



MEDIA BERMAIN *MISSION CARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Putri Nur Atika*, Ahmad Samawi, Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia
Corresponding author: putrinur.2101536@students.um.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan sosial emosional merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media bermain *mission card* yang sesuai berdasarkan hasil validasi ahli materi, media, praktisi dan pengguna dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di 3 lembaga TK daerah Kota Malang dengan sampel berjumlah 38 anak yang terdiri dari 8 anak sebagai sampel pada uji coba kelompok kecil dan 30 anak sebagai sampel pada uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari observasi, wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian berdasarkan validasi ahli media memperoleh persentase 94,79%, ahli materi memperoleh persentase 93,75%, ahli praktisi memperoleh 84,84%. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 8 anak memperoleh persentase 95,31%, sedangkan uji coba kelompok besar yang dilakukan pada 30 anak memperoleh persentase 86,66%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kalayakan untuk digunakan sebagai media bermain dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *mission card*; kemampuan sosial emosional

ABSTRACT

Emotional social skills are among the abilities that children must possess. The aim of this study is to produce a playing media product called Mission Card that is suitable based on the validation results from material experts; media experts; practitioners; and users to enhance the emotional social skills of children aged 5-6 years. This research employs the Research and Development method with the ADDIE model. The population in this study consists of children aged 5-6 years in 3 kindergarten institutions in the city of Malang; with a sample of 38 children consisting of 8 children as the sample for small group trials and 30 children as the sample for large group trials. The data collection techniques used are qualitative and quantitative data consisting of observations; interviews; and questionnaires. The data analysis techniques employed are qualitative and quantitative data analysis. The results of the research based on media expert validation obtained a percentage of 94.79%; material expert obtained a percentage of 93.75%; and practitioner expert obtained 84.84%. The results of the small group trial conducted on 8 children obtained a percentage of 95.31%; while the large group trial conducted on 30 children obtained a percentage of 86.66%. Based on these research results; it shows that the media is feasible to be used as a playing medium in enhancing the social emotional skills of children aged 5-6 years.

Keywords: *mission card*; social emotional skills

PENDAHULUAN

Sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini. Perkembangan sosial emosional pada anak akan menjadi penentu keberhasilan anak dalam memulai dan memiliki hubungan sosial (Kusumawati & Ambarsari, 2021). Perkembangan sosial emosional menurut Erikson (1950) dalam Herdiyana et al. (2023) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak ditentukan dalam tahap-tahap awal perkembangan psikososial. Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan yang sangat erat kaitannya dengan interaksi sosial berupa perasaan yang diungkapkan seseorang kepada orang lain, baik berupa perasaan yang positif maupun perasaan yang negatif (Khairunnisa et al., 2023). Menurut Vygotsky (1978) dalam

(Herdiyana et al., 2023) interaksi sosial mendorong anak untuk memahami dan mengatur emosi mereka, tidak hanya sebagai pendorong perkembangan kognitif.

Menurut Wahyuni, Syukri & Miranda dalam Putra (2022) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak sangat penting agar anak memiliki kualitas hubungan sosial yang baik. Perkembangan sosial emosional pada anak akan membantu anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi yang sesuai (Khadijah et al., 2024). Anak yang secara perkembangan sosial emosionalnya optimal akan lebih mudah untuk bekerja sama, anak akan lebih sabar dengan teman sebaya ataupun orang dewasa (Fitriya et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak sangat penting untuk diperhatikan sejak usia dini.

