

EmoPlay: Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model ADDIE sebagai Sarana Pengenalan dan Regulasi Emosi Anak Usia Dini

Siti Fadillah¹, Fatiha²

^{1,2}Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
sitifadillah@mail.syekhnurjati.ac.id¹, fatiha@mail.uinssc.ac.id²

Abstrak

Perkembangan sosial-emosional merupakan aspek penting yang memengaruhi kemampuan anak usia dini dalam berinteraksi, belajar, dan beradaptasi dengan lingkungannya. Hasil observasi di RA Al-Ikhlas Kedawung menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengelola emosinya, seperti mudah marah, menangis, atau sulit menunggu giliran. Kondisi ini menandakan perlunya media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan regulasi emosi anak secara menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital bernama EmoPlay, yang dirancang untuk membantu anak usia dini mengenali, memahami, dan mengelola enam emosi dasar, yakni senang, sedih, marah, takut, jijik, dan kaget. Pengembangan dilakukan menggunakan model Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi. Media dibuat menggunakan PowerPoint, iSpring Suite, dan 2Web Apk Builder sehingga dapat diakses sebagai aplikasi interaktif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa EmoPlay dinilai layak dan menarik oleh psikolog, ahli desain komunikasi visual, guru, serta anak-anak yang menjadi pengguna. Masukan dari ahli mendorong penambahan fitur voice over, animasi maskot, serta sistem reward untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas media. Dengan demikian, EmoPlay dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan mendukung perkembangan regulasi emosi anak usia dini.

Kata Kunci: Regulasi Emosi, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran Interaktif, Pengembangan Media, EmoPlay

Abstract

Social-emotional development is an important aspect that affects the ability of early childhood to interact, learn, and adapt to their environment. Observation results at RA Al-Ikhlas Kedawung show that some children still have difficulty in recognizing and managing their emotions, such as being easily angry, crying, or having difficulty waiting for their turn. This condition indicates the need for learning media that can

stimulate children's ability to regulate emotions in an interesting and interactive way. This research aims to develop a digital-based learning media called EmoPlay, which is designed to help early childhood recognize, understand, and manage six basic emotions, namely happy, sad, angry, afraid, disgusted, and surprised. Development is carried out using the Research and Development (R&D) model with the stages of needs analysis, design design, product development, implementation, and evaluation. Media is made using PowerPoint, iSpring Suite, and 2Web Apk Builder so it can be accessed as an interactive application. The test results show that EmoPlay is considered appropriate and attractive by psychologists, visual communication design experts, teachers, and children who are users. Feedback from experts encourages the addition of voice over features, mascot animations, and reward systems to increase the attractiveness and effectiveness of the media. Thus, EmoPlay can be an alternative to innovative learning media that is fun and supports the development of emotional regulation in early childhood.

Keywords: *Emotional Regulation, Early Childhood, Interactive Learning Media, Media Development, EmoPlay*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial-emosional merupakan fondasi penting bagi keberhasilan anak di masa depan. Sebelum anak menguasai kemampuan akademik, mereka perlu memiliki kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi agar dapat beradaptasi secara sehat dengan lingkungan sosialnya. Emosi sendiri berasal dari kata *emotus* atau *emovere* yang berarti “menggerakkan” atau “mendorong sesuatu” (*to stir up*). Emosi dapat dipahami sebagai dorongan dalam diri yang menimbulkan reaksi tertentu terhadap suatu peristiwa atau situasi (Sujiono, 2009). Misalnya, emosi bahagia mendorong seseorang untuk tertawa, sedangkan emosi sedih memunculkan dorongan untuk menangis. Emosi dengan demikian merupakan bagian alami dari kehidupan manusia yang berfungsi menggerakkan perilaku dan menjadi dasar bagi hubungan sosial.

