

Pengembangan Media Permainan *Face Poly* Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak

Karina Kusuma Wardhani¹, Tomas Iriyanto², Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas³

¹²³Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang 5, Malang

Email koresponden: karinakusuma0903@gmail.com¹

Abstrak – Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media permainan *Face Poly* yang dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Pada umumnya anak usia dini masih belum mengenal emosi, kesulitan untuk meluapkan emosi dan kesulitan untuk terlibat dalam sosial. Pendidik perlu memberikan rangsangan dan menyediakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang dihadapi anak. Pendidik perlu menciptakan alat bantu pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Teknik yang digunakan yaitu teknik angket dan observasi. Metode yang digunakan penelitian dan pengembangan, dengan model yang digunakan yaitu model *ADDIE*. Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi dan data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase. Penelitian diuji cobakan kepada 3 taman kanak-kanak di Kota Malang. Hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi mendapatkan hasil yang layak untuk diuji cobakan. Hasil uji coba mendapatkan respon positif dari ketiga TK yang diuji cobakan. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *Face Poly* terbukti layak, efektif, efisien dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata kunci –kemampuan sosial, kemampuan emosional; permainan *Face Poly*

Abstract – *This research and development aims to create Face Poly game media that can stimulate the social-emotional abilities of children aged 5-6 years. In general, early childhood still does not recognize emotions, has difficulty expressing emotions and has difficulty engaging in social. Educators need to provide stimulation and provide learning aids that are for the problems faced by children. Educators need to create learning tools that are interesting and not monotonous. The techniques used are questionnaire and observation techniques. The method used is research and development, with the model used is the ADDIE model. The data collected are qualitative and quantitative. Qualitative data was from comments and suggestions from media experts and material experts and quantitative data was analyzed using the percentage formula. The study was piloted in 3 kindergartens in Malang City. The results of the validation test from media experts and material experts obtained results that were feasible to be tested. The trial results received a positive response from the three kindergartens that were tested. From these results, it can be concluded that the Face Poly game media is proven to be feasible, effective, efficient and interesting to use in teaching and learning activities.*

Keywords – *Child Development Outcomes; Social Emotional Development; Face Poly Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Selama fase perkembangan ini, anak-anak akan mengalami perkembangan fisik dan kognitif yang pesat, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosionalnya. Tahapan-tahapan perkembangan anak ini akan diasah melalui pendidikan anak usia dini. Anak pada usia ini rentan terhadap rangsangan dan pengalaman baru yang akan berdampak signifikan terhadap perkembangannya di masa yang akan datang. (Harianja et al., 2023)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan awal yang ditujukan bagi anak berusia 0-6 tahun yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak (Adawiyah et al., 2022). Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar mengelola emosi, seperti kemarahan, kekecewaan, kegembiraan dan takut. Anak dapat belajar mengekspresikan emosi secara sehat. Selain itu, pendidikan anak usia dini memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan sosial emosional anak. Melalui interaksi, pembelajaran, dan pengalaman dalam lingkup pendidikan yang mendukung, anak dapat mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang diperlukan untuk menjadi individu yang seimbang dan terampil baik sosial dan emosional di masa yang akan datang.

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan anak dalam menciptakan hubungan sosial (Ajeng Rahayu Tresna Dewi, Mira Mayasarokh, 2020). Menurut Riana Mashar dalam (Puspita et al., 2015) perkembangan emosional adalah kemampuan anak untuk mengendalikan, mengolah dan mengontrol emosi agar mampu merespon secara positif terhadap situasi yang memicu munculnya emosi anak. Ali Nugraha (dalam Muamanah, 2018) berpendapat perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan perilaku anak dalam mengendalikan dan menyesuaikan diri dalam masyarakat. Sementara menurut Maria et al. (2018) perkembangan sosial emosional adalah

kemampuan seorang anak untuk mengelola dan meluapkan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun emosi negatif. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah kecakapan anak dalam mengontrol dan mengelola emosinya agar diterima dalam kehidupan sosial.