Ditemukan beberapa masalah terkait perkembangan sosial emosional anak seperti anak yang masih malu-malu dengan teman sebaya ataupun dengan orang dewasa, anak tidak percaya diri, anak cenderung diam saja, anak menyendiri, anak belum dapat bekerja sama dengan temannya dan kurangnya kesadaran empati pada anak (Syafi'i & Solichah, 2021). Mashar dalam Rofi'ah et al. (2022) menyatakan bahwa permasalahan yang sering terjadi pada perkembangan sosial emosional anak usia dini, yakni *maladjustment*, egosentrisme, anak yang terisolasi, agresif, negativisme, pertengkaran, mengejek dan menggertak, perilaku seperti berkuasa, dan prasangka. Permasalahan sosial emosional yang terjadi pada anak akan mempengaruhi kualitas hubungan sosial mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah di 3 lembaga TK yang ada di Malang menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang secara perkembangan sosial emosionalnya kurang optimal. Hal ini ditandai dengan perilaku sosial emosional yang kurang optimal seperti sulit mengendalikan emosi, suka bermain sendiri, kurangnya rasa percaya diri, dan sulit berinteraksi. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional saat ini masih memerlukan upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Media bermain yang interaktif sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kemampuan anak. Media yang interaktif memiliki peluang positif untuk menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini (Sari & Suyadi, 2024). Media yang interaktif dapat mendukung anak dalam mencapai perkembangan sosial emosional yang baik. Interaksi sosial dalam bermain mendorong anak untuk belajar bersama, berkomunikasi, dan memahami perasaan orang lain (Sari & Suyadi, 2024). Melalui media interaktif anak akan belajar berinteraksi, berbagi dan menghargai perbedaan yang ada.

Media interaktif yang dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional sangat beragam. Beberapa media pengembangan sosial emosional yang ada saat ini, di antaranya buku interaktif yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2024), audio visual yang dinyatakan dalam (Wahyuni et al., 2023), tebak gambar yang dinyatakan dalam (Ilyas et al., 2024), aplikasi digital berupa media *gatuko* yang dilakukan oleh Astuti & Ningrum (2023), *sospoly* yang dilakukan oleh Ayuningtyas & Simatupang (2022), *face poly* yang dilakukan oleh Wardhani et al. (2024), dan lain-lain. Media yang ada memiliki kekurangan dalam interaksi langsung, ketergantungan pada perangkat elektronik, dan belum sepenuhnya mengintegrasikan kemampuan sosial emosional anak, artinya media tersebut hanya fokus pada salah satu aspek keterampilan sosial emosional anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media bermain *mission card* untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Media bermain *mission card* ini dirancang dengan mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan sosial emosional anak, tidak ketergantungan pada alat elektronik, dapat digunakan oleh seluruh kalangan, dan mudah untuk didapatkan. Selain itu, media

juga menarik perhatian dan rasa ingin tahu anak serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya dengan bebas. Media bermain *mission card* ini memiliki 25 lembar kartu dengan 3 kategori kemampuan sosial emosional yang berbeda, seperti berekspresi, menceritakan pengalaman, menyampaikan pendapat dan perasaan. Setiap anak memiliki kesempatan untuk mencoba menyelesaikan misi yang ada pada kartu tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono dalam Wardhani et al. (2024) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu dan menguji keefektivitasan produk. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan melakukan pengujian terhadap keefektivitasannya (Purnama, 2016). Pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri dari 5 tahapan di antaranya, (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).

Pada tahap *analysis* dilakukan *need assesment* dengan cara observasi dan wawancara tidak terstruktur di lembaga untuk mengetahui kebutuhan atau topik permasalahan. Tahap *design* dilakukan dengan merancang desain media pengembangan yang sesuai dengan tujuan pengembangan. Tahap *development* dilakukan untuk memvalidasi pengembangan media (oleh ahli materi dan ahli media) yang telah didesain pada tahap sebelumnya. Tahap *implementation* dilakukan dengan uji coba produk media pengembangan yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan hasil validasi oleh para ahli. Terakhir, tahap *evaluation* dilakukan untuk mengukur sejauh mana produk media yang dikembangkan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan, pengembangan media bermain *mission card* untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun akan disesuaikan dengan tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap *analysis*, penelitian dilakukan dengan *need assesment* melalui observasi dan wawancara tidak terstruktur. Observasi dan wawancara dilakukan di 3 lembaga, yang terdiri dari TK BM, TK K, dan TK AS pada tanggal 7 Oktober dan 17 Oktober 2024. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah di 3 lembaga TK tersebut. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak di TK B yang secara perkembangan sosial emosionalnya perlu ditingkatkan. Hal ini ditandai dengan perilaku sosial emosional yang kurang optimal seperti sulit mengendalikan emosi, suka bermain sendiri, kurangnya rasa percaya diri, dan sulit berinteraksi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka produk media bermain *mission card* dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak sebagai variasi media bermain.



