, beradaptasi dengan lingkungan, serta mengatasi stres dan tantangan di kemudian hari (Hasani & Kurniawati, 2024). Permainan inklusi sangat penting karena memberikan pengalaman langsung dalam lingkungan yang mendukung keragaman kemampuan dan kebutuhan anak. Melalui permainan yang dirancang untuk mengajak anak dengan berbagai tingkat keterampilan berinteraksi, anak-anak dengan keterlambatan emosi dapat belajar mengekspresikan perasaan mereka secara lebih baik, memahami emosi orang lain, serta membangun empati dan keterampilan sosial (Rusmiati, 2023). Permainan ini menekankan pada kerja sama, toleransi, dan pengakuan terhadap perbedaan, yang merupakan kunci bagi perkembangan emosional yang sehat.

Selain itu, anak usia dini mempunyai kompetensi belajar yang cenderung fleksibel serta adaptif. Dengan memberikan mereka pengalaman bermain yang inklusif sejak dini, kita dapat mencegah isolasi sosial dan rasa frustrasi yang mungkin muncul akibat keterlambatan emosional. Permainan inklusi juga membantu memperoleh lingkungan yang aman serta positif, di mana anak-anak merasa diterima dan dihargai, yang pada akhirnya mendorong perkembangan emosi yang lebih sehat dan seimbang. Dengan demikian, intervensi dini melalui permainan inklusi menjadi sangat mendesak untuk mendukung perkembangan holistik anak dengan keterlambatan emosi (Juntak et al., 2023)

Fenomena yang mendasari pentingnya permainan inklusi untuk anak dengan keterlambatan emosi pada usia dini berkaitan erat dengan berbagai faktor perkembangan sosial-emosional dan lingkungan pendidikan. Salah satu fenomena utama adalah peningkatan prevalensi masalah emosi pada anak usia dini. Dengan semakin tingginya kesadaran akan kesehatan mental anak, banyak anak usia dini yang teridentifikasi mengalami keterlambatan emosi, seperti kesulitan mengenali emosi, mengelola ledakan emosi, serta kurangnya keterampilan berempati atau berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini menyebabkan mereka sering kali kesulitan beradaptasi di lingkungan pendidikan formal atau sosial (P. P. Sari et al., 2020). Selain itu, anak dengan keterlambatan emosi sering kali menghadapi kurangnya kesempatan sosialisasi yang memadai. Hal ini mengakibatkan isolasi sosial atau pengucilan dari kelompok teman sebaya, yang justru memperburuk keterlambatan emosi mereka. Dalam konteks ini, permainan inklusi berperan penting sebagai sarana yang menyediakan lingkungan ramah dan terstruktur untuk membantu anak belajar bersosialisasi secara aman (Rahmah et al., 2024).

Kesadaran akan pentingnya pendidikan inklusi juga semakin meningkat. Sekolah dan lembaga pendidikan kini lebih mengakui bahwa pendekatan inklusif, yang melibatkan anak dengan berbagai kebutuhan, dapat memberikan manfaat bagi seluruh peserta didik. Permainan inklusi menjadi salah satu cara efektif untuk menciptakan lingkungan belajar inklusif di mana anak-anak dapat secara alami belajar keterampilan sosial dan emosional melalui interaksi (Mustika et al., 2023). Fenomena lain yang mendorong pentingnya permainan inklusi adalah tuntutan lingkungan sosial yang semakin kompleks, yang menuntut anak-anak mengembangkan kemampuan emosi dan sosial lebih dini. Tekanan ini sering kali membuat anak dengan keterlambatan emosi menghadapi kecemasan atau kesulitan dalam menavigasi ekspektasi sosial yang semakin tinggi. Melalui permainan inklusi, anak-anak ini dapat belajar keterampilan tersebut secara bertahap dalam suasana yang mendukung, sehingga mereka tidak merasa tersisih (Sari et al., 2020). Kurangnya intervensi dini yang tepat juga menjadi isu

signifikan. Banyak anak dengan keterlambatan emosi baru mendapatkan perhatian ketika sudah berada di usia sekolah, padahal intervensi dini sangat penting untuk memaksimalkan perkembangan emosi mereka. Permainan inklusi yang dapat diterapkan sejak usia dini menjadi bentuk intervensi yang efektif. Aktivitas bermain yang menyenangkan ini mampu meningkatkan kemampuan emosi dan sosial anak secara natural (Yuliani, 2022).