Aspek utama dari perkembangan sosial emosional anak terdiri dari: (1) Keterampilan sosial: anak-anak memperoleh kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain melalui kegiatan seperti bermain dalam kelompok dan interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya. (2) Kompetensi emosional: anak-anak mengembangkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai emosi, termasuk namun tidak terbatas pada kegembiraan, kesedihan, kemarahan, dan ketakutan. Selain itu, anak-anak belajar untuk mengatur dan mengekspresikan emosi mereka dengan tepat. (3) Pengembangan hubungan: Anak-anak belajar mengenai kerja sama, kepercayaan, dan persahabatan ketika mereka mulai menjalin hubungan dengan keluarga, teman, dan guru. (4) penyelesaian masalah: anak mulai menghadapi konflik ketika berinteraksi dengan orang lain.

Perkembangan sosial emosional dapat ditingkatkan melalui pembelajaran di sekolah, penggunaan berbagai metode serta media pembelajaran (Rodhwa Nisa et al., 2021). Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional yaitu menggunakan metode bermain. Bermain merupakan kegiatan yang penting untuk anak (Ratnasari et al., 2022). Menurut Sujiono dalam Haibah (2017) bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang dan memberikan efek kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang ketika bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Sementara itu menurut Wina et al. (2019) bermain adalah suatu aktivitas yang memberikan anak rasa kesenangan dan dengan bermain anak dapat melampiaskan energi yang dimilikinya dengan sebuah kegiatan yang menyenangkan. Dengan belajar sambil bermain anak dapat mengasah dan meningkatkan kecerdasannya (Muthia Humairo & Amelia, 2020).

Pembelajaran pada anak usia dini adalah pondasi pendidikan bagi seorang anak untuk mendukung tumbuh kembangnya (Agustina, 2023). Oleh karena itu, perlu adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Sehingga perlu digunakan alat permainan yang bernilai edukasi. Sarana yang menjadi sumber belajar bagi anak usia dini adalah alat permainan edukatif atau yang dikenal dengan APE. Rakhmawati (2022) berpendapat bahwa APE adalah alat bantu bermain sambil belajar yang berupa alat-alat bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pengawasan guru. Alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang memiliki nilai edukatif untuk merangsang perkembangan otak yang akan mengembangkan terhadap semua aspek kemampuan anak (Safiah, 2020).

Pada penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (sosem monopoli) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” oleh Ayuningtyas et al. (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif efektif untuk membantu anak dalam mengekspresikan emosinya dan mampu mengajak anak untuk berinteraksi dengan temannya.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak karena ketika anak bermain, anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, serta membantu memahami konsep-konsep secara natural. Direktorat Paud (2003) memberikan definisi alat permainan edukatif sebagai media atau alat permainan yang memiliki nilai edukatif dan memiliki kemampuan untuk mendorong perkembangan seluruh aspek kemampuan anak usia dini (Ningsih, 2018).

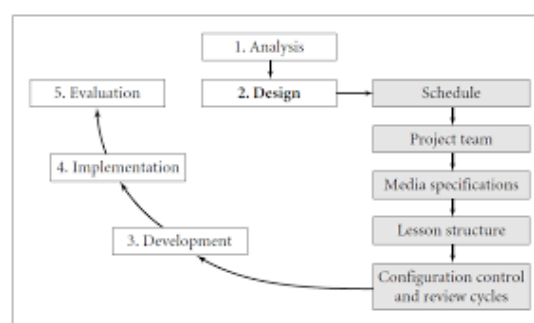
Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengajarkan anak mengelola, mengontrol emosi dan mengekspresikan emosi dengan berinteraksi sosial. Agar tujuan tersebut dapat dicapai, peneliti membuat alat permainan edukatif yang efektif, efisien, dan menarik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui penggunaan media yang sesuai dan model pembelajaran yang tepat akan menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran (Ade et al., 2021). Peneliti menciptakan media permainan *Face Poly* yang

dapat mengatasi permasalahan sosial emosional anak. Media permainan *Face Poly* ini merupakan permainan monopoli yang telah dimodifikasi yang disesuaikan dengan aspek perkembangan anak. Berdasarkan penelitian Suprpto (2013) permainan monopoli dapat meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran.

