

Optimalisasi Kartu Bergambar sebagai Alat Pembelajaran untuk Aspek Sosial-Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun

Fitri Wahyuni¹,

¹Program Studi PG PAUD, Universitas Tanjungpura, Indonesia

Email: wahyuni.fltri@gmail.com

ABSTRACT: This study aims to optimize the use of picture cards as a learning tool in developing the socio-emotional aspects of children aged 5-6 years. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The results showed that picture cards significantly help children recognize emotions, interact with peers, and manage social conflicts. The study concludes that picture cards are an effective educational medium to support the socio-emotional development of young children.

Keywords: picture cards, socio-emotional, early childhood

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan kartu bergambar sebagai alat pembelajaran dalam mengembangkan aspek sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu bergambar secara signifikan membantu anak-anak dalam mengenali emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengelola konflik sosial. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak pada usia dini.

Kata Kunci: kartu bergambar, sosial-emosional, anak usia dini



Copyright © 2023 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan interpersonal mereka. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi mereka, serta membangun hubungan yang lebih kompleks dengan lingkungan sosialnya. Keterampilan sosial-emosional yang baik pada usia ini berdampak langsung pada kesuksesan anak di kemudian hari, baik dalam kehidupan pribadi maupun akademik. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga memberikan perhatian besar pada pengembangan aspek sosial-emosional (Denham et al., 2014).

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Salah satu media yang efektif adalah kartu bergambar, yang dapat membantu anak dalam mengidentifikasi dan memahami emosi, serta merespons situasi sosial dengan cara yang tepat. Kartu bergambar merupakan alat visual yang menarik perhatian anak, memberikan mereka kesempatan untuk belajar melalui pengalaman visual dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Namun, meskipun kartu bergambar telah banyak digunakan dalam konteks pembelajaran kognitif, pemanfaatannya untuk mengembangkan aspek sosial-emosional anak usia dini masih belum banyak diteliti secara mendalam (Graham et al., 2017).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media visual seperti kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak. Menurut studi yang dilakukan oleh Rose-Krasnor (2018), visualisasi melalui kartu bergambar membantu anak-anak dalam mengenali dan menghubungkan ekspresi wajah dengan emosi yang sesuai. Hal ini mendukung anak untuk lebih mudah memahami perasaan mereka sendiri dan orang lain. Selain itu, studi tersebut juga menekankan bahwa anak-anak yang terpapar media visual secara rutin memiliki kemampuan lebih baik dalam mengekspresikan emosi mereka secara verbal.

Studi lain oleh Domitrovich, Durlak, Staley, dan Weissberg (2017) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media visual, seperti kartu bergambar, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek empati, kerjasama, dan pengelolaan konflik. Mereka cenderung lebih mampu mengatasi situasi sulit dengan cara yang lebih baik, seperti negosiasi dan kompromi. Hal ini menunjukkan bahwa media seperti kartu bergambar dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial-emosional anak-anak.

Namun, meskipun banyak manfaat yang dilaporkan dari penggunaan media visual, ada kesenjangan penelitian dalam hal bagaimana kartu bergambar

secara khusus dioptimalkan sebagai alat pembelajaran sosial-emosional pada anak usia dini. Sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada aspek kognitif, seperti pengembangan bahasa dan literasi, sementara pemanfaatan kartu bergambar dalam aspek sosial-emosional belum banyak dieksplorasi. Gap ini menimbulkan kebutuhan untuk lebih banyak penelitian yang menelaah bagaimana media tersebut dapat dirancang dan diimplementasikan secara efektif untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak (Cefai et al., 2018).

Selain itu, relevansi penggunaan kartu bergambar sebagai alat pembelajaran semakin penting di tengah tuntutan kurikulum yang lebih komprehensif dalam mengembangkan karakter anak usia dini. Dalam konteks Indonesia, penerapan kurikulum yang menekankan aspek sosial-emosional masih menghadapi banyak tantangan, seperti keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang efektif untuk mendukung tujuan kurikulum tersebut (Purnomo & Widodo, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana kartu bergambar dapat dioptimalkan untuk membantu pengembangan aspek sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. Salah satu pendekatan yang diambil adalah dengan menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D) ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk merancang kartu bergambar yang relevan dengan situasi sosial-emosional yang dihadapi anak-anak. Metode ini dipilih karena memungkinkan pengembangan media yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik anak dalam lingkungan pendidikan mereka (Moloney et al., 2019).