Penelitian mengenai permainan inklusi sebagai solusi untuk keterlambatan emosi pada anak usia dini telah menunjukkan banyak manfaat, namun masih terdapat beberapa gap atau kekurangan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut (Herdian & Listiana, 2024). Berikut adalah beberapa gap dari penelitian sebelumnya yaitu, banyak penelitian sebelumnya berfokus pada studi kasus atau penelitian kualitatif dengan jumlah sampel yang terbatas seperti penelitian yang dilakukan Tasya Dkk (Nurfadhilla et al., 2022). Metode ini tidak selalu memberikan hasil yang dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian eksperimental dengan kontrol yang lebih ketat mengenai efektivitas permainan inklusi dalam berbagai konteks masih relatif sedikit. Gap ini menunjukkan perlunya lebih banyak studi dengan desain penelitian kuantitatif, uji coba terkontrol, atau metode campuran yang lebih komprehensif untuk mengukur dampak secara objektif salah satunya dari penelitian (Hasani & Kurniawati, 2024). Dengan memanfaatkan kebaruan-kebaruan ini, permainan inklusi dapat menjadi solusi yang lebih efektif dan relevan untuk mendukung perkembangan emosi anak usia dini yang mengalami keterlambatan.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemahaman dan aplikasi permainan inklusi di tingkat PAUD. Dalam studi literatur, peneliti akan mengumpulkan dan menelaah berbagai literatur, artikel ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu terkait konsep terapi bermain, permainan inklusi, terapi bermain, dan keterlambatan perkembangan emosi. Data yang diperoleh dari studi literatur akan digunakan untuk menyusun kerangka teoritis dan memahami konsep dasar serta konteks yang relevan (Ridwan et al., 2021)

Analisis data menggunakan metode studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengkaji, dan menginterpretasi berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dibahas. Proses pertama adalah identifikasi sumber-sumber literatur yang kredibel, seperti buku, artikel jurnal, yang berhubungan dengan "permainan inklusif sebagai solusi untuk anak dengan keterlambatan emosi. Setelah itu, peneliti akan menyaring dan memilih literatur yang relevan. Selanjutnya, jurnal-jurnal dievaluasi dengan mempertimbangkan elemen seperti judul, tujuan, sampel penelitian, metode penelitian, dan hasil atau temuan. Selanjutnya, data yang diperoleh dari literatur dianalisis dengan cara membandingkan temuan-temuan yang ada, mencari pola atau kesenjangan dalam penelitian sebelumnya, dan menginterpretasikan informasi yang dapat digunakan untuk mendukung argumen. Hasil dari analisis literatur ini kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan yang dapat memperkaya pemahaman terhadap masalah penelitian, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori atau praktek permainan inklusif di PAUD (Idhartono, 2020).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel-artikel dipilih dan disusun dengan cermat dari kumpulan literatur sesuai dengan relevansinya. Mengurangi gangguan mental dan emosional anak-anak dan kesulitan mereka dalam melakukan aktivitas sehari-hari adalah beberapa hasil yang diinginkan dari permainan inklusif ini. Untuk menyusun penelitian ini, penulis menjelajahi internet untuk mencari publikasi yang relevan dengan menggunakan kata kunci seperti "gangguan emosional pada anak", "Permainan inklusif", "terapi bermain", dan "permainan inklusif untuk anak dengan keterlambatan perkembangan emosi". Dalam penulisan artikel ini, ditemukan 13 artikel yang relevan dengan topik dalam Tabel 1.

Table 1. Hasil Seleksi Artikel

Judul Penelitian	Artikel	Penulis dan tahunnya	Tujuan	Sampel Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Atau Temuan
Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Di Sekolah PAUD Taam Al-Wildan Gunung Putri Kabupaten Bogor Tahun 2023	Terapi Puzzle	(Mulianingrum et al., 2024)	agar menilai dampak terapi bermain puzzle terhadap perkembangan keterampilan motorik halus pada anak-anak prasekolah di PAUD Taam Al-Wildan, Kabupaten Bogor, yang berusia antara tiga dan lima tahun.	anak-anak usia 3-5 tahun di sekolah PAUD Al-Wildan.	desain Pretest-Posttest with Control Group Design untuk	Perkembangan motorik halus anak-anak di Sekolah PAUD Taam Al-Wildan di Gunung Putri, Kabupaten Bogor, sangat dipengaruhi oleh terapi bermain puzzle
Article 'We are all friends': Disrupting friendship play discourses		(Watson, 2019)	menyelidiki operasi dan efek dari kewajaran diskursif di kelas anak usia dini yang inklusif dan khususnya, cara	Tujuh puluh lima anak, berusia antara dua dan enam tahun, dan dua belas	etnografi	Frasa 'Kita semua adalah teman' memiliki pengaruh yang kuat di dalam kelas. Di mana pandangan tentang persahabatan ini berperan di dalam kelas dalam