Media permainan *Face Poly* ini disesuaikan untuk anak berusia 5-6 tahun. Dengan adanya media permainan *Face Poly* ini dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak karena media ini dapat mengenalkan berbagai emosi yang dimiliki, meningkatkan penerimaan teman sebaya, menghargai diri sendiri dan meningkatkan keterampilan sosial.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan dan mengetahui efektivitas sebuah produk (Sugiyono, 2013). Penelitian ini mengembangkan media permainan *Face Poly* untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan model Lee Owens (2004). Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



Gambar 1. Model Penelitian dan Pengembangan Lee Owens

Tahap pertama yang dilakukan pada model ADDIE adalah *need assesment* dengan melakukan observasi di KB-TK Taman Indria 01, KB Srikandi, TK PKK, dan TK Agape. Dari hasil observasi ditemukan bahwa sekolah kurang memiliki variasi media atau alat yang mampu membantu untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia dini. Anak menjadi kesulitan memahami materi

dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sri Rejeki et al. (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media yang bervariasi akan meningkatkan perhatian siswa dan pembelajaran akan lebih efektif karena anak terhindar dari kejenuhan. Sementara itu, menurut Sari et al. (2022) media pembelajaran merupakan alat yang tepat untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak sehingga pembelajaran mudah dipahami dan diterima. Dari data yang telah dikumpulkan akan digunakan untuk mengembangkan produk yang efektif, efisien dan menarik untuk dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional.

Tahap kedua, yaitu *design* media permainan *Face Poly* yang telah disesuaikan dengan materi sosial emosional. Materi yang muncul pada media permainan *Face Poly* ini adalah emosi dasar yang dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun, yaitu berbagai macam emosi positif maupun negatif agar anak dapat mengenali berbagai emosi yang dimilikinya. Selain itu, dengan adanya kartu tantangan dapat meningkatkan aspek sosial anak melalui bermain bersama guna untuk memiliki hubungan sosial yang baik dengan teman sebayanya.

Tahap ketiga *development* yaitu dengan dilakukannya pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan validasi terhadap produk yang telah dibuat, validasi dilakukan untuk bertujuan mengetahui kelayakan produk dan mendapatkan saran dari ahli media dan ahli materi. Dalam penyusunan instrumen angket untuk ahli media disusun dengan mempertimbangkan 4 aspek yaitu aspek tampilan, kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatan yang terdiri atas 14 pernyataan. Oleh karena itu peneliti memberi kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 1. Lembar Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Diukur	Indikator
1	Tampilan media permainan <i>Face Poly</i>	- Tata letak media - Tampilan media
2	Kemenarikan penggunaan media permainan	- Penggunaan gambar dan warna - Design menarik

<i>Face Poly</i>		
3	Kemudahan penggunaan media permainan <i>Face Poly</i>	- Dapat digunakan berulang - Mudah digunakan
4	Kebermanfaatan media permainan <i>Face Poly</i>	- Menstimulus kemampuan anak

Penyusunan instrumen untuk ahli materi disusun dengan mempertimbangkan 3 aspek yaitu aspek keefektivitas, kemenarikan, dan keefesienan yang terdiri atas 13 pernyataan. Oleh karena itu peneliti memberi kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 2. Lembar Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Diukur	Indikator
1	Keefektivitas penggunaan media permainan <i>Face Poly</i>	- Kesesuaian dengan tahapan perkembangan sosial emosional anak - Kesesuaian materi perkembangan sosial emosional anak - Mudah digunakan - Menstimulus kemampuan anak
2	Kemenarikan penggunaan media permainan <i>Face Poly</i>	- Menarik minat anak - Menciptakan perasaan senang
3	Keefesienan penggunaan media permainan <i>Face Poly</i>	- Dapat digunakan berulang - Aman digunakan