Gambar 1. Wawancara Bersama Kepala Sekolah dan Guru

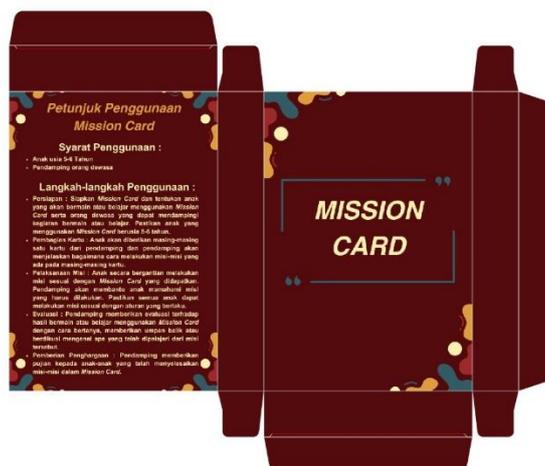
Pada tahap *design*, penelitian dilakukan dengan membuat rancangan materi dan desain terkait produk yang ingin dikembangkan. Produk media bermain yang dikembangkan adalah *mission card* dengan muatan materi kemampuan sosial emosional mulai dari berekspresi, menceritakan pengalaman, menyampaikan pendapat dan perasaan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. *Mission card* didesain menggunakan aplikasi *canva premium* dengan ukuran 123,00 mm x 83,00 mm. Desain pada *mission card* ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak agar lebih menarik, seperti penggunaan warna yang cerah, ukuran *font* yang mudah dibaca dan tata letak yang sederhana. *Mission card* memiliki 25 misi yang terdiri dari 8 misi berekspresi, 8 misi menceritakan pengalaman dan 9 misi menyampaikan pendapat dan perasaan. Kertas yang digunakan pada media bermain *mission card* adalah kertas *ivory* 350gr dengan tambahan laminasi *glossy* agar tampilan lebih menarik dan tidak mudah rusak.



Gambar 2. Isi *Mission Card*



Gambar 3. Cover Mission Card



Gambar 4. Soft Box Mission Card

Pada tahap *development*, penelitian dilakukan dengan memvalidasi produk yang telah didesain pada tahap sebelumnya. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan masing-masing ahli terdiri dari 2 orang yang bertujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket kuesioner dengan skala likert 1-4. Berikut hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- f : Jumlah skor hasil penelitian
- N : Skor maksimal
- P : Angka persentase

Tabel 1. Hasil Validasi

No	Validator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Ahli Media	91	96	94,79%
2	Ahli Materi	75	80	93,75%

Berdasarkan hasil validasi, kritik, dan saran yang diberikan oleh para ahli, maka dihasilkan prototipe akhir media *mission card*. Media yang dikembangkan harus menyesuaikan karakteristik anak dengan menggunakan warna yang cerah, gambar yang menonjol dan jelas, terdapat keterangan dari jenis emosi, menggunakan jenis kertas yang *glossy* dengan ujung kartu ditumpulkan, desain *soft box* bernuansa sosial emosional, memperbaiki perintah dan gambar yang kurang tepat, dan tulisan *mission* sebaiknya tidak menggunakan huruf kapital, merevisi ekspresi jijik, fokus pada perkembangan emosi dan sosial, dan pengelompokan tingkat kesulitan serta aspek yang dikembangkan. Hasil

validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori sangat layak digunakan sebagai media bermain *Mission card* untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.