inclusive early childhood education		membangun permainan persahabatan.	pendidik berpartisipasi			praktik inklusif? Fabrikasi diskursifnya menciptakan pemahaman yang terbatas, marginalisasi perbedaan, dan penguatan kekuatan dan hak istimewa yang normal.
Inclusive Play: Defining Elements of Playful Teaching and Learning in Culturally and Linguistically Diverse ECEC	(Kangas et al., 2023)	untuk menyelidiki komponen-komponen pendekatan pedagogis yang dicirikan oleh sifat suka bermain dan inklusivitas	10 guru dan 21 anak	studi kasus		Memasukkan inklusi ke dalam inti PAUD Finlandia merupakan perubahan besar yang sejalan dengan pedagogi partisipatif, kesetaraan, dan penghormatan terhadap berbagai pendapa
Inclusive Play-Based Learning: Approaches from Enacting Kindergarten Teachers	(Danniels & Pyle, 2023)	untuk mengeksplorasi perspektif dan praktik kelas dari tiga guru taman kanak-kanak yang sangat menghargai, dan berupaya untuk memungkinkan, partisipasi dan inklusi dalam pembelajaran berbasis bermain untuk anak	guru di 11 kelas taman kanak-kanak umum. Tiga guru diundang untuk wawancara lanjutan	Studi kualitatif	kasus	memberi makna pada konsep inklusi melalui praktik bermain mereka dan berupaya untuk mempromosikan inklusi dalam kerangka pembelajaran berbasis permainan
Pengaruh Terapi Bermain Anak Dengan Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia 1-5 Tahun Di Pos Paud Biji Sesawi Kabupaten Nunukan (2018)	(Amiyanti, 2018)	untuk memastikan bagaimana terapi bermain memengaruhi tahap perkembangan bahasa anak-anak berusia antara satu dan lima tahun.	34 adalah anak usia 1-5 tahun yang ada di POS PAUD Biji Sesawi	Studi	tersebut adalah studi kuantitatif pada desain One Group Pretest-posttest design.	Anak-anak berusia antara satu hingga lima tahun mendapat manfaat dari terapi bermain dalam hal perkembangan bahasa mereka.
Stimulasi Terapi Bermain pada Anak Usia Prasekolah (2019)	(Nurhandayani Wulan Riski, Fatoni Imam, 2019)	Untuk meneliti stimulasi terapi bermain pada anak-anak prasekolah dengan menggunakan data dari penelitian empiris lima tahun sebelumnya. Desain:		Literature review.		Bermain peran, bermain bentengan, bermain konstruktif, bermain asosiatif, dan bermain puzzle adalah beberapa teknik stimulasi terapi bermain yang paling sering digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak, dengan persentase tertinggi hampir 90% dalam perkembangan sosial.
Terapi Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-5 Tahun (2013)	(Putri et al., 2023)	untuk mengetahui pengaruh Terapi Bermain Plastisin terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia tiga sampai lima tahun di wilayah kerja Puskesmas Paud Batu Bandung pada tahun 2022.	Pada studi ini, 70 anak PAUD dari wilayah kerja Puskesmas Batu Bandung menjadi populasi. Dengan menggunakan strategi pengambilan sampel yang disengaja, 23 anak menjadi sampel.	Desain pada studi ini ialah pra-eksperimen pre post test design.		Anak-anak berusia antara tiga dan lima tahun mendapat manfaat dari terapi bermain plastisin dalam hal perkembangan motorik halus mereka.
Penerapan Terapi Bermain Menggunakan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Aisyiyah V Gombong (2019)	(Iswati & Rizkiana, 2019)	Studi kasus ini menjelaskan bagaimana terapi bermain menggunakan media boneka tangan digunakan dalam asuhan keperawatan untuk membantu perkembangan bahasa anak usia prasekolah.	Tiga sesi terapi bermain dengan menggunakan media boneka tangan dilakukan dengan dua anak usia prasekolah (5-6 tahun) sebagai subjek. Alat ukur yang digunakan adalah DDST.	Karya tulis ilmiah ini memakai konsep deskriptif analitif studi kasus.		Telah dibuktikan bahwa terapi bermain dengan boneka tangan adalah metode yang berhasil untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak prasekolah.