Pada anak usia dini, perkembangan emosi menjadi aspek yang sangat penting karena berperan dalam pembentukan karakter, kemampuan sosial, dan kesiapan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Masa usia dini merupakan periode krusial untuk belajar mengenali dan mengekspresikan emosi secara tepat. Ketika anak mampu menyadari perasaan yang muncul dan mengekspresikannya dengan cara yang sesuai, hal itu menunjukkan bahwa mereka mulai memiliki kemampuan untuk meregulasi emosi. Misalnya, ketika anak merasa marah, ia dapat mengungkapkan perasaannya dengan mengatakan, “Aku marah, Bu,” atau menenangkan diri dengan menggambar. Kemampuan seperti ini menjadi pondasi penting bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial yang sehat.

Kemampuan regulasi emosi (*emotion regulation*) pada anak usia dini terbukti berpengaruh besar terhadap kesiapan sekolah, keberhasilan akademik di masa depan, serta kesejahteraan sosialnya. Penelitian Drupadi (2020) menunjukkan bahwa anak-anak dengan kemampuan regulasi emosi rendah memiliki kecenderungan lebih tinggi terhadap perilaku bermasalah dan kesulitan dalam membangun perilaku prososial seperti empati dan kerja

sama. Anak yang mampu mengelola emosinya dengan baik cenderung dapat menjalin hubungan positif dengan guru dan teman-temannya. Regulasi emosi yang efektif juga tidak terlepas dari kemampuan memahami dan mengekspresikan emosi (*emotion understanding*), yang menjadi dasar bagi anak untuk merespons situasi emosional dengan tepat.

Namun, kenyataan di lapangan tidak selalu sejalan dengan teori. Berdasarkan hasil observasi di Raudhatul Athfal (RA) Al-Ikhlas Kedawung, Kabupaten Cirebon, ditemukan bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, terutama saat menghadapi situasi sosial yang menuntut kesabaran dan kerja sama. Misalnya, anak yang tidak sabar menunggu giliran bisa sampai menangis, sementara anak yang mudah marah dapat berteriak atau memukul temannya. Gejala-gejala tersebut menunjukkan adanya tantangan dalam kemampuan regulasi emosi yang, jika tidak ditangani sejak dini, dapat menghambat perkembangan sosial-emosional anak.

Raudhatul Athfal (RA) Al-Ikhlas Kedawung, Kabupaten Cirebon merupakan lembaga pendidikan formal setara Taman Kanak-Kanak yang mengelola pendidikan berbasis nilai-nilai Islam dan telah berdiri sejak tahun 1997 hingga sekarang. Selama lebih dari 28 tahun, RA Al-Ikhlas Kedawung konsisten memberikan layanan pendidikan anak usia dini dengan menekankan pengembangan karakter, spiritualitas, dan kecerdasan sosial-emosional. Meskipun demikian, dalam praktik pembelajaran sehari-hari, guru masih menghadapi kesulitan dalam membantu anak mengenali dan mengelola emosinya. Kondisi ini menjadikan RA Al-Ikhlas Kedawung sebagai lokasi yang relevan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pengenalan emosi anak usia dini.

Para orang tua dan guru di RA Al-Ikhlas Kedawung pada dasarnya telah memahami bahwa emosi anak merupakan hal yang penting dan perlu divalidasi. Namun, mereka belum memiliki strategi maupun media yang sistematis untuk membantu anak mengenali dan mengelola emosinya. Orang tua juga belum mendapatkan pelatihan atau edukasi khusus terkait stimulasi regulasi emosi anak, sehingga penerapan di rumah masih terbatas pada pengalaman intuitif sehari-hari. Di sisi lain, media pembelajaran konvensional seperti buku cerita atau permainan sederhana memang telah digunakan, tetapi belum ada media interaktif berbasis teknologi yang dirancang secara khusus untuk anak usia dini dalam mengenali dan mengelola emosi.

