



Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dengan Permainan Mencocokkan Kartu Emoji di Taman Kanak-kanak Zainuddin Waru Sidoarjo

Annisa Imadulbilad¹, Husni Abdillah², Kartika Metafisika³

¹Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

³Sekolah Tinggi Agama Islam Taruna Surabaya, Indonesia

Email: ¹06020921024@uinsby.ac.id, ²husniabdillah@uinsby.ac.id,

³kartikametafisika@staitaruna.ac.id

Abstract

This research was conducted to discover children's understanding about social emotional through the game of matching emoji cards. The aim of this service is so that children can learn to regulate their emotions. This type of research is qualitative case study research. Data collection techniques include observation, interviews and documentation. Based on the results of this service activity, the participants in the play were divided into two groups. Muhammad's group (boys) and Aisyah's group (girls) compete alternately with emojis. Children understand the meaning of given emojis more quickly. They have succeeded in differentiating the types of emotions of the Emoji Card Matching game.

Keywords: *social emotional development, emoji cards, matching cards game, kindergarten.*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman anak mengenai wawasan sosial emosi melalui permainan mencocokkan kartu emoji. Tujuan dari pengabdian ini, agar anak dapat belajar untuk meregulasikan emosinya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian ini, dalam bermain dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok Muhammad (anak laki-laki) dan Kelompok Aisyah (anak perempuan) untuk berlomba mencocokkan emoji secara bergantian. Anak-anak lebih cepat mengerti arti dari emoji yang diberikan. Selain itu mereka telah berhasil membedakan jenis-jenis emosi dari permainan Mencocokkan Kartu Emoji.

Kata Kunci: Perkembangan sosial emosi, kartu emoji, permainan mencocokkan kartu, taman kanak-kanak

Pendahuluan

Emosi merupakan perasaan kuat yang ditunjukkan kepada seseorang. Emosi yang dirasakan oleh anak dikeluarkan dalam bentuk ekspresi yang berbeda-beda. Bentuk ekspresi

yang dikeluarkan oleh orang dewasa dengan anak usia dini tentu berbeda¹. Sifat dan intensitas emosional saling berhubungan dengan aktivitas berpikir manusia². Ketika anak usia dini belum bisa mengenali emosi maka dapat berpengaruh pada cara mereka mengekspresikan emosinya. Dengan memperkenalkan jenis-jenis emosi pada anak, maka anak akan mampu untuk mengenali dan bisa mengungkapkan atau mengekspresikan emosi yang sedang dirasakan³.

Pengenalan jenis-jenis emosi pada anak usia dini sangatlah penting karena pada usia ini, anak mulai mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri dan menyadari bahwa mereka adalah orang yang terpisah dari orang lain⁴. Kesadaran anak terhadap dirinya akan membuat anak merasakan rentang emosi yang lebih luas. Sehingga dengan mengenal atau mengetahui jenis-jenis emosi maka anak juga akan mengetahui emosi yang dirinya sendiri rasakan maupun yang orang lain rasakan. Pengenalan emosi merupakan salah satu upaya dasar untuk mengajarkan anak tentang kecerdasan emosional (EI). Anak yang diajarkan memahami dan melatih emosi akan lebih mudah menenangkan dirinya ketika marah. Kemampuan inilah yang akan menentukan keberhasilan anak-anak dalam berteman dengan teman sebayanya.

Selain aspek emosi, aspek sosial juga penting bagi anak usia dini. Sehingga kita kenalkan juga pada anak, bahwa kita manusia sebagai makhluk sosial yang artinya manusia tidak bisa hidup sendiri dan mencukupi kebutuhannya sendiri. Tentunya nanti dalam menjalani kehidupan ia akan berinteraksi dengan orang lain dan membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Aspek sosial yang bisa kita kenalkan pada anak usia dini bisa berupa bagaimana berteman dengan baik, bermain dengan teman sebaya, tolong menolong, berbagi, dan lainnya. Dengan mengembangkan aspek sosial anak nantinya akan terbiasa dalam menghadapi berbagai situasi dan dapat hidup bermasyarakat⁵.

Bermain merupakan cara yang tepat untuk anak dalam mempelajari sesuatu tanpa harus benar-benar belajar. Selain itu melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan sosial-

¹ Indanah Indanah and Yulisetyaningrum Yulisetyaningrum, "PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH," *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan* 10, no. 1 (January 20, 2019): 221–28, <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>.

² EN SOLICHAH and I Syafi'i, "Assesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Ummul Quro Talun Kidul," *Jurnal Golden Age*, no. Query date: 2022-09-09 08:02:12 (2021), <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3108>.