Terapi Bermain Untuk Aspek Sosial Emosional Anak Autis Di Kabupaten Bungo Provinsi Jambi (2020)	(Afriany et al., 2021)	di Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, untuk mempelajari lebih lanjut tentang terapi bermain untuk elemen sosial-emosional anak autis dan apa yang dapat dilakukan oleh terapi bermain untuk perkembangan sosial-emosional anak autis.	Empat asisten memberikan terapi selama satu jam seminggu sekali selama lima bulan dengan tiga anak autis.	metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Terapi	Menurut temuan penelitian, permainan yang ditawarkan berfungsi sebagai sarana untuk mendorong perkembangan sosial dan emosional anak-anak.
Efektivitas Terapi Bermain Terhadap Gangguan Emosional Pada Anak : Systematic Literature Review	(Yonaevy & Prananingrum, 2023)	untuk memahami apakah terapi bermain dapat membantu meringankan atau menyembuhkan masalah mental dan emosional anak.		metode Literature review.	terapi bermain telah dibuktikan efektivitasnya untuk menurunkan gangguan mental emosional dengan beberapa jenis media permainan. Selain untuk mengurangi gangguan mental emosional dirumah sakit, terapi bermain juga bisa digunakan di sekolah untuk mengurangi gangguan mental emosional seperti pada anak yang hiperaktif, anak yang kesulitan belajar dll.
Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah	(Adimayanti & Siyanti, 2020)	Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak TK IT Cahaya Ummat.	siswa TKIT Cahaya Ummat kelas A dan B.	Tidak dijelaskan	Hasil yang didapatkan adalah kemampuan anak dalam berfikir secara kognitif Beberapa anak ada sudah mulai belajar berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris.
Media Implementation Sensory Play Therapeutic Activities for Children with Special Needs In Surakarta Village, Cirebon Regency	(Annisa et al., 2024)	untuk mengimplementasikan media Sensory play yang menjadi alat bantu yang berfungsi sebagai aktivitas terapi sederhana. Penerapan	4 orang tua anak berkebutuhan khusus di desa Surakarta kabupaten Cirebon	metode deskriptif kualitatif. Data penelitian dilakukan dengan observasi dan wawancara.	Penggunaan media sensory play dapat membantu perkembangan anak berkebutuhan khusus.
Maximizing children's opportunities with inclusive play: Considerations for interactive technology design (2015)	(Sobel et al., 2015)	Menghubungkan penelitian sebelumnya dalam pendidikan inklusif anak usia dini dan pengalaman positif dan negartif guru ,orang tua, dan anak anak terhadap desain teknologi dan untuk mendukung anak-anak dan orang dewasa yang terlibat dalam permainan inklusif.	anak-anak serta guru dan orang tua yang secara langsung	melakukan etnografi desain di kelas inklusif, dan Bermain memberikan kesempatan belajar yang signifikan yang sejalan dengan tujuan mewawancarai dan mensurvei orang tua dan guru untuk mengeksplorasi inklusi.	bahwa teknologi interaktif harus dirancang untuk memanfaatkan fasilitator diperlukan untuk memungkinkan partisipasi aktif dan setara dari semua anak, sering dan membantu mengatasi hambatan dalam rangka memaksimalkan kesempatan anak-anak dengan bermain yang inklusif.

Strategi permainan inklusi adalah pendekatan yang dirancang untuk memastikan bahwa semua anak baik itu anak berkebutuhan khusus dan tanpa berkebutuhan khusus, dapat terlibat dalam permainan dengan cara yang adil, menyenangkan, dan bermakna (Tana et al., 2024). Berikut adalah beberapa strategi yang dapat digunakan dalam menciptakan permainan inklusi :

**Menciptakan Lingkungan yang Mendukung**

Salah satu strategi utama dalam menciptakan inklusi dalam kegiatan permainan adalah menciptakan lingkungan yang mendukung. Hal ini melibatkan pemilihan lokasi yang aman dan mudah diakses oleh semua peserta, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau sensorik. Dengan memastikan aksesibilitas, setiap

individu dapat berpartisipasi tanpa hambatan. Lingkungan yang inklusif memastikan bahwa semua peserta merasa nyaman dan dapat menikmati permainan tanpa merasa terpinggirkan (Kangas et al., 2023). Contohnya Jika permainan dilakukan di luar ruangan, pastikan area tersebut ramah untuk kursi roda atau alat bantu lainnya

#### *Penyesuaian Aturan Permainan*

Penting untuk memilih atau menyesuaikan aturan permainan agar fleksibel. Aturan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan peserta sehingga tetap adil dan menyenangkan. Misalnya, permainan bola dapat dilakukan dengan bola yang lebih besar atau lebih ringan untuk memudahkan peserta dengan keterbatasan motorik. Penyesuaian ini membantu menciptakan rasa inklusi tanpa mengurangi esensi permainan (Sobel et al., 2015). Pendekatan ini juga memastikan bahwa setiap peserta memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi dan merasakan keberhasilan. Contohnya dalam permainan seperti sepak bola, gunakan bola yang berbunyi untuk peserta dengan gangguan penglihatan, atau izinkan peserta dengan keterbatasan mobilitas untuk melempar bola alih-alih menendang.