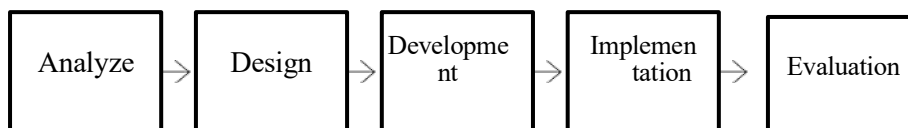
Fakta-fakta tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman tentang pentingnya regulasi emosi dan praktik implementasinya di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menarik bagi anak usia dini, tetapi juga melibatkan guru dan orang tua secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan EmoPlay (*Emotion Playing*) sebuah media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dirancang untuk membantu anak usia dini mengenali, memahami, dan mengelola enam emosi dasar, yaitu senang, sedih, marah, takut, jijik, dan kaget. EmoPlay menggabungkan unsur permainan edukatif, audio-visual yang menarik, serta panduan pendampingan bagi orang tua dan guru. Melalui EmoPlay, diharapkan anak dapat belajar mengidentifikasi dan mengekspresikan emosinya secara tepat,

sementara orang tua dan guru memperoleh sarana konkret untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak secara menyenangkan dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2011). Pendekatan ini bertujuan mengembangkan produk yang efektif untuk kegiatan pembelajaran maupun nonpembelajaran, baik berupa inovasi baru maupun penyempurnaan produk yang telah ada (Fitri dkk., 2020). Pendekatan R&D memiliki lima karakteristik utama, yakni adanya studi awal untuk mencari temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian, dilakukannya setting lapangan di mana produk akan digunakan, dan melakukan perbaikan kelemahan kelemahan yang ditemukan dalam tahap uji lapangan (Waruwu, 2024). Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti karakteristik tersebut, dimulai dari studi awal hingga tahap revisi produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prosedur perancangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE.

Model ADDIE merupakan prosedur perancangan pembelajaran yang bersifat generik dan menyediakan proses sistematis dalam pengembangan bahan pembelajaran, baik untuk pembelajaran tradisional maupun secara daring (Sa'adah, 2020). Prosedur perancangan ADDIE terdiri dalam lima tahapan sebagaimana disajikan pada gambar 1, yaitu (1) Analyze (analisis kebutuhan) (2) Design (desain) (3) Implementation (implementasi), dan (4) Evaluation (evaluasi).



Gambar 1 Model ADDIE

Pertama, tahap analisis kebutuhan. Tahap ini terdiri atas dua kegiatan, yakni studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan untuk mengkaji teori-teori yang relevan dengan topik penelitian, khususnya mengenai media pembelajaran emosi anak usia dini berbasis digital. Sementara itu, studi lapangan bertujuan mengidentifikasi kondisi nyata pembelajaran di RA Al-Ikhlas Kedawung, Kabupaten Cirebon, termasuk tanggapan guru dan kualitas media yang telah digunakan. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung di lapangan.

Kedua, tahap desain. Pada tahap ini pendekatan yang digunakan adalah prototyping berbasis media digital, dengan alat bantu Canva dan PowerPoint untuk membuat rancangan awal antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*). Proses ini meliputi pemilihan elemen visual (warna, ikon, dan tipografi), serta penyusunan alur navigasi aplikasi sesuai kebutuhan pengguna. Hasil rancangan pada tahap ini berupa

low-fidelity prototype, yaitu representasi awal tampilan dan navigasi aplikasi sebelum dikembangkan lebih lanjut.

Ketiga, tahap pengembangan. tahap ini dilakukan dengan mengimplementasikan rancangan antarmuka dan alur interaksi yang telah disusun pada tahap desain menggunakan PowerPoint, iSpring Suite, dan Web 2 APK Builder. PowerPoint digunakan untuk menyusun tampilan serta membangun hyperlink antarhalaman, sedangkan iSpring Suite berfungsi sebagai *authoring tool* untuk menghasilkan produk interaktif. Selanjutnya, file hasil pengembangan dikonversi menjadi format APK melalui Web 2 APK Builder agar dapat diinstal dan diuji langsung pada perangkat Android.

Keempat, tahap implementasi. Tahap implementasi bertujuan untuk menguji kelayakan dan memperoleh tanggapan pengguna terhadap aplikasi EmoPlay. Kegiatan ini dilaksanakan melalui uji coba terbatas di RA Al-Ikhlas Kedawung, Kabupaten Cirebon, dengan melibatkan 26 anak, orang tua, dan tiga guru. Selama kegiatan, peneliti memperkenalkan aplikasi, menjelaskan cara penggunaannya, serta mendampingi peserta saat mencoba fitur-fitur yang tersedia. Setelah uji coba, orang tua diminta mengisi kuesioner tanggapan guna memperoleh umpan balik awal terhadap aplikasi.