Gambar 5. Isi *Mission Card* setelah di Revisi



Gambar 6. Cover *Mission Card* setelah di Revisi



Gambar 7. Soft Box Mission Card Setelah Direvisi

Produk yang telah direvisi selanjutnya masuk ke tahap *implementation*, pada tahap ini penelitian dilakukan dengan uji coba produk kepada kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 8 anak TK AS dengan tujuan mengetahui kelayakan media saat digunakan oleh anak. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan oleh 15 anak TK K dan 15 anak TK BM dengan tujuan mengetahui kelayakan media saat digunakan oleh anak dalam skala yang lebih besar. Pada tahap ini, terdapat angket kuesioner untuk ahli praktisi (guru) dan angket kuesioner untuk ahli pengguna (anak). Ahli praktisi pada tahap ini akan mengamati proses bermain anak dan memberikan penilaian terhadap kelayakan media bermain *Mission Card* saat digunakan oleh anak. Berikut ini hasil dari tahap *implementation* yang dihitung menggunakan rumus seperti di bawah ini.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- f : Jumlah skor hasil penelitian
- N : Skor maksimal
- P : Angka persentase

Tabel 2. Hasil Uji Coba

No	Uji Coba	Jumlah Skor	Maks	Persentase
1	Ahli praktisi	112	132	84,84%
2	Uji coba kelompok kecil	305	320	95,31%
3	Uji coba kelompok besar	1.040	1.200	86,66%

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa media bermain *Mission card* sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Media bermain *Mission card* dianggap sangat layak karena media tersebut efektif, efisien, dan menarik.

Terakhir tahap *evaluation*, penelitian dilakukan dengan tujuan menilai kelayakan dan keberhasilan produk yang dikembangkan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media bermain *Mission card* sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Media bermain *mission card* dianggap sangat layak karena media tersebut efektif, efisien, dan menarik. Keefektifan media bermain *mission card* dilihat tingkat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Media bermain *mission card* dirancang untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan kategori sangat layak digunakan dalam

meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Media bermain *mission card* berisi materi yang mampu mendorong kemampuan sosial emosional anak seperti berekspresi, menceritakan pengalaman, menyampaikan pendapat dan perasaan. Pertama, materi berekspresi dipilih untuk mengenalkan macam-macam emosi yang dapat diekspresikan oleh anak. Pengenalan emosi pada anak sangat penting agar anak dapat mengenal dan mengendalikan emosinya dalam situasi sosial. Menurut Emiliana et al. (2022) kecerdasan emosi membantu anak untuk mengenali, mengelola, dan mengontrol emosi pada kondisi tertentu secara positif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wardhani et al. (2024) bahwa perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam mengontrol dan mengelola emosinya di dalam lingkungan sosial. Kedua, materi menceritakan pengalaman dipilih untuk mendorong anak agar mampu bersosialisasi dengan teman sebaya atau orang dewasa. Menurut Affifah & Adib (2022) kegiatan bercerita mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya ataupun guru melalui pertanyaan ataupun pendapat yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan teori Lev Vygotsky tentang ZPD yang menyatakan bahwa anak akan belajar dan berkembang melalui interaksi dengan teman sebaya ataupun orang lain (Rahayuningsih, 2024). Menurut Wijaya & Nuraini (2023) interaksi sosial sangat penting dilakukan agar anak dapat belajar berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain. Terakhir, materi menyampaikan pendapat dan perasaan dipilih untuk menumbuhkan kepercayaan diri, empati dan hubungan sosial yang baik dilingkungan sekitar. Menurut Wulandari & Purwanta (2020) perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun memiliki 3 ruang lingkup, di antaranya kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial. Dalam konteks media bermain *Mission card*, menyampaikan pendapat dan perasaan mendorong anak untuk mencapai kesadaran diri dan perilaku prososial yang baik dengan cara menunjukkan rasa empati, mau berbagi, dan hubungan yang harmonis dengan orang di sekitarnya. Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa media bermain *mission card* efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Hal ini didukung dengan hasil yang menunjukkan kategori sangat layak. Penggunaan media bermain *mission card* di awal memperlihatkan bahwa terdapat beberapa anak yang belum mengenal berbagai emosi, ragu dalam menceritakan pengalaman, dan kurangnya rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan perasaan. Namun setelah diberikan dorongan saat menggunakan media bermain *mission card* anak dapat menunjukkan kemampuannya dalam berekspresi, menceritakan pengalaman, menyampaikan pendapat dan perasaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media bermain *mission card* efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Keefisienan media bermain *mission card* dilihat berdasarkan kemudahan dalam penggunaan, keterjangkauan biaya, dan fleksibilitas dalam penerapannya. Menurut Rizkia et al. (2020) salah satu syarat media yang edukatif adalah desain mudah dan sederhana agar anak dapat memahami isi yang ada pada media. Hal ini sesuai dengan tampilan desain *mission card* yang sederhana, sehingga anak dapat memahami instruksi dengan mudah. Media bermain *mission card* dianggap efisien karena memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media bermain dari ahli media. Media bermain *mission card* dirancang dalam bentuk kartu yang berukuran 123,00 mm x 83,00 mm, yang mudah dibawa dan digunakan oleh anak. Pada aspek kemudahan penggunaan, media bermain *mission card* memperoleh skor 4 yang berarti sangat baik. Skor tersebut menunjukkan bahwa media bermain *mission card* mudah digunakan oleh anak usia dini, hal ini sejalan dengan pernyataan Rupnidah (2022) bahwa media kartu merupakan media yang mudah digunakan dan praktis untuk anak. Media bermain *mission card* dapat