#### *Mendorong Kolaborasi Antar-Peserta*

Strategi lain adalah mendorong kolaborasi antar-peserta. Jenis permainan ini sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Salah satu contohnya adalah permainan kooperatif yang menekankan kerja sama, seperti membangun menara dari balok secara bersama-sama, di mana setiap individu memiliki peran penting. Selain itu, permainan fisik juga dapat dibuat lebih inklusif dengan modifikasi, seperti menggunakan bola yang lebih ringan atau lapangan yang lebih kecil agar dapat dimainkan oleh peserta dengan keterbatasan fisik. Permainan yang bersifat tim atau kooperatif lebih efektif dalam membangun rasa kebersamaan dan empati. Peserta diajak untuk bekerja sama mencapai tujuan bersama, sehingga dapat saling mendukung dan mengapresiasi perbedaan masing-masing (Purnama, 2017). Contohnya dalam permainan membangun menara balok, setiap anggota tim diberi tugas spesifik seperti menyusun, menyeimbangkan, atau memilih balok.

#### *Peran Fasilitator dalam Mendukung Inklusi*

Fasilitator atau pemimpin permainan memegang peran penting dalam menciptakan suasana yang inklusif. Mereka harus peka terhadap kebutuhan peserta, memberikan panduan yang jelas, dan mendorong semangat positif. Selain itu, fasilitator perlu memastikan bahwa semua peserta merasa dihargai dan didengarkan, sehingga pengalaman bermain menjadi inklusif dan menyenangkan bagi semua (Watson, 2019). Pemimpin permainan yang kompeten dapat menciptakan suasana yang ramah, di mana semua individu merasa diterima dan dihormati. Contohnya Seorang fasilitator dapat membantu peserta memahami aturan atau memodifikasi aktivitas untuk menciptakan pengalaman yang positif bagi semua (Walyani et al., 2023).

#### *Permainan Berbasis Seni dan Kreativitas*

Permainan berbasis seni dan kreativitas, seperti menggambar bersama atau membuat karya seni kolaboratif, menjadi alternatif yang baik untuk menciptakan inklusi. Aktivitas ini memberikan ruang bagi setiap peserta untuk berekspresi tanpa batasan tertentu. Selain itu, permainan sensorik seperti mengenali benda dengan mata tertutup atau mendengar suara tertentu juga dirancang untuk melibatkan peserta dengan berbagai kebutuhan, termasuk yang memiliki sensitivitas sensorik (Juntak et al., 2023). Contohnya aktivitas menggambar bersama atau membuat karya seni kolaboratif, di mana setiap peserta dapat menambahkan sesuatu ke dalam karya yang sama.

#### *Permainan Edukatif dan Tradisional*

Permainan edukatif dan simulasi kelompok, seperti kuis atau teka-teki kolaboratif, memungkinkan semua peserta berkontribusi sesuai kemampuan masing-masing. Ini menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan dan inklusif. Permainan tradisional juga dapat dimodifikasi agar lebih inklusif, misalnya petak umpet atau engklek yang aturan dan medianya disesuaikan agar semua peserta merasa nyaman (Ajidharma et al., 2024).

#### *Inklusi Melalui Teknologi*

Dalam era digital, permainan berbasis teknologi seperti gim virtual dengan fitur aksesibilitas tinggi, seperti kontrol suara atau perangkat khusus, menjadi pilihan lain yang mendukung inklusi. Semua jenis permainan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, di mana semua individu merasa diterima, dihargai, dan memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi (Sobel et al., 2015). Dengan memanfaatkan teknologi, inklusi dapat diperluas ke berbagai kelompok masyarakat dengan kebutuhan yang berbeda-beda. Contohnya Permainan virtual reality dengan pengaturan kontrol yang mudah diakses untuk peserta dengan keterbatasan fisik (Sobel et al., 2015).