Tahap ke empat yaitu implementasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap media permainan *Face Poly*, yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan di TK Agape dengan melibatkan 4 anak yang berada di kelompok B. Uji coba kelompok besar dilakukan di KB-TK Taman Indria 01, KB Srikandi & TK PKK dengan melibatkan 16 anak yang berada di kelompok B. Dalam penyusunan instrumen angket untuk anak disusun dengan mempertimbangkan 3 aspek yaitu aspek keefektifan, kemenarikan, dan keefisienan yang terdiri atas 20 pernyataan. Adapun kisi-kisi instrumen disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Lembar Instrumen Angket Uji Coba Anak

No	Aspek yang Diukur	Indikator
1	Keefektivitas penggunaan media permainan <i>Face Poly</i>	- Mengamati media dengan seksama - Memahami aturan bermain - Bermain dengan baik dan kooperatif - Mudah digunakan - Menciptakan hubungan sosial
2	Keefisienan penggunaan media permainan <i>Face Poly</i>	- Kemampuan anak dalam menebak gambar emosi media
3	Kemenarikan penggunaan media permainan <i>Face Poly</i>	- Menimbulkan rasa senang - Menciptakan rasa ketertarikan terhadap media

Tahap terakhir adalah *evaluation*, yaitu tahap evaluasi terhadap media permainan *Face Poly* setelah dilakukannya penelitian.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran serta masukan dari ahli media dan ahli materi. Analisis data kuantitatif berupa nilai hasil persentase dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna untuk mengukur apakah produk yang telah dikembangkan layak, valid, dan efektif untuk digunakan. Di bawah ini merupakan rumus yang digunakan dengan mengadopsi rumus milik (Purwanto, 2010)

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skoryangdiperoleh}}{\sum \text{SkorMaksimal}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Persentase

Kriteria Validasi

Tabel 4. Kriteria Validasi Riduwan (2012)

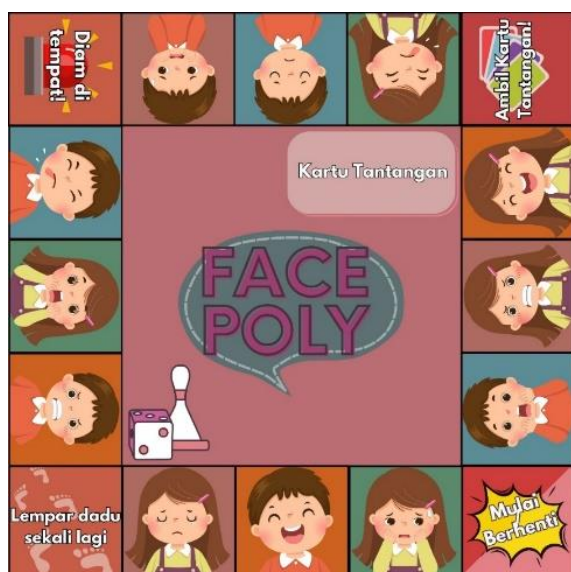
Presentase (%)	Kategori
80-100	Baik/valid/layak
60-79	Cukup baik/cukup valid/cukup layak
50-59	Kurang baik/kurang valid/kurang layak
0-49	Tidak baik/tidak valid/tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menciptakan produk berupa media permainan *Face Poly*. Produk ini berupa alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya media permainan *Face Poly* diharapkan kegiatan belajar mengajar terasa lebih menarik dan anak dapat belajar mengenai berbagai emosi yang dimiliki, mengelola emosi, mengontrol emosi, mengekspresikan emosi, mampu berinteraksi sosial dan mampu mengerti konsep menunggu.

Tahap *analyze*, pada tahap ini dilakukan *need assesment* melalui kegiatan observasi yang ditujukan di KB-TK Taman Indria 01, KB Srikandi & TK PKK, dan TK Agape. Hasil dari observasi ditemukan bahwa terdapat beberapa anak yang belum mengetahui apa saja emosi yang dimiliki serta beberapa anak belum mampu mengekspresikan emosinya. Melalui observasi ditemukan keterbatasan media yang dimiliki oleh pendidik dalam mengajarkan perkembangan sosial emosional. Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik hanya menggunakan media buku dan poster sehingga kegiatan belajar kurang menarik minat anak. Berdasarkan hasil wawancara singkat menunjukkan bahwa pendidik kesulitan menemukan media yang bervariasi untuk menyampaikan materi kepada anak. Hasil analisis kebutuhan tersebut digunakan untuk mengembangkan produk yang mampu menstimulasi kemampuan sosial emosional anak.