³ Novi Mulyani, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr* 3, no. 1 (2014): 133–47, <https://doi.org/10.24090/jimrf.v3i1.1013>.

⁴ Nurhasanudin and Tika Santika, "Pendekatan Sentra Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *JoCE (Journal of Community Education)* 2, no. 1 (March 1, 2021): 38–42.

⁵ Atin Risnawati, Zaenuri Zaenuri, and Wildan Nuril Ahmad Fauzi, "PENGEMBANGAN KECERDASAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBIASAAN," *WALADUNA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (December 20, 2020): 106–16.

Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dengan Permainan Mencocokkan Kartu Emoji di Taman Kanak-kanak Zainuddin Waru Sidoarjo – Annisa Imadulbilad, Husni Abdillah, Kartika Metafisika

emosionalnya dan meningkatkan perkembangan kognitifnya⁶. Ada banyak jenis permainan yang bisa digunakan untuk mengenalkan emosi dan mengembangkan aspek sosial pada anak usia dini, salah satunya permainan yang digunakan adalah mencocokkan kartu emoji pada foto ekspresi⁷. Mencocokkan kartu emoji ini merupakan salah satu jenis permainan yang dimodifikasi yang dimainkan di dalam ruangan dengan berkelompok. Bentuk permainannya yaitu berupa kartu yang mana kartu-kartu tersebut terdapat berbagai jenis gambar emoji yang bisa digunakan anak untuk belajar mengenal jenis-jenis emosi yang kemudian kartu emoji dicocokkan serta ditempelkan di papan ekspresi yang berisi foto-foto ekspresi dalam kehidupan nyata. Permainan ini selain mengasah ketelitian juga mengembangkan aspek sosial yaitu kerja sama sesama teman dalam tim.

Berdasarkan latar belakang diatas, pengabdian ini bertujuan untuk merancang permainan mencocokkan kartu emoji sebagai media pembelajaran pada anak usia dini untuk mengenal berbagai jenis emosi sehingga mampu membantu anak usia dini untuk mengidentifikasi, mengomunikasikan, dan belajar meregulasikan emosi yang dirasakan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk melihat gambaran hasil observasi perkembangan sosial emosi anak melalui perapan kartu emoji. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik TK Zainuddin di Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo. Subjek penelitian adalah peserta didik TK Zainuddin tingkat kelas A sejumlah 22 anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Adapun cara dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media permainan “Mencocokkan Kartu Emoji” sebagai berikut:

- Alat dan bahan :
 - a. Kartu emoji :
 - 1) Kertas bufallo.
 - 2) Gambar emoji.
 - 3) Lem/double tip.
 - 4) Gunting.
 - b. Papan ekspresi :
 - 1) Kertas karton.
 - 2) Foto ekspresi.
 - 3) Lem.
 - 4) Solatip.
 - 5) Kertas putih besar.

⁶ Mona Alzahrani, Manal Alharbi, and Amani Alodwani, “The Effect of Social-Emotional Competence on Children Academic Achievement and Behavioral Development,” *International Education Studies* 12, no. 12 (2019): 141–49.

⁷ Brittany L. Rhoades, Mark T. Greenberg, and Celene E. Domitrovich, “The Contribution of Inhibitory Control to Preschoolers’ Social–Emotional Competence,” *Journal of Applied Developmental Psychology* 30, no. 3 (May 1, 2009): 310–20, <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.12.012>.

- Cara membuat media permainan :
 1. Potong kertas bufallo berbentuk lingkaran lebih besar dari ukuran gambar emoji.
 2. Kemudian, tempelkan gambar emoji yang telah dipotong ke kertas bufallo yang sudah di potong tadi.
 3. Sediakan kertas karton berbentuk persegi panjang.
 4. Tempelkan foto ekspresi ke kertas karton yang sudah dilapisi dengan kertas putih polos untuk dijadikan papan ekspresi.
 5. Lalu tempelkan double tip di belakang kartu emoji yang nantinya akan digunakan untuk menempelkan kartu di papan ekspresi.