Pelaksanaan permainan inklusi merupakan pendekatan yang strategis untuk mendukung perkembangan emosi anak-anak, terutama dalam konteks lingkungan sosial yang beragam. Permainan inklusi dirancang untuk melibatkan semua anak tanpa memandang perbedaan, termasuk anak-anak dengan kebutuhan khusus. Aktivitas

ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi secara aktif, belajar bekerja sama, dan membangun rasa saling menghargai terhadap perbedaan individu. Melalui partisipasi dalam permainan inklusi, anak-anak belajar mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi mereka, serta mengembangkan empati terhadap perasaan orang lain (Kangas et al., 2023)

Permainan inklusif memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak-anak di berbagai aspek, termasuk motorik halus, bahasa, dan sosial-emosional. Konsep inklusi dalam pendidikan anak usia dini mendorong kesetaraan dalam partisipasi bermain, memberikan kesempatan bagi setiap anak untuk terlibat tanpa memandang latar belakang atau kemampuan mereka. Penelitian seperti yang dilakukan oleh Kangas et al. (2023) menyoroti pentingnya mengintegrasikan inklusi dalam pendekatan pedagogis di PAUD, di mana permainan menjadi alat untuk menghormati keberagaman dan kesetaraan. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Watson (2019), yang menunjukkan bahwa diskursus mengenai persahabatan dalam permainan di kelas inklusif dapat menciptakan pengertian yang lebih luas tentang kebersamaan, meskipun terkadang memperkuat pandangan yang terbatas terhadap perbedaan. Dalam konteks terapi bermain, permainan seperti puzzle dan media lainnya terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan bahasa pada anak-anak, sebagaimana yang ditemukan dalam studi Mulianingrum et al. (2024) dan Arniyanti (2018). Selain itu, penggunaan teknologi interaktif dalam permainan inklusif juga berperan penting untuk memaksimalkan partisipasi aktif dari semua anak, seperti yang dibahas oleh Sobel et al. (2015), yang menyarankan bahwa desain teknologi harus mampu mengatasi hambatan untuk menciptakan kesempatan belajar yang setara. Semua ini menunjukkan bahwa permainan inklusif bukan hanya mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak, tetapi juga membantu mengintegrasikan nilai-nilai kesetaraan dalam lingkungan belajar.

Permainan inklusi biasanya berbentuk aktivitas kelompok yang memerlukan kolaborasi dan komunikasi. Misalnya, permainan berbasis peran (*role-playing*) memungkinkan anak memahami perspektif orang lain dan melatih pengendalian emosi dalam situasi tertentu. Selain itu, permainan fisik seperti lomba estafet atau membangun menara bersama memberikan peluang untuk belajar mengelola frustrasi ketika menghadapi tantangan atau kegagalan. Kegiatan-kegiatan ini membantu anak mengasah kemampuan regulasi emosi, seperti menenangkan diri saat marah atau kecewa, serta mengapresiasi keberhasilan orang lain. Bermain bersama teman melalui permainan yang disukai anak merupakan salah satu metode untuk membantu anak menyadari keberadaan orang lain di sekitarnya. (Prasetya & Gunawan, 2018).

Suasana inklusif dalam permainan juga menciptakan lingkungan yang aman secara emosional bagi anak-anak. Ketika anak merasa diterima tanpa diskriminasi, mereka lebih nyaman untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka. Guru atau fasilitator memiliki peran penting dalam menciptakan suasana ini dengan memberikan bimbingan dan dukungan selama permainan berlangsung. Fasilitator juga dapat membantu anak mengenali emosi yang mereka rasakan, misalnya dengan memberikan umpan balik seperti, "Kamu terlihat kecewa, bagaimana kalau kita coba bersama lagi?" Intervensi seperti ini membantu anak mengenali dan mengelola emosi secara lebih konstruktif (Baroroh & Rukiyati, 2022)

Selain itu, permainan inklusi dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak dengan kebutuhan khusus. Anak-anak ini sering kali menghadapi tantangan dalam mengelola emosi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Melalui permainan inklusi, mereka dapat belajar menyesuaikan diri dalam kelompok, mengurangi rasa frustrasi, dan meningkatkan kepercayaan diri. Studi menunjukkan bahwa dukungan dari teman sebaya dalam lingkungan inklusif memperkuat rasa kebersamaan dan menciptakan pengalaman emosional yang positif (Sobel et al., 2015).

Dengan demikian, pelaksanaan permainan inklusi tidak hanya mendukung perkembangan emosi anak secara individu tetapi juga membangun komunitas sosial yang harmonis. Anak-anak diajarkan untuk berempati, menerima perbedaan, dan mengelola hubungan interpersonal dengan cara yang sehat. Permainan ini menjadi salah satu cara efektif untuk mengintegrasikan pembelajaran emosi ke dalam kehidupan sehari-hari anak, menciptakan dasar bagi kesejahteraan emosional dan sosial mereka di masa depan.