Tahap *design*, yaitu merancang *design* berupa tampilan permainan *Face Poly* dan Kartu Tantangan. *Design* produk berisikan materi berbagai macam emosi dasar yang dimiliki oleh anak. Media permainan *Face Poly* ini menggunakan kertas berbahan *cungkrut* berukuran 60 cm x 60 cm dan kartu tantangan berukuran 9 cm x 15 cm. Proses *design* menggunakan aplikasi canva untuk membuat tata letak permainan, membuat background mengisi gambar, dan mengisi kartu tantangan.



Gambar 3. Tampilan media permainan *Face Poly*

Pada gambar 3 menunjukkan tampilan media permainan *Face Poly* yang berisikan: 1). Kotak perintah yang bertuliskan mulai/berhenti, lempar dadu sekali lagi, diam ditempat dan ambil kartu tantangan; dan, 2). Gambar emosi dasar anak (marah, senang, sedih, takut, terkejut dan jijik).



Gambar 4. Tampilan kartu tantangan

Pada gambar 4 terlihat tampilan kartu tantangan. Kartu tantangan terdiri dari 8 kartu yang telah disesuaikan atas saran dari ahli media. Kartu tantangan berisikan pertanyaan lain di luar dari permainan *Face Poly*. Isi dari kartu tantangan terdiri dari: 1). Tebak ekspresi teman; 2). Tiru ekspresi; 3). Kamu belum beruntung 2x; 4). Puji teman sebelahmu; 5). Gandeng 2 temanmu; dan, 6). Bagaimana perasaanmu sekarang 2x. Penggunaan kartu tantangan berguna untuk mengajak anak berinteraksi sosial dengan teman sebayanya.

Tahap *development*, yaitu dilakukannya validasi produk pada ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan kepada anak dan juga merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Adapun perhitungan validitas ahli media dengan hasil seperti di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Kemenarikan (%)	Persentase total	Kategori
1	Ahli Media	87,5%	92,8%	Layak
2	Ahli Materi	93,7%	92,3%	Layak

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa dari hasil penilaian dari para ahli, media permainan *Face Poly* layak untuk diujicobakan guna menstimulasi kemampuan sosial emosional. Pada aspek kemenarikan didapatkan skor 4 (sangat setuju) oleh ahli media pada pernyataan media permainan *Face Poly* menggunakan warna yang cerah dan menggunakan design yang menarik.

Tahap implementasi yaitu tahap percobaan hasil produk media permainan *Face Poly* yang telah direvisi. Uji coba dilaksanakan di KB-TK Taman Indria 01, KB Srikandi & TK PKK, dan TK Agape. Uji coba dilakukan dengan 2 tahap uji coba yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 7 Mei 2024 dan 8 Mei 2024 di TK Agape dengan melibatkan 4 anak yang dipilih oleh guru. Pada uji coba kelompok besar dilakukan pada 1 April 2024 dan 24 April di KB-TK Taman Indria 01 dengan melibatkan 16 anak. Uji coba kelompok besar selanjutnya yaitu dilakukan pada 2 April 2024 dan 3 April 2024 di KB Srikandi & TK PKK dengan melibatkan 16 anak. Berikut hasil angket respon uji coba anak yang diisi oleh peneliti yang dibantu guru kelas.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Mampu menebak emosi		Mampu berinteraksi sosial dengan baik		Persentase total
Ya	Belum	Ya	Belum	
3	1	2	2	93%

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan di TK Agape dengan berjumlah 4 anak mendapatkan nilai persentase sebesar 93%. Sehingga masuk dalam kategori baik.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama TK	Mampu menebak emosi		Mampu berinteraksi sosial dengan baik		Persentase total
		Ya	Blm	Ya	Blm	
1	KB-TK Taman Indria 01	9	7	16	0	96%
2	KB Srikandi & TK PKK Bandulan	11	5	16	0	98%