Permainan ini akan ditunjukkan atau dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun dan permainan ini dimainkan dengan berkelompok. Kami membentuk dua kelompok dalam satu kelas yang dimainkan oleh anak-anak secara bergantian. Total ada 22 anak dalam kelas A3 sehingga ada 11 anak perkelompok.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di KB-TK Zainuddin dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 20 Desember 2022. Sasaran utama dari kegiatan yang dilakukan adalah untuk mengoptimalkan perkembangan sosial dan emosional anak melalui metode bermain dengan permainan mencocokkan kartu bergambar emoji pada anak usia dini secara inovatif, karena dalam ruang lingkup anak usia dini proses di masa kanak-kanak dimana sebagai cerminan dalam tumbuh kembang anak akan memberikan makna kepuasan yang tak ternilai dalam dirinya. Permainan dilakukan dengan membagi 2 kelompok dalam satu kelas dengan masing-masing 11 anak perkelompok yaitu Kelompok Muhammad (anak laki-laki) dan Kelompok Aisyah (anak perempuan) yang dilakukan secara bergantian atau bergiliran setiap anak dengan konsep perlombaan antar kelompok. Anak-anak lebih cepat mengerti arti dari gambar-gambar emoji yang diberikan. Tak sedikit pula dari mereka yang mampu menirukan jenis-jenis emosi mulai dari marah, menangis, sedih, gembira, terkejut, dan bingung. Tak banyak anak dari KB-TK Zainuddin kelas A-3 yang kurang paham mengenai emosi. Pada KB-TK Zainuddin kelas A-3, kebanyakan anak telah berhasil membedakan jenis-jenis emosi dari permainan Mencocokkan Kartu Emoji.

Kegiatan yang dilakukan dengan metode bermain memberikan pengalaman secara langsung bagi anak-anak atau peserta didik KB-TK Zainuddin kelas A3. Selama kegiatan bermain anak-anak mengikuti dengan antusias. Mereka mendengarkan dan memperhatikan arahan yang diberikan dengan baik sehingga permainan dapat berjalan dengan lancar. Kegiatan pertama sebelum kegiatan bermain dilakukan tentu pembukaan yang diisi dengan perkenalan dan beberapa *ice breaking* yang membuat anak-anak bisa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang direncanakan dan juga perkenalan singkat agar mereka bisa mengenal anggota kelompok kami yang mengajak mereka bermain bersama.

Kemudian, setelah pembukaan maka mulai pengenalan media permainan dengan menanyakan apakah anak-anak mengerti dan bisa menjawab atau menebak nama gambar emoji yang ditunjukkan karena nantinya hal tersebut dibutuhkan untuk anak bisa mencocokkannya dengan foto ekspresi yang ada di papan ekspresi. Tidak hanya pengenalan gambar kartu emoji

Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dengan Permainan Mencocokkan Kartu Emoji di Taman Kanak-kanak Zainuddin Waru Sidoarjo – Annisa Imadulbilad, Husni Abdillah, Kartika Metafisika

tetapi juga pengenalan foto nyata berbagai macam ekspresi yang terdapat di papan ekspresi yang sudah disiapkan. Setelah pengenalan media, lalu memberi arahan tata cara atau aturan permainan.

Pertama, anak-anak dibagi dalam 2 kelompok dengan masing-masing kelompok berisi 11 anak yang mana kelompok 1 berisi 11 anak perempuan dengan nama kelompok Aisyah dan kelompok 2 berisi 11 anak laki-laki dengan nama kelompok Muhammad. Dibagi menjadi dua kelompok karena permainan ini juga berkonsep perlombaan. Kedua, setelah pembagian kelompok, mulai dijelaskan tata cara bermain. Pertama-tama disediakan beberapa kartu emoji yang mana setiap gambar emoji terdapat 2 kartu yang bergambar sama. Kartu diletakkan di atas meja secara acak. Anak mengambil satu kartu kemudian mencari kartu yang memiliki gambar emoji yang sama. Lalu, menempelkan dan mencocokkan kartu emoji yang sudah ia ambil dengan foto ekspresi di papan ekspresi. Sambil mereka mencocokkan, kita tanya mereka apakah mereka tahu emoji apa yang mereka ambil dan mana foto ekspresi yang cocok dengan gambar emojinya. Hal tersebut dilakukan secara bergiliran sehingga semua anak memiliki kesempatan bermain. Ketiga, setelah semua kartu emoji sudah tertempel di papan ekspresi dan semua anak sudah mendapat giliran bermain, kita ajak mereka semua untuk mengoreksi apakah pencocokan kartu di papan ekspresi benar semua atau ada yang salah. Ternyata, di kelompok Aisyah terdapat satu kartu emoji yang salah penempatannya, sehingga anak yang bisa membenarkannya maju untuk menggantikan posisi kartu yang salah ke posisi foto yang benar. Dan di kelompok Muhammad setelah dikoreksi ternyata sudah benar semua. Sehingga, dari segi ketelitian dan juga kecepatan yang menyelesaikan kelompok Muhammadlah yang menjadi pemenang.