#### 4. KESIMPULAN

Permainan inklusif adalah kegiatan yang dirancang untuk memastikan setiap individu, baik dengan kebutuhan khusus maupun tanpa kebutuhan khusus, dapat berpartisipasi aktif dengan menciptakan lingkungan yang aksesibel, memodifikasi aturan permainan, dan mendorong kolaborasi antar peserta, permainan ini menciptakan suasana yang adil dan menyenangkan. Berbagai jenis permainan inklusif, seperti permainan fisik, seni, edukatif, sensorik, hingga permainan berbasis teknologi, dirancang untuk memenuhi kebutuhan beragam peserta. Fasilitator berperan penting dalam mendukung pelaksanaan permainan inklusif dengan memberikan bimbingan, menciptakan suasana emosional yang aman, serta membantu anak mengenali dan mengelola emosi. Permainan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan regulasi emosi anak, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri dan kebersamaan, terutama bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Dengan nilai-nilai kesetaraan yang diterapkan, permainan inklusif menjadi sarana efektif untuk membangun komunitas yang harmonis dan saling menghargai. Permainan inklusi dan terapi bermain saling berkaitan sebagai solusi kuratif dan rehabilitatif untuk anak usia dini dengan keterlambatan emosi. Keduanya memiliki peran penting dalam menciptakan perkembangan emosional yang

sehat bagi anak-anak, baik melalui interaksi sosial yang positif maupun melalui intervensi terapi dalam permainan yang terarah.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada keluarga, khususnya orang tua, atas inspirasi yang mereka berikan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada para dosen yang telah memberikan saran dan masukan untuk penelitian ini, dan semoga penelitian ini bermanfaat.

## 6. REFERENSI

- Adimayanti, E., & Siyamti, D. (2020). *Terapi Bermain English Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah*. 3(2), 115–122.
- Afriany, F., Rahmiati, S., & Poiran, P. (2021). Terapi Bermain Untuk Aspek Sosial Emosional Anak Autis Di Kabupaten Bungo Provinsi Jambi. *Jurnal Administrasi Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.56957/jsr.v4i1.139>
- Ajidharma, N., Fikhi, A., Cholilah, I., & Kurniawati, H. (2024). Implementasi Pendidikan Inklusi Melalui Metode Bermain di Depok Montessorri School. *Pustaka Senja*, 4(2), 11–19.
- Annisa, T. N., Mulyana, A., & Jazariyah. (2024). Media Implementation Sensory Play Therapeutic Activities for Children with Special Needs In Surakarta Village, Cirebon Regency. *KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 229–238.
- Arniyanti, A. (2018). Pengaruh Terapi Bermain Anak Dengan Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia 1-5 Tahun Di Pos Paud Biji Sesawi Kabupaten Nunukan. *Jurnal Mitrasedhat*, 8(2). <https://doi.org/10.51171/jms.v8i2.179>
- Baroroh, E., & Rukiyati, R. (2022). Pandangan Guru dan Orang Tua tentang Pendidikan Inklusif di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3944–3952. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2510>
- Danniels, E., & Pyle, A. (2023). Inclusive Play-Based Learning: Approaches from Enacting Kindergarten Teachers. *Early Childhood Education Journal*, 51(7), 1169–1179. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01369-4>
- Falaah, I. N. M. (2021). Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini untuk Mengatasi Temper Tantrum pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 69–76. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.28831>
- Hasani, I., & Kurniawati, H. (2024). Membangun Lingkungan yang Mendukung Pertumbuhan dan Pembelajaran: Studi Kasus Sekolah Ramah Anak di SDIT AR-Rahmaniyah Depok. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(3), 257–274. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.4007>
- Herdian, H., & Listiana, A. (2024). Implementasi Psikologi inklusif dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood*, 7(2), 628–636. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.649>
- Idhartono, A. R. (2020). Studi Literatur: Analisis Pembelajaran Daring Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 529–533. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.3.2020.541>
- Ika Febrian Kristiana, C. G. W. (2021). *Buku Ajar Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*.
- Iswati, N., & Rizkiana, N. (2019). Penerapan Terapi Bermain Menggunakan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Aisyiyah V Gombong. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 920–927.
- Juntak, J. N. S., Rynaldi, A., Sukmawati, E., Arafah, M., & Sukomardojo, T. (2023). Mewujudkan Pendidikan Untuk Semua: Studi Implementasi Pendidikan Inklusif di Indonesia. *Ministrate: Jurnal Birokrasi Dan Pemerintahan Daerah*, 5(2), 205–214. <https://doi.org/10.15575/jbpd.v5i2.26904>
- Kangas, J., Lastikka, A. L., & Arvola, O. (2023). Inclusive Play: Defining Elements of Playful Teaching and Learning in Culturally and Linguistically Diverse ECEC. *Education Sciences*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/educsci13090956>
- Mulianingrum, L. A., Retno Puji Astuti, & Hidayani. (2024). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Di Sekolah PAUD Taam Al-Wildan Gunung Putri Kabupaten Bogor Tahun 2023. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(1), 2465–2475.
- Mustika, D., Yurika Irsanti, A., Setiyawati, E., Yunita, F., Fitri, N., Zulkarnaini, P., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Menelaah Manfaat Pendidikan Inklusi: Mewujudkan Kesetaraan bagi Seluruh Anak. *Jurnalpost.Com*, 1(4), 41–50. <https://jurnalpost.com/wp-content/uploads/2023/06/Menelaah-Manfaat-Pendidikan-Inklusi-Mewujudkan-Kesetaraan-anak.pdf>
- Nurfadhillah, S., Farlidya, T., & Saputra, T. (2022). Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Inklusi di SDN Karawaci 5 Kota Tangerang. *Masaliq*, 2(6), 690–704. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i6.628>
- Nurhandayani Wulan Riski, Fatoni Imam, R. L. Y. (2019). Stimulasi Terapi Bermain pada Anak Usia Prasekolah. *Pengaruh Afirmasi Positif Terhadap Self Regulation (Regulasi Diri) Pada Pasien Diabetes Melitus Tipe 2*, 3(2), 40–46. <http://repo.itskesicme.ac.id/3960/>
- Prasetya, A. F., & Gunawan, I. M. S. (2018). Mengelola emosi. In *Yogyakarta: K-Media*. [http://eprints.uad.ac.id/35026/1/Draft\\_Buku\\_Mengelola\\_Emosi\\_REVISI.pdf](http://eprints.uad.ac.id/35026/1/Draft_Buku_Mengelola_Emosi_REVISI.pdf)