Tabel 6 menunjukkan hasil uji coba kepada kelompok besar yang berjumlah 16 anak. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan membagi anak ke dalam 4 kelompok dengan setiap kelompok berisikan 4 anak dan pengujian dilakukan secara bergantian. Uji coba kelompok besar mendapatkan nilai persentase sebesar 96% di KB-TK Taman Indria 01 dan persentase sebesar 98% di KB Srikandi & TK PKK Bandulan. Sehingga masuk dalam kategori baik. Berdasarkan nilai tersebut maka disimpulkan bahwa media permainan *Face Poly* mendapatkan respon yang positif terbukti efektif dan efisien dalam uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kemenarikan Media Face Poly

No	Nama TK	Menarik anak untuk bermain berulang-ulang (jumlah anak)	
		Ya	Tidak
1	TK Agape	4	0
2	KB-TK Taman Indria 01	10	6
3	KB Srikandi & TK PKK Bandulan	14	2

Berdasarkan tabel 7 terlihat bahwa anak tertarik untuk bermain media *Face Poly* secara berulang-ulang. Hal ini dibuktikan pada pertemuan kedua anak tetap merasa antusias ketika bermain.



Gambar 4. Dokumentasi Uji Coba

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir. Pada pelaksanaan dan hasil penelitian ditemukan kekurangan. Hal ini terlihat dari penggunaan pion akrilik bergambar laki-laki dan perempuan yang kurang efektif.

Produk yang diciptakan pada pengembangan ini yaitu media permainan *Face Poly* untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Media ini dibuat untuk mengajarkan anak untuk mengetahui berbagai emosi yang dimilikinya. Media ini dibuat dengan semenarik, seefektif dan seefisien mungkin untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran.

Efektifitas *Face Poly* dibuktikan oleh hasil uji coba pada kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba yang telah dilakukan ditemukan peningkatan terhadap kemampuan sosial emosional anak. Pada pertemuan pertama, beberapa anak masih belum dapat mengetahui emosi yang dimilikinya dan masih bingung untuk meluapkan emosinya pada situasi yang tepat. Namun pada pertemuan kedua anak sudah dapat mengetahui emosi apa saja yang mereka miliki. Selain itu, kemampuan sosial anak juga berkembang karena anak harus bermain kelompok dengan temannya. Sikap kooperatif

ini ditunjukkan dengan keikutsertaan anak pada kegiatan bermain bersama teman sebayanya dan memiliki hubungan sosial yang baik (Rustari et al., 2019). Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kegiatan bermain menggunakan metode bermain kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial.

Pada penelitian milik Ayuningtyas et al. (2022) ditemukan bahwa melalui kegiatan bermain anak akan berusaha untuk bekerja sama sebagai tim. Penggunaan media permainan *Face Poly* ini membutuhkan 4 anak untuk memulai permainan sehingga anak diminta untuk mampu bekerja sama dengan temannya agar permainan dapat dilakukan dengan baik. Melalui bekerjasama akan meningkatkan kemampuan interaksi sosial karena anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan temannya (Prabandari et al., 2019).

Efisiensi media permainan *Face Poly* ini dapat dinilai dari kesesuaian tujuan, keterlibatan pengguna, kesesuaian materi, dan umpan balik. Materi yang terdapat pada media permainan *Face Poly* ini disesuaikan menurut beberapa pendapat ahli. Menurut Lafreniere (2000) dalam Mashar (2011) emosi dasar anak dapat dibedakan menjadi emosi positif dan negatif. Emosi negatif terdiri dari terkejut, marah, takut dan jijik. Emosi positif terdiri dari bahagia dan terkejut. Sementara itu, pendapat Tomkins (dalam Plutchik, 2003) dalam Mashar (2011) emosi positif terdiri dari kekaguman (*surprise*), ketertarikan (*interest*), kegembiraan (*joy*). Emosi negatif terdiri dari kesedihan (*sadness*), ketakutan (*fear*), rasa malu (*shame*), jijik (*disgust*) dan marah (*anger*). Materi media ini berisikan macam-macam emosi dasar yang dimiliki oleh anak yaitu, bahagia, sedih, terkejut, jijik, marah dan takut.