Kelima, tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan secara formatif dengan melibatkan dua ahli, yaitu seorang psikolog anak dan seorang mahasiswa desain komunikasi visual yang memiliki kompetensi dalam perancangan media. Masukan dari kedua ahli digunakan untuk menyempurnakan aspek konten dan tampilan aplikasi EmoPlay, sehingga produk akhir menjadi lebih menarik, layak, dan efektif digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan dipaparkan sesuai dengan tahapan penelitian yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan untuk mengidentifikasi hasil penelitian sebelumnya, teori-teori yang relevan, dan konsep-konsep dalam pengembangan media pembelajaran berbasis pengenalan emosi anak usia dini. Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis permainan dapat membantu anak mengenali dan mengekspresikan emosinya dengan lebih baik, terutama bila disertai bimbingan dari guru dan orang tua.

Studi lapangan dilaksanakan di RA Al-Ikhlas Kedawung, Kabupaten Cirebon, melalui wawancara dan observasi terhadap guru, anak, dan orang tua. Berdasarkan wawancara dengan guru dan kepala sekolah mereka belum pernah membuat atau menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar. Selama ini, kegiatan pembelajaran masih bergantung pada lembar kerja dan media cetak sederhana. Guru juga mengamati bahwa anak-anak sebenarnya sudah mampu mengenali dan menamai emosi yang mereka rasakan, seperti marah, senang, atau sedih. Namun, mereka masih mengalami kesulitan dalam mengelola emosi secara tepat. Misalnya, ketika marah anak cenderung

memukul teman, membuang mainan, atau menyakiti diri sendiri, dan ketika kecewa mereka menangis berlebihan atau menolak berinteraksi. Guru mengungkapkan bahwa hal tersebut sering terjadi karena anak belum memahami cara menyalurkan perasaan dengan cara yang aman dan positif.

Selain itu, hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa mereka mengharapkan adanya media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat, terutama ketika anak menggunakan gawai di rumah. Orang tua berharap aplikasi yang dikembangkan dapat membantu anak belajar mengelola emosi melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, sehingga waktu bermain anak dengan gawai menjadi lebih edukatif dan bermakna.

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran interaktif yang berfokus pada pengenalan emosi dasar dan pengembangan kemampuan mengelola emosi anak. Hal ini menjadi dasar penting dalam perancangan aplikasi EmoPlay sebagai sarana stimulasi sosial-emosional yang ramah anak dan mendukung peran guru serta orang tua.

Desain

Desain antarmuka dibuat menggunakan Canva dan PowerPoint dengan mempertimbangan prinsip warna, ikon sederhana, dan navigasi intuitif agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Tahap desain difokuskan pada penyusunan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan kebutuhan guru dan orang tua. Aplikasi EmoPlay dirancang dengan tampilan awal (*splash screen*) yang memuat logo dan tulisan EmoPlay, diikuti oleh menu Mulai Bermain yang menampilkan dua pilihan pengguna, yakni Untuk Anak-Anak dan Untuk Orang Tua. Tampilan menu anak berisi tiga fitur utama, yaitu Kenali Emosiku, Bernyanyi Bersama, dan Cocokkan Emosi, sedangkan menu Untuk Orang Tua berisi Tips Parenting.

Gambar berikut menampilkan hasil rancangan antarmuka pengguna pada tahap desain.



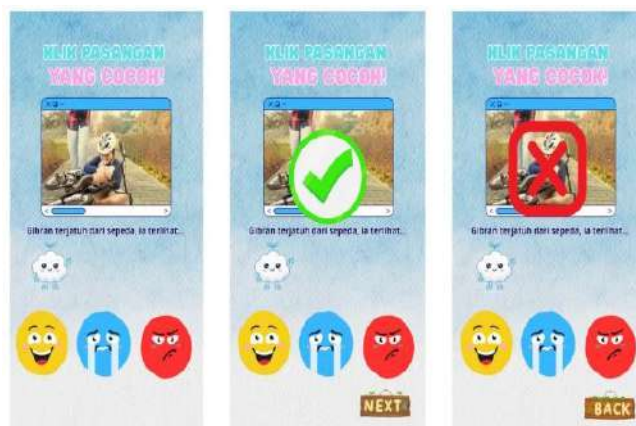
Gambar 2 Rancangan antarmuka aplikasi EmoPlay meliputi tampilan awal (*splash screen*), menu utama, menu Anak, dan menu Orang Tua.