digunakan secara berulang-ulang tanpa mengurangi fungsinya karena terbuat dari bahan yang awet sehingga biayanya lebih terjangkau dari media sekali pakai. Menurut Rizkia et al. (2020) syarat media yang edukatif adalah awet atau tahan lama agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tidak menghabiskan ruangan. Media bermain *mission card* dapat digunakan di mana saja, baik di rumah ataupun di sekolah. Media bermain *mission card* tidak dibatasi oleh tempat dan kondisi tertentu karena penggunaannya yang fleksibel. Sesuai dengan pendapat Wagiman et al. (2025) yang menyatakan bahwa media kartu yang fleksibel dapat digunakan pada berbagai jenis aktivitas dan situasi, baik secara kelompok maupun individu. Dengan sifatnya yang praktis dan tidak membutuhkan banyak tempat, media bermain *mission card* dapat dengan mudah dimasukkan dalam aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak-anak. Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa anak dapat dengan mudah menggunakan media bermain *mission card*. Hasil validasi oleh ahli praktisi juga menyimpulkan bahwa media bermain *mission card* efisien untuk di jadikan sebagai media bermain karena media tersebut mudah dalam menyimpan dan merawat, dapat digunakan berulang-ulang, fleksibel dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan perkembangan anak.

Kemenerikan media bermain *mission card* dilihat berdasarkan tampilan desain yang menarik dan keterlibatan anak dalam menggunakan media bermain *mission card*. Salah satu faktor yang mempengaruhi daya tarik media bermain *Mission Card* yakni warna kuning yang mendominasi tampilan media bermain *mission card*. Menurut Pramesti et al. (2024) jenis warna yang digunakan pada media ditentukan berdasarkan usia, karakter, dan minat anak. Penggunaan warna kuning disesuaikan dengan karakteristik anak yang menyukai warna-warna yang cerah. Sesuai dengan pendapat Purba et al. (2025) yang menyatakan bahwa anak usia dini sangat menyukai warna-warna yang cerah. Menurut Kurnita et al. (2022) pemilihan warna yang cerah dapat menarik perhatian dan mempengaruhi psikologis anak secara mental dan emosional, warna cerah memberikan kesan yang ceria dan optimis pada anak sehingga anak memiliki semangat yang tinggi. Media bermain *mission card* dilengkapi dengan gambar visual yang menarik untuk meningkatkan pemahaman anak. Sesuai dengan pendapat Masrurroh & Ramiati (2022) yang menyatakan bahwa media gambar yang menarik dapat meningkatkan daya tarik anak dan anak akan memberikan respons terhadap proses pembelajaran. Ukuran font pada media bermain *mission card* disesuaikan dengan pengguna agar mudah dibaca. Menurut Sulistyani et al. (2023) ukuran *font* yang besar dapat mempengaruhi kemudahan dalam membaca, terutama bagi anak-anak. Berdasarkan hasil uji coba memperlihatkan bahwa anak merasa gembira dan antusias saat menggunakan media bermain *mission card*. Desain pada media bermain berhasil menarik perhatian anak yang didukung dengan keterlibatan anak saat menggunakan media *mission card*.