Setelah semua kegiatan bermain dilakukan, dilakukan sedikit *sharing* dengan anak-anak apa saja macam emosi dan bagaimana cara relaksasi untuk meredakan emosi dengan baik terutama marah. Juga dengan mengajak anak secara langsung mempraktekkannya. Relaksasi dapat dilakukan dengan berbagai variasi, misalnya menarik nafas dalam-dalam. Menenangkan diri ketika marah dengan mengatur nafas, dengan mengambil nafas dalam-dalam dari hidung kemudian kita tahan sebentar dan hembuskan perlahan dari mulut. Hal ini sesuai dengan ⁸ bahwa relaksasi adalah suatu teknik yang dapat membuat pikiran dan tubuh menjadi rileks melalui sebuah proses yang secara progresif akan melepaskan ketegangan otot di setiap tubuh. Teknik relaksasi berguna dalam berbagai situasi, misalnya nyeri, cemas, kurangnya kebutuhan tidur, stres, serta emosi yang ditunjukkan. Relaksasi memelihara reaksi tubuh terhadap respon *fight or flight*, penurunan respirasi, nadi, dan jumlah metabolik, tekanan darah dan energi yang digunakan. Dengan mengenal jenis-jenis emosi hingga bagaimana cara menghadapi emosi negatif dapat menjadi langkah awal bagi anak untuk mengendalikan emosinya ⁹.

⁸ Badiyyah Waajid, Pamela W. Garner, and Julie E. Owen, "Infusing Social Emotional Learning into the Teacher Education Curriculum," *International Journal of Emotional Education* 5, no. 2 (November 2013): 31–48.

⁹ Nirit Bauminger, "The Facilitation of Social-Emotional Understanding and Social Interaction in High-Functioning Children with Autism: Intervention Outcomes," *Journal of*

Kesimpulan

Kegiatan yang dilakukan berlangsung dengan baik dan mendapat respon yang positif dari anak-anak yang ada di kelas A3 KB-TK Zainuddin serta guru pendamping kelas. Kegiatan yang dilakukan dapat memberikan pengetahuan baru bagi anak-anak tentang jenis-jenis emosi melalui permainan. Pengenalan jenis-jenis emosi pada anak-anak merupakan hal yang penting untuk dilakukan karena pada usia ini anak mulai mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri, dengan begitu anak nantinya akan mampu mengenali emosi yang dirasakan serta tahu bagaimana mengekspresikannya. Pengenalan jenis-jenis emosi dengan permainan “Mencocokkan Kartu Emoji” dan *sharing* mengenai teknik relaksasi nafas dalam pada anak-anak berjalan dengan baik dan sosial emosional anak pada tahap mengenal jenis-jenis emosi berkembang dengan baik.

Daftar Pustaka

- Alzahrani, Mona, Manal Alharbi, and Amani Alodwani. “The Effect of Social-Emotional Competence on Children Academic Achievement and Behavioral Development.” *International Education Studies* 12, no. 12 (2019): 141–49.
- Bauminger, Nirit. “The Facilitation of Social-Emotional Understanding and Social Interaction in High-Functioning Children with Autism: Intervention Outcomes.” *Journal of Autism and Developmental Disorders* 32, no. 4 (August 1, 2002): 283–98. <https://doi.org/10.1023/A:1016378718278>.
- Indanah, Indanah, and Yulisetyaningrum Yulisetyaningrum. “PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH.” *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan* 10, no. 1 (January 20, 2019): 221–28. <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>.
- Mulyani, Novi. “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr* 3, no. 1 (2014): 133–47. <https://doi.org/10.24090/jimrf.v3i1.1013>.
- Nurhasanudin, and Tika Santika. “Pendekatan Sentra Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *JoCE (Journal of Community Education)* 2, no. 1 (March 1, 2021): 38–42.
- Rhoades, Brittany L., Mark T. Greenberg, and Celene E. Domitrovich. “The Contribution of Inhibitory Control to Preschoolers’ Social–Emotional Competence.” *Journal of Applied Developmental Psychology* 30, no. 3 (May 1, 2009): 310–20. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.12.012>.
- Risnawati, Atin, Zaenuri Zaenuri, and Wildan Nuril Ahmad Fauzi. “PENGEMBANGAN KECERDASAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBIASAAN.” *WALADUNA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (December 20, 2020): 106–16.

Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dengan Permainan Mencocokkan Kartu Emoji di Taman Kanak-kanak Zainuddin Waru Sidoarjo – Annisa Imadulbilad, Husni Abdillah, Kartika Metafisika

SOLICHAH, EN, and I Syafi'i. "Assesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Ummul Quro Talun Kidul." *Jurnal Golden Age*, no. Query date: 2022-09-09 08:02:12 (2021). <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3108>.
Waajid, Badiyyah, Pamela W. Garner, and Julie E. Owen. "Infusing Social Emotional Learning into the Teacher Education Curriculum." *International Journal of Emotional Education* 5, no. 2 (November 2013): 31–48.