Selanjutnya, rancangan fitur Kenali Emosiku! Dirancang untuk membantu anak mengenali ekspresi emosi dasar senang, sedih, marah, takut, jijik, dan kaget melalui ilustrasi wajah dan suara narasi. Fitur Bernyanyi Bersama! Memanfaatkan elemen musik sebagai media ekspresif untuk menumbuhkan suasana positif. Lagu-lagu yang digunakan mengandung pesan sederhana tentang perasaan dan cara mengelolanya dengan tepat. Kedua tampilan tersebut digambarkan pada Gambar 3.

Gambar 3 Gambar 3. Rancangan tampilan menu Anak pada aplikasi EmoPlay



Adapun fitur Yuk Cocokkan Emosi! disusun dalam bentuk permainan mencocokkan gambar dengan ekspresi wajah yang telah dikenali di fitur Kenali Emosiku! sebelumnya. Aktivitas ini berfungsi melatih kemampuan anak dalam menghubungkan emosi dengan konteks sosial secara menyenangkan. Gambar berikut menampilkan contoh rancangan tampilan permainan Cocokkan Emosi! pada aplikasi EmoPlay.



Gambar 4 Contoh tampilan fitur Yuk Cocokkan Emosi, contoh soal, tampilan saat jawaban

benar, dan tampilan saat jawaban salah

Menu Untuk Orang Tua pada aplikasi EmoPlay memuat konsep parenting yang dijelaskan dalam singkatan VERMA (Validasi, Empati, Role Model, Memberi alasan, dan Anti otoriter). Konsep ini digunakan sebagai dasar penguatan peran orang tua dalam membantu anak memahami dan mengelola emosi. Setiap bagian materi dikemas dalam bentuk narasi singkat yang menjelaskan bagaimana orang tua dapat menanamkan nilai, menumbuhkan empati, mengajarkan regulasi diri, serta meningkatkan kesadaran emosional anak.

Gambar berikut menampilkan rancangan antarmuka menu Untuk Orang Tua pada aplikasi EmoPlay.



Gambar 5 Tampilan menu Konsep VERMA pada aplikasi EmoPlay, meliputi Validasi, Empati, Role Model, Memberi Alasan, dan Anti Otoriter.

Setiap tampilan dan elemen visual yang telah dirancang kemudian di edit menggunakan PowerPoint untuk menambahkan hyperlink pada setiap tombol dan objek interaktif. Penambahan hyperlink ini bertujuan untuk membangun alur navigasi antarmenu, seperti tombol “Mulai Bermain”, “Menu”, dan “Pilih Emosi”, sehingga rancangan dapat mensimulasikan pengalaman pengguna sebagaimana aplikasi sebenarnya.

Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, hasil rancangan antarmuka dan navigasi yang telah dibuat pada tahap desain diimplementasikan menggunakan perangkat lunak iSpring Suite. Perangkat lunak ini digunakan untuk uji coba pengembangan media interaktif karena mampu mengonversi file PowerPoint menjadi produk digital yang dapat mensimulasikan interaksi

pengguna secara nyata. Melalui iSpring Suite, rancangan yang sebelumnya bersifat statis dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang memuat tombol navigasi, animasi, serta kuis sederhana. Selanjutnya, hasil ekspor dari iSpring Suite diubah menjadi format aplikasi (.apk) menggunakan Web2Apk Builder agar dapat dijalankan pada perangkat berbasis Android. File aplikasi yang telah dihasilkan kemudian diunggah ke Google Drive untuk memudahkan proses distribusi dan instalasi pada perangkat uji coba. Proses ini bertujuan untuk memastikan aplikasi EmoPlay dapat digunakan dalam bentuk prototype interaktif untuk menilai tampilan, alur navigasi, dan efektivitas fungsi media sebelum tahap implementasi.

Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan kegiatan sosialisasi dan uji coba terbatas di RA Al-Ikhlas Kedawung, Kabupaten Cirebon. Kegiatan ini diikuti oleh 26 anak, orang tua/wali murid, serta 3 orang guru. Tujuan utama tahap ini adalah untuk memperkenalkan aplikasi EmoPlay dan mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan media tersebut dalam konteks pembelajaran dan pendampingan emosi anak. Dalam kegiatan ini, peneliti menjelaskan fungsi aplikasi, alur penggunaannya, serta mendampingi peserta saat mencoba setiap fitur yang tersedia, seperti menu Kenali Emosiku! dan Cocokkan Emosi! Orang tua juga diberikan penjelasan mengenai manfaat penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat ketika anak menggunakan handphone di rumah. Setelah sesi penggunaan, orang tua diminta mengisi kuesioner tanggapan untuk menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, serta daya tarik konten dalam aplikasi.

Hasil kuesioner terhadap ketiga aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1
Hasil Kuesioner Orang Tua/Wali Murid

Aspek	Indikator	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase Rata-Rata	Kategori
Tampilan	Tampilan EmoPlay menarik bagi anak	104	89	86,87%	Sangat Baik
	Anak mudah mengenali gambar dan ikon emosi	104	90		
	Warna dan suara mendukung pemahaman anak	104	92		
Manfaat	Aplikasi Membantu anak mengenali	104	89		

	Berbagai jenis emosi				
	Anak menjadi Lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaannya	104	86	83,9%	Sangat Baik
	Orang tua terbantu memahami Perasaan anak Melalui tips Parenting	104	86		
	EmoPlay dapat memperkuat Interaksi positif antara anak dan orang tua	104	88		
Kelayakan	EmoPlay mudah Digunakan oleh Orang tua di rumah	104	84	82,07%	Sangat Baik
	Materi dalam Aplikasi sesuai dengan usia anak	104	87		
	EmoPlaydapat digunakan sebagaisarana Bermain dan belajar bersama anak	104	85		
	Rata-Rata	87,6		84,28%	

Berdasarkan hasil rata-rata persentase kuesioner secara keseluruhan di atas menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata 87,28%. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menilai aplikasi layak dan efektif sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, dengan aspek tampilan paling tinggi (86,87%) yang menunjukkan desain antarmuka menarik dan mudah dipahami, diikuti aspek manfaat (83,9%) yang menunjukkan aplikasi dirasakan bermanfaat untuk mengenali dan mengelola emosi anak, serta aspek kelayakan (82,07%) yang menegaskan produk dapat diterapkan secara praktis di lingkungan pembelajaran.





Evaluasi

Pada tahap evaluasi, seorang psikolog anak dan seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Berdasarkan masukan psikolog anak, disesuaikan untuk meningkatkan aspek motivasi dan keterlibatan anak dalam permainan. Pada menu Yuk Cocokkan! ditambahkan *voice over* untuk instruksi permainan agar anak yang belum bisa membaca tetap dapat memahami cara bermain tanpa pendampingan orang tua. Selain itu, diberikan reward visual berupa bintang saat permainan selesai, tepukan tangan, dan *voice over* untuk memperjelas ketika jawaban benar, tujuannya agar memberikan reinforcement positif pada anak. *Voice Over* juga perlu ditambahkan dibagian penjelasan konsep VERMA untuk orang tua, hal ini memberi pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan membaca teks pasif.

Adapun masukan dari mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) menekankan pentingnya aspek visual dan interaksi. Pada tampilan maskot EmoPlay, disarankan agar dibuat lebih interaktif, misalnya maskot dapat bergerak atau tampil sebagai ikon yang seakan berbicara. Selain itu, pada materi VERMA, pemilihan *font* dinilai kurang padan sehingga disarankan diganti dengan tipografi yang lebih konsisten dan mudah dibaca.

Perbaikan sebelum dan sesudah dapat dilihat pada Tabel 2.