Media bermain *mission card* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mudah digunakan oleh anak, memiliki desain yang menarik dengan tampilan yang sederhana, dibuat dengan menggunakan bahan yang awet dan mudah dirawat, aman untuk anak karena tiap sudutnya tumpul, mendukung kemampuan sosial emosional anak, dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam bermain atau belajar, dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak, dapat meningkatkan rasa tanggung jawab anak, penggunaan yang fleksibel, validasi yang kuat dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi serta uji coba. Terakhir, penggunaan media bermain yang didampingi oleh orang dewasa akan lebih maksimal dan terarah dalam menyelesaikan misinya, sehingga hasilnya lebih optimal.

Media bermain *mission card* memiliki beberapa kelemahan, di antaranya penggunaan media bermain *mission card* yang dilakukan bergantian, sehingga terkadang

anak-anak berebut dan kurang fokus saat menunggu giliran. Penggunaan media bermain *mission card* membutuhkan pendampingan dari orang dewasa agar anak bisa memaksimalkan penggunaan media bermain tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media bermain *mission card* dianggap sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Media bermain *mission card* dibuat dengan menggunakan tahapan-tahapan dalam model ADDIE. Media bermain *mission card* dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dalam berekspresi, menceritakan pengalaman, menyampaikan pendapat dan perasaan dengan total 25 kartu. Media bermain *mission card* memiliki tampilan desain yang menarik dan mudah digunakan oleh anak. Materi yang ada pada media bermain *mission card* juga telah disesuaikan dengan tahap perkembangan sosial emosional anak. Media bermain *mission card* memperoleh hasil penilaian yang positif dari para ahli. Media bermain *mission card* dapat dijadikan sebagai variasi media bermain oleh guru maupun orang tua untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Affifah, Q. F., & Adib, H. S. (2022). Implementasi model pembelajaran kelompok untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi anak di TK Islam Bakti 1 Tipe Surakarta. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 55–63. <https://doi.org/10.22515/abna.v3i1.5236>.
- Astuti, M. W., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan media gatuko berbasis aplikasi android untuk mengenalkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v3i1.948>.
- 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*, 02(02), 12–23. <http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/2239>.
- Emiliana, E., Nugraha, A. E., & Susilawati, I. (2022). Kecerdasan emosional menurut golem dalam perspektif kurikulum 2013 PAUD. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 16–20. <https://doi.org/10.46368/v1i2.800>.
- Fitriya, A., Indriani, I., & Noor, F. A. (2022). Konsep perkembangan sosial emosional anak usia dini di RA Tarbiyatussibyan Ploso Karangtengah Demak. *Jurnal Raudhah*, 10(1). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i1.1408>.
- Hafiyah, H., & Arifin, Z. (2024). Perkembangan sosial anak dan pengaruhnya bagi pendidikan: ditinjau dari kemampuan emosional anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama*, 2(2), 21–28. <https://jurnal.alimspublishing.co.id/index.php/JIPA/article/view/652/493>.
- Herdiana, R., Lestari, R., & Bahrum, M. (2023). Psikologi perkembangan sosial terhadap emosional pada anak usia dini. *Banun Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 23–30.
- Ilyas, S. N., Bachtiar, M. Y., Syamsuard, Asti, A. S. W., & Nurwahdaniah. (2024). *Efektivitas Media Tebak Gambar dalam Menstimulasi Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Tamarunang*. Skripsi Sarjana, Universitas Bina Bangsa Getsempena.