Kemenarikan dari media permainan *Face Poly* ini berasal dari *design* yang menarik, gambar yang bervariasi dan warna yang cerah. Selain itu dengan adanya kartu tantangan akan menarik rasa penasaran anak untuk mendapatkan kartu tantangan. Menurut Purnowo (2014) dengan adanya media mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena hal tersebut media permainan *Face Poly* ini dibuat dengan semenarik mungkin. Hal ini dibuktikan pada uji coba penelitian bahwa anak merasa tertarik

untuk bermain media walaupun pada hari kedua penelitian. Hal ini dibuktikan oleh hasil validasi ahli media dengan kategori sangat setuju bahwa media permainan *Face Poly* memiliki *design* yang menarik dan menggunakan warna yang cerah.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dan pengembangan ini menciptakan produk media permainan *Face Poly* untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Media ini dikembangkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas yang akan menstimulasi aspek sosial emosional anak. Media permainan *Face Poly* memiliki *design* menarik yang akan memunculkan rasa ketertarikan anak untuk bermain media ini yang berisikan berbagai macam gambar emosi dasar terdiri dari: emosi bahagia, sedih, terkejut, jijik, takut dan marah. Selain itu media permainan *Face Poly* ini memiliki kartu tantangan yang berisikan 6 tantangan yang akan menambah rasa penasaran anak.

Media ini mendapatkan respon yang positif dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan anak. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat setuju menunjukkan bahwa media permainan *Face Poly* layak dan bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Peneliti menyarankan agar anak didampingi dalam penggunaan media permainan *Face Poly* agar anak lebih memahami mengenai materi sosial emosional yang terdapat pada media. Media yang dikembangkan disarankan dapat memaksimalkan kemampuan anak. Penggunaan media ini selain untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional juga dapat melatih kemampuan motorik halus, dan kemampuan berbahasa anak. Bagi pengembangan lebih lanjut, produk *Face Poly* ini masih belum sempurna sehingga dapat lebih dikembangkan dan disempurnakan sesuai dengan saran pendidik agar media ini menjadi lebih baik. Dan, media ini dapat dikembangkan dengan aspek perkembangan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2022). Pengembangan Media Papan Perintah untuk Perkembangan Sosial-emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Melati NW Presak SAKR. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(2). <https://doi.org/10.31316/jcc.v2i2.1988>
- Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(2). <https://doi.org/10.31316/jcc.v2i2.2239>
- Haibah, Q., & Kristanto, M. (2017). Pengaruh Bermain Play Dough Terhadap Kreativitas Membentuk Geometri Anak Pada Kelompok B Di Ra As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v6i1.1864>
- Mashar, R. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Kencana.
- Muamanah, S. (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Bandar Abung Kecamatan Abung Surakarta Kabupaten Lampung Utara. Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Nisa, A. R., Patonah, P., Prihatiningrum, Y., & Rohita, R. (2021). Perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun: tinjauan pada aspek kesadaran diri anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 1-7. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.696>
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96-105. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (1). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2), 142050.
- Puspita, L., Chandra, S. A., & Sagala, D. (2015). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Outbound Halang Rintang*.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381-387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v2i1.579>
- Rustari, L., Fadillah, & Ali, M. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Islamiyah. *Jurnal: Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 1-11. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i9.35858>
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan monopoli sebagai media untuk meningkatkan minat belajar tata boga di sma. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(1), 37-43. [10.21831/jigcope.v0i1.2963](https://doi.org/10.21831/jigcope.v0i1.2963)
- Wina, R. P., Iriyanto, T., & Aisyah, E. N. (2019). Pengembangan permainan harta karun si bola-bola dalam pembelajaran sosial emosional anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 126-131. [10.21831/jpa.v8i2.29095](https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29095)