Table 2 Perbaikan sesuai saran evaluasi

Sebelum Perbaikan	Sebelum Perbaikan	Sebelum Perbaikan
		Sebelum perbaikan, instruksi diberikan dalam bentuk kalimat saja dan ikon EmoPlay tidak interaktif. Setelah perbaikan, ditambahkan <i>voice over</i> pada setiap instruksi cerita dan ikon EmoPlay dibuat lebih interaktif
		Sebelum perbaikan hanya ada reward visual berupa ceklis dan tidak ada <i>voice over</i> . Setelah perbaikan, ditambahkan visual Bintang dan <i>voice over</i> untuk jawaban benar.



Sebelum perbaikan, font teks terlihat sulit dibaca dan tidak konsisten, serta tidak ada *voice over*. Setelah perbaikan, Teks disederhanakan, font diperbaiki agar lebih konsisten dan mudah dibaca serta ditambahkan *voice over* yang membacakan materi

Berdasarkan hasil uji dan revisi, aplikasi EmoPlay dinilai layak digunakan dengan beberapa penyempurnaan pada aspek estetika dan fitur audio. Evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi telah memenuhi tujuan pengembangan, yaitu memberikan pengalaman bermain sambil belajar emosi yang menarik dan edukatif.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan aplikasi EmoPlay telah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dirancang untuk membantu anak usia dini mengenal dan mengelola enam emosi dasar melalui aktivitas bermain. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi dinilai layak digunakan, dengan respon positif dari anak, guru, dan orang tua. Aspek tampilan dinilai menarik dan mudah digunakan, sementara aspek manfaat dan kelayakan mendapat kategori setuju hingga sangat setuju. Masukan dari ahli psikologi dan desain komunikasi visual kemudian diterapkan dalam revisi akhir, seperti penambahan *voice over*, sistem reward, serta penyempurnaan desain maskot dan tipografi.

Namun, aplikasi ini dibangun menggunakan *platform non-coding* (PowerPoint, iSpring Suite, dan Web2Apk Builder), bukan melalui pemrograman berbasis kode. Pendekatan ini menjadi kelebihan sekaligus keterbatasan. Di satu sisi, hal ini menunjukkan bahwa pembuatan media interaktif edukatif tidak harus bergantung pada kemampuan teknis pemrograman, sehingga lebih mudah direplikasi oleh guru atau calon konselor pendidikan. Di sisi lain, keterbatasan fitur, stabilitas, dan fleksibilitas desain menjadi tantangan dalam pengembangan versi lanjutan yang lebih kompleks dan dinamis.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar EmoPlay terus dikembangkan dengan menggunakan platform berbasis pemrograman untuk meningkatkan interaktivitas, stabilitas, dan personalisasi pengalaman belajar anak. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan fitur penilaian otomatis, pelacakan perkembangan emosi anak, atau integrasi dengan data guru dan orang tua untuk pemantauan yang lebih komprehensif. Selain itu, pelatihan bagi guru dan orang tua mengenai cara memanfaatkan EmoPlay secara optimal perlu dilakukan agar penggunaan media ini tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga benar-benar mendukung perkembangan sosial emosional anak secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Baumrind, D. (1967). Child care practices anteceding three patterns of preschool behavior. *Genetic Psychology Monographs*, 75(1), 43–88.
- Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition and Emotion*, 6(3–4), 169–200. <https://doi.org/10.1080/02699939208411068>
- Fitri, Zaenul, A., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Madani.
- Gottman, J. M., Katz, L. F., & Hooven, C. (1997). *Meta-emotion: How families communicate emotionally*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates
- Marinu Waruwu. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Rizky Drupadi. (2020). PENGARUH REGULASI EMOSI TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11, 30–36.
- Sa'adah, R. N. (2020). Metode penelitian R&D (research and development): Kajian teoretis dan aplikatif. *Literasi Nusantara Abadi*.
- Saputri. A. A., & Puspitasari. I. (2022). Peran Orangtua dalam Perkembangan Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Tegalsari, Bantul. *JIPSI : Jurnal Ilmiah Psikologi* Vol. 4 No. 1
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D* (1 ed.). Alfabeta.