- Khadijah, K., Putri, H. A., Akhriyah, A. F., Nasution, A. Z., Pratiwi, E. S., Harahap, M. J., & Rahmawati, N. (2024). Mengembangkan sosial emosional anak melalui metode bercerita. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 137–146. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2860>.
- Khairunnisa, Khadijah, Araminta, Nabilah, & Batubara, N. S. br. (2023). Peran guru dalam mengembangkan sosial emosional AUD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 10353–10360. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1599/1189>.
- Kurnita, T., Mutmainnah, M., Nessa, R., Kurniawati, R., Muna, Z., Fanny, N., Wahyuni, I. W., Rizka, S. M., Arta, K. H., & Yunisari, D. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis budaya aceh untuk pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3793–3806. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1699>.
- Kusumawati, E., & Ambarsari, R. Y. (2021). Implementasi Permainan tradisional untuk mengontrol sosial emosional selama proses pembelajaran daring pada anak usia sekolah dasar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 524–529. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.923>.
- Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). Pembentukan karakter gemar membaca pada anak usia melalui media buku cerita bergambar. *International Journal Of Education Resources*, 02(06), 580.
- Pramesti, R. S., Wulandari, S., & Setiawan, B. (2024). Perancangan desain karakter pada buku interaktif pengenalan literasi keuangan untuk anak usia dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 8(02), 53–64. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v8i02.1006>.
- Purba, N., Nurmairina, Adinda, U., Dhinia, N. S., & Fanjava, K. (2025). Pengaruh kegiatan mewarnai gambar terhadap motorik anak usia dini di Desa Jaharun A, Kecamatan Galang Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Mudabbir*, 5(1).
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\)](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1)).
- Putra, B. J. (2022). Teori perkembangan sosial emosional anak usia 4 - 6 tahun (ditinjau dari psikologi perkembangan anak). *Histeria Jurnal: Ilmiah Soshum dan Humaniora*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.55904/histeria.v1i1.36>
- R. Rupnidah, D. S. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Rahayuningsih, T. (2024). Analisis perkembangan sosial emosional siswa kelas 2 Sd Negeri 4 Jono dalam berinteraksi dengan teman sebaya. *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 19–26. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i3.3>.
- Rahmawati, F. A., Simatupang, N. D., & Widayati, S. (2024). Pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan kemampuan. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 6(1), 147–158.
- Rizkia, N., Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Analisis penggunaan media pasir kinetik dalam menstimulasi kecerdasan naturalis pada anak kelompok B1 Tk Pertiwi Lhoknga. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–12.
- Rofi'ah, U. A., Hafni, N. D., & Mursyidah, L. (2022). Sosial emosional anak usia 0-6 tahun dan stimulasinya menurut teori perkembangan. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 3(1), 41–66. <https://doi.org/10.15575/azzahra.v3i1.11036>.
- Sari, B. M., & Suyadi. (2024). Permainan interaktif sebagai media pembelajaran pada

- anak usia dini. *Jurnal Edukasia*, 5(1), 2049–2058.
- Sulistiyani, A. R., Widayati, S., & Komalasari, D. (2023). Preschool: Penggunaan Media Big Book Kalender Meja Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini. *Anak Usia Dini*, 4, 43–52.
- Syafi'i & Solichah. (2021). Asesmen perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Ummul Quro Talun Kidul. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 83–88.
- Wagiman, A., Nurmalia, A., Ramdan, A., & Levani, A. (2025). Membuat media kartu gambar untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. *PETIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(01), 35–42.
- Wahyuni, D., Sartika, I. D., & Kurnia, A. T. (2023). Meningkatkan Sosial emosional anak usia dini melalui literasi media audio visual. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 30054–30059.
- Wardhani, K. K., Iriyanto, T., & Twinsari Maningtyas, R. D. (2024). Pengembangan media permainan face poly untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(1), 81. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.3039>
- Wijaya, E., & Nuraini, F. (2023). Pentingnya interaksi sosial dalam pendidikan anak usia dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 78.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian perkembangan anak usia dini di taman kanak-kanak selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>