- Purnama, A. (2017). Meningkatkan Keterampilan Sosial Abk Melalui Metode Bermain Kooperatif Di PAUD Inklusi. *Urnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 37–51.
- Putri, S. R., Febrina, L., & Andini, I. F. (2023). Terapi Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-5 Tahun. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(1), 189. <https://doi.org/10.33757/jik.v7i1.621>
- Rahmah, A. N., Nasution, F. S. M., Salsabila, N. A., Nafisah, S., & Abdillah, T. K. (2024). Sosialisasi Membentuk Konsep Diri untuk Pengasuhan yang Positif pada Anak di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Inovatif Masyarakat*, 1(1), 19–27. <https://doi.org/10.62759/jpim.v1i1.48>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Rusmiati, E. T. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 248–256. <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v6i2.3077>
- Sari, P. P., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 157–170.
- Sari, W. I. dkk. (2024). Pembentukan Komunitas Belajar Yang Mendukung Dan Mendorong Anak Yatim. *SocServe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 139–145.
- Sobel, K., O'Leary, K., & Kientz, J. A. (2015). Maximizing children's opportunities with inclusive play: Considerations for interactive technology design. *Proceedings of IDC 2015: The 14th International Conference on Interaction Design and Children*, 39–48. <https://doi.org/10.1145/2771839.2771844>
- Tana, E. R., Ponglele, Y., Saramae, P. B., Pasamman, A. O., & Liku, A. S. P. T. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusif. *Jurnal Pa'ulu Karua*.
- Walyani, E., Suminar, T., & Kusumandari, R. B. (2023). Peran Fasilitator dalam Pendampingan Pelaksanaan PAUD Holistik Integratif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7409–7423. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5576>
- Watson, K. (2019). 'We are all friends': Disrupting friendship play discourses in inclusive early childhood education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 20(3), 253–264. <https://doi.org/10.1177/1463949118772575>
- Yonaevy, U., & Prananingrum, R. (2023). Efektivitas Terapi Bermain Terhadap Gangguan Emosional Pada Anak : Systematic Literature Review. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(4), 6980–6991. <https://doi.org/10.31004/jkt.v4i4.20703>
- Yuliani, D. A. (2022). Peran Bidan Dalam Implementasi Kebijakan Stimulasi Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(8), 9–25.