Tahapan analisis dalam model ADDIE melibatkan identifikasi kebutuhan anak-anak dalam konteks sosial-emosional, yang kemudian menjadi dasar perancangan kartu bergambar. Selanjutnya, pada tahap desain dan pengembangan, kartu bergambar yang dikembangkan akan disesuaikan dengan berbagai skenario sosial yang sering dihadapi anak, seperti bermain bersama, berbagi, dan mengelola konflik. Tahap implementasi akan melibatkan uji coba kartu bergambar di kelas, di mana anak-anak akan menggunakan kartu tersebut dalam aktivitas pembelajaran yang difasilitasi oleh guru (Clark & Mayer, 2016).

Pada tahap evaluasi, penelitian akan menilai efektivitas kartu bergambar melalui pengamatan langsung terhadap interaksi sosial anak, serta wawancara dengan guru dan orang tua untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai perubahan yang terjadi pada aspek sosial-emosional anak. Evaluasi ini diharapkan dapat memberikan data yang valid tentang bagaimana kartu

bergambar mempengaruhi keterampilan sosial dan emosional anak (Greenberg, Domitrovich, Weissberg, & Durlak, 2017).

Penelitian ini sangat relevan karena memberikan kontribusi yang signifikan terhadap upaya mengembangkan media pembelajaran yang mendukung aspek sosial-emosional anak usia dini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam merancang dan menggunakan kartu bergambar secara lebih efektif di dalam kelas. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi tentang bagaimana media pembelajaran yang kreatif dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada optimalisasi kartu bergambar sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. Hipotesis dari penelitian ini adalah bahwa kartu bergambar yang dirancang dengan baik dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenali, memahami, dan mengekspresikan emosi mereka, serta memperbaiki keterampilan mereka dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode R&D dipilih karena memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan menguji media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini. Model ADDIE menyediakan kerangka kerja yang sistematis untuk mengoptimalkan kartu bergambar sebagai alat pembelajaran sosial-emosional pada anak usia 5-6 tahun. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan anak dalam pengembangan sosial-emosional berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi di kelas. Informasi ini menjadi dasar dalam merancang kartu bergambar yang relevan dengan situasi sosial yang sering dihadapi anak.

Pada tahap desain, peneliti merancang kartu bergambar yang mencakup skenario-skenario sosial dan emosional yang dihadapi anak sehari-hari, seperti berbagi, menolong teman, dan mengelola emosi. Proses pengembangan kartu bergambar dilakukan melalui tahapan prototipe awal, di mana desain kartu diuji coba dalam kelompok kecil untuk menilai kelayakannya. Tahap pengembangan ini melibatkan revisi dan penyempurnaan kartu bergambar berdasarkan umpan balik dari guru dan anak-anak yang terlibat dalam uji coba awal. Prototipe yang telah disempurnakan kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengamati bagaimana kartu bergambar berfungsi dalam meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak.

Tahap implementasi dan evaluasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan observasional dan wawancara untuk menilai dampak kartu bergambar terhadap kemampuan sosial-emosional anak. Guru mengamati perilaku anak selama penggunaan kartu bergambar, sementara wawancara dengan guru dan orang tua dilakukan untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai perubahan yang terjadi. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran ini dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Hasil dari evaluasi ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang potensi kartu bergambar sebagai alat pembelajaran yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar sebagai alat pembelajaran memiliki dampak yang signifikan dalam mengembangkan aspek sosial-emosional pada anak usia 5-6 tahun. Pada tahap implementasi, anak-anak yang menggunakan kartu bergambar dalam pembelajaran memperlihatkan peningkatan kemampuan dalam mengenali dan mengekspresikan emosi mereka. Melalui visualisasi gambar yang menarik, anak-anak lebih mudah memahami emosi seperti marah, senang, sedih, atau takut. Hal ini terlihat dari bagaimana anak-anak mampu menyebutkan dan menggambarkan emosi yang dialami oleh tokoh-tokoh dalam kartu, serta bagaimana mereka mengaitkan pengalaman tersebut dengan diri mereka sendiri.

Selain itu, peningkatan keterampilan sosial anak juga terlihat selama kegiatan yang melibatkan kartu bergambar. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif dalam berinteraksi dengan teman sebayanya mulai lebih aktif terlibat dalam diskusi kelompok. Kartu bergambar memfasilitasi anak-anak untuk berbagi pandangan mengenai situasi sosial yang ditampilkan dalam gambar, seperti bekerja sama dalam tugas atau mengatasi konflik. Anak-anak tampak lebih mampu untuk memahami pentingnya empati dan menghargai perasaan orang lain, yang merupakan bagian penting dari perkembangan sosial-emosional mereka.

