

ABSTRAK
**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL DAN MENGELOLA EMOSI PADA FENOMENA *SIBLING
RIVALRY* UNTUK ORANG TUA DENGAN BALITA 3-5 TAHUN**

Oleh: Raisa Nur Kamila

1601213235

Sibling rivalry atau persaingan antar saudara kandung merupakan fenomena yang umum terjadi pada anak usia 3–5 tahun yang sedang berada dalam masa perkembangan sosial emosional. Anak pada usia ini sering kali belum mampu mengenal dan mengelola emosinya secara tepat, sehingga konflik kecil dapat memicu ledakan emosi dan berdampak negatif pada hubungan antar saudara maupun perkembangan diri anak. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukatif berupa board game sebagai sarana pembelajaran bagi orang tua dalam memahami *sibling rivalry* serta mendampingi anak mengenal dan mengelola emosi saat menghadapi konflik antar saudara. Penelitian dilakukan di Kabupaten Bogor yang memiliki jumlah populasi anak usia dini yang tinggi, sehingga relevan sebagai lokasi pengembangan media pembelajaran untuk keluarga dengan anak usia 3–5 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka, kemudian dianalisis menggunakan matriks perbandingan. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan *board game* edukatif dengan pendekatan visual yang ekspresif, konten naratif yang relevan dengan kehidupan anak, serta mekanik permainan yang sederhana. *Board game* ini dirancang agar dapat dimainkan bersama saudara dengan pendampingan orang tua, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman orang tua mengenai konflik antar saudara, tetapi juga membantu anak mengenali dan mengelola emosi mereka melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Board Game, Sibling Rivalry, Emosi Anak Usia Dini*