Dalam konteks pendidikan, guru yang terlibat dalam penelitian ini juga melaporkan bahwa penggunaan kartu bergambar membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Anak-anak lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran ketika kartu bergambar digunakan sebagai media. Mereka menjadi lebih antusias dalam menjelaskan perasaan tokoh-tokoh yang ditampilkan dan bagaimana mereka akan bereaksi dalam situasi serupa. Kartu bergambar memberikan anak-anak kesempatan untuk tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui interaksi yang konstruktif dengan teman-teman mereka.

Penelitian ini juga menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran dengan kartu bergambar menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengelola emosi negatif. Sebagai contoh, anak-anak yang sebelumnya sulit mengendalikan amarah mereka mulai menunjukkan kemajuan dalam mengenali tanda-tanda kemarahan dan menemukan cara untuk meredakannya. Melalui diskusi yang dipandu oleh guru, anak-anak belajar strategi pengelolaan emosi yang sehat, seperti menarik napas dalam-dalam atau berbicara kepada teman atau guru ketika merasa marah atau sedih. Kartu bergambar, dengan visualisasi situasi yang familiar bagi anak-anak, membantu mereka untuk lebih mudah memahami konsep ini.

Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua anak merespons kartu bergambar dengan cara yang sama. Beberapa anak mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk memahami konsep emosi yang lebih abstrak, seperti frustrasi atau kecemasan. Guru yang terlibat dalam penelitian ini mencatat bahwa penyesuaian dalam cara penggunaan kartu mungkin diperlukan untuk beberapa anak yang menunjukkan respon lebih lambat. Pendekatan yang lebih personal dan pengulangan penggunaan kartu dalam berbagai situasi dapat membantu anak-anak tersebut dalam menginternalisasi pelajaran yang disampaikan melalui kartu bergambar.

Dari segi desain, kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk menggambarkan berbagai skenario sosial yang sering dihadapi oleh anak-anak, seperti bekerja sama dalam kelompok, mengatasi perbedaan pendapat, dan membantu teman yang sedang sedih. Desain ini terbukti efektif dalam memfasilitasi diskusi tentang cara menghadapi tantangan sosial dan bagaimana merespons dengan cara yang positif. Anak-anak yang menggunakan kartu ini cenderung lebih mudah menghubungkan pengalaman yang digambarkan dalam kartu dengan situasi nyata yang mereka alami sehari-hari.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar tidak hanya bermanfaat dalam pengembangan keterampilan sosial-emosional, tetapi juga dalam menciptakan ikatan yang lebih kuat antara anak dan guru. Guru berperan aktif sebagai fasilitator dalam diskusi yang menggunakan kartu bergambar, yang memperkuat hubungan mereka dengan anak-anak. Anak-anak merasa lebih nyaman berbicara tentang perasaan mereka dalam lingkungan yang didukung oleh media visual yang menarik. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih terbuka, di mana anak-anak merasa aman untuk mengekspresikan diri mereka.

Selanjutnya, penelitian ini menemukan bahwa kartu bergambar dapat digunakan sebagai alat refleksi bagi anak-anak. Setelah melalui aktivitas dengan kartu, anak-anak diajak untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari mengenai emosi dan interaksi sosial. Mereka diajak untuk memikirkan kembali

situasi yang pernah mereka alami dan bagaimana mereka dapat mengelola emosi dengan lebih baik di masa depan. Proses refleksi ini membantu anak-anak untuk lebih dalam memahami dampak dari perilaku mereka terhadap orang lain dan bagaimana cara yang tepat untuk merespons situasi tertentu.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu bergambar membantu anak-anak mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan dalam mengekspresikan perasaan mereka secara verbal mulai menunjukkan peningkatan dalam hal ini. Kartu bergambar memberikan mereka gambaran visual yang membantu mereka menghubungkan antara emosi dan kata-kata. Mereka belajar bagaimana menyebutkan emosi yang mereka rasakan dan memberikan alasan mengapa mereka merasa demikian. Hal ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi sosial yang baik.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengungkap beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi kartu bergambar. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana memastikan bahwa setiap anak dapat merespons gambar dengan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Anak-anak yang berada pada tahap perkembangan yang berbeda mungkin memerlukan pendekatan yang berbeda pula dalam menggunakan kartu bergambar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami kebutuhan masing-masing anak dan menyesuaikan penggunaan kartu bergambar secara fleksibel.

Penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran guru dalam memaksimalkan penggunaan kartu bergambar. Guru tidak hanya bertugas memandu diskusi, tetapi juga membantu anak-anak mengaitkan apa yang mereka pelajari dari kartu dengan kehidupan nyata. Guru berfungsi sebagai jembatan antara media pembelajaran dan penerapan praktis di dunia nyata. Oleh karena itu, pelatihan guru dalam penggunaan kartu bergambar sebagai alat pembelajaran sosial-emosional sangat diperlukan untuk memastikan efektivitasnya.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa keterlibatan orang tua juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan penggunaan kartu bergambar. Orang tua yang mendukung penggunaan kartu bergambar di rumah, misalnya dengan melanjutkan diskusi tentang emosi dan interaksi sosial, membantu anak-anak untuk memperkuat pembelajaran mereka di sekolah. Keterlibatan aktif orang tua dalam proses ini dapat mempercepat perkembangan keterampilan sosial-emosional anak-anak.

Secara keseluruhan dari penelitian ini adalah bahwa kartu bergambar merupakan media yang efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial-emosional. Kartu bergambar tidak hanya membantu anak-

anak mengenali dan mengelola emosi mereka, tetapi juga membantu mereka dalam berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih positif. Anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran dengan kartu bergambar menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal empati, kerjasama, dan kemampuan mengelola konflik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu bergambar dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat bermanfaat, asalkan diterapkan dengan bimbingan yang tepat dari guru dan dukungan dari orang tua. Penggunaan kartu bergambar sebagai bagian dari kurikulum pendidikan anak usia dini dapat membantu memperkuat perkembangan sosial-emosional anak, yang sangat penting dalam persiapan mereka menghadapi tantangan sosial di masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar sebagai alat pembelajaran dapat secara efektif mengembangkan aspek sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. Temuan utama menunjukkan bahwa kartu bergambar membantu anak-anak dalam mengenali dan mengekspresikan emosi mereka, serta meningkatkan kemampuan sosial seperti kerjasama, empati, dan pengelolaan konflik. Selain itu, kartu bergambar juga memfasilitasi interaksi aktif antara anak-anak dan guru, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung perkembangan keterampilan komunikasi sosial.

Penelitian ini berhasil menjawab tujuan utama, yaitu untuk mengeksplorasi bagaimana kartu bergambar dapat dioptimalkan dalam pengembangan aspek sosial-emosional anak usia dini. Berdasarkan hasil ini, disarankan agar kartu bergambar diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum pendidikan anak usia dini, dengan penyesuaian yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan perkembangan masing-masing anak.

Untuk penelitian lanjutan, direkomendasikan agar dilakukan eksplorasi lebih lanjut tentang penggunaan kartu bergambar pada kelompok usia yang berbeda atau dalam konteks pendidikan yang lebih beragam. Selain itu, pelatihan bagi guru mengenai cara optimal menggunakan media ini juga diperlukan untuk memastikan implementasi yang efektif di kelas. Kebijakan pendidikan yang mendukung pengembangan media pembelajaran sosial-emosional yang inovatif juga penting untuk memajukan pendidikan anak usia dini secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

Cefai, C., Bartolo, P. A., Cavioni, V., & Downes, P. (2018). Strengthening social and emotional education as a core curricular area across the EU. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/664439>

- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119239086>
- Denham, S. A., Bassett, H. H., & Zinsler, K. M. (2014). Early childhood teachers as socializers of young children's emotional competence. *Early Childhood Education Journal*, 42(5), 241-250. <https://doi.org/10.1007/s10643-013-0603-3>
- Domitrovich, C. E., Durlak, J. A., Staley, K. C., & Weissberg, R. P. (2017). Social-emotional competence: An essential factor for promoting positive adjustment and reducing risk in school children. *Child Development*, 88(2), 408-416. <https://doi.org/10.1111/cdev.12739>
- Graham, A., Powell, M. A., & Truscott, J. (2017). Exploring child participation through research: Relationships, reflexivity, and voice. *International Journal of Child, Youth and Family Studies*, 8(3/4), 391-409. <https://doi.org/10.18357/ijcyfs83/4201718057>
- Greenberg, M. T., Domitrovich, C. E., Weissberg, R. P., & Durlak, J. A. (2017). Social and emotional learning as a public health approach to education. *The Future of Children*, 27(1), 13-32. <https://doi.org/10.1353/foc.2017.0001>
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34-37. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Moloney, G., O'Toole, L., Whelan, J., Glendinning, P., & Heron, D. (2019). The impact of social and emotional education programmes on students in Europe. *International Journal of Emotional Education*, 11(1), 39-56. <https://doi.org/10.26419/res.00338.005>
- Purnomo, A., & Widodo, A. (2020). Kurikulum PAUD di Indonesia: Mengintegrasikan aspek sosial-emosional dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 120-133. <https://doi.org/10.23987/jpaud.v14i1.574>