

PERANCANGAN *FLASH CARD* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN EMOSI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Mega Aliyasari¹, Martadi²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mega.17021264003@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
martadi@unesa.ac.id

Abstrak

Pengetahuan emosi memiliki pengaruh besar terhadap proses perkembangan, baik pada perkembangan sosial-emosional ataupun perkembangan kognitif. Pada anak usia prasekolah pengetahuan dasar akan emosi yang dirasakannya sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, yakni keluarga. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan jenis ekspresi emosi pada anak usia prasekolah agar anak dapat mengidentifikasi dan mengomunikasikan emosi yang sedang dirasakannya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur dan wawancara serta metode pengembangan R&D Borg and Gall. Perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba pemakaian. Hasil dari perancangan ini berupa *flash card* emosi yang divisualisasikan menggunakan teknik ilustrasi digital dan diilustrasikan secara sederhana agar mudah dipahami oleh anak. *Flash card* divalidasi oleh dosen Jurusan Psikologi Universitas Negeri Surabaya dan ilustrator buku anak di Little Quokka. Hasil validasi pada aspek materi menunjukkan hasil 85,7% dengan keterangan sangat baik dan pada aspek desain diperoleh hasil 70% dengan keterangan baik. Setelah diujicobakan terhadap empat anak usia prasekolah, secara keseluruhan *flash card* telah layak digunakan karena terdapat kesesuaian visualisasi dengan materi sehingga mudah dipahami.

Kata Kunci: anak, prasekolah, perkembangan kognitif, emosi, pembelajaran

Abstract

The knowledge of an emotions has a major influence on the development process, both on a social-emotional development or cognitive development. For preschoolers, the basic knowledge of an emotions is strongly affected by their surrounding environment, which is their family. This research aims to introduce types of emotional expression to preschooler, so they can identify and communicate their emotion. This research used a qualitative research type with study literature and interview as a data collecting techniques and R&D Borg and Gall as development method. The research done through a few steps such as data analysis, product design, design validation, design revision, and user testing. The result of this design is an emotion flash card that is visualized with digital illustration technique and illustrated simply to make it easier to understand by preschooler. Validated by Psychology lecturer at Universitas Negeri Surabaya and children book illustrator at Little Quokka. The validation results showed 85,7% with a very good annotation on the material aspect and obtained 70% with a good annotation on the design aspect. Tested on four preschoolers, overall, the flash card has been proper to be use because its visual and material suitability so it was easily understood.

Keywords: children, preschooler, cognitive development, emotion, learning

PENDAHULUAN

Pada dasarnya emosi merupakan salah satu hal yang berhubungan erat dengan seseorang. Emosi yang dialami atau dirasakan oleh seseorang dikeluarkan dalam bentuk ekspresi yang berbeda-beda. Bentuk ekspresi emosi yang dihasilkan oleh orang dewasa tentu berbeda dengan bentuk ekspresi emosi yang dihasilkan oleh anak-anak. Hal ini karena menurut Preez (Martin, 2011) seorang *EQ organizational consultant* dan pengajar senior di Potchefstroom University, sifat dan intensitas emosi memiliki keterkaitan dengan aktivitas berpikir manusia. Sehingga pada kasus orang dewasa, ekspresi emosi akan dikeluarkan setelah melalui tahap introspeksi terhadap emosi yang dirasakan, berbeda dengan anak-anak yang memiliki keterbatasan dalam mengenali emosi. Ketidakmampuan anak dalam mengenali emosi ini dapat berpengaruh pada cara anak dalam mengekspresikan emosinya, seperti kesulitan mengungkapkan apa yang dirasakannya melalui bahasa verbal, sehingga tidak jarang anak-anak akan mengekspresikan emosi yang dirasakan melalui fisiknya. Dengan memperkenalkan anak pada jenis-jenis emosi, anak akan mampu untuk mengenali dan mulai memverbalisasikan apa yang sedang dia rasakan.

Pengenalan emosi pada anak usia prasekolah menjadi penting sebab pada usia ini anak mulai mengembangkan pemahaman terhadap diri mereka sendiri dan menyadari bahwa mereka merupakan sosok yang terpisah dari orang lain. Kesadaran terhadap diri pada anak-anak membuat mereka merasakan rentang emosi yang lebih luas. Santrock (2012) menjelaskan bahwa dari usia 18 bulan sampai 3 tahun, anak mulai memahami tiga kondisi mental, yaitu Persepsi, Emosi sederhana, dan juga Keinginan. Piaget (dalam Ormrod, 2008) mengatakan bahwa anak-anak merupakan pembelajar yang aktif yang selalu tertarik pada dunia dan mencari tahu informasi yang bisa membuat mereka memahaminya. Selain itu pada usia ini anak juga mengalami perkembangan keterampilan bahasa yang cukup pesat dan memungkinkan mereka untuk berkomunikasi melalui bahasa verbal. Sehingga usia prasekolah menjadi usia yang tepat bagi orang tua atau pendamping untuk mengenalkan hal-hal baru pada anak, seperti mengenalkan anak pada emosi.

Pengenalan emosi juga merupakan sebuah upaya dasar untuk mengajarkan anak tentang Kecerdasan Emosional (EI). Melalui pengenalan emosi, perlahan anak juga akan memahami tentang bagaimana cara meregulasikan emosinya secara tepat. Regulasi emosi merupakan aspek penting pada perkembangan anak dan berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mengelola konflik serta berinteraksi dengan orang lain (Kopp; Cole dkk; Lewis, Todd, & Xu dalam Santrock, 2012). Anak yang diajarkan memahami dan melatih emosi akan lebih mudah menenangkan diri saat marah dan memiliki masalah yang lebih sedikit dibandingkan anak-anak yang tidak dilatih memahami emosi mereka. Kemampuan inilah yang nantinya akan menentukan keberhasilan anak-anak dalam berteman dengan teman sebayanya (Howes dalam Santrock, 2012).

Dari sekian banyak pembelajaran, Romlah (Kurniawan, Marwany, & Laely, 2020) bermain merupakan cara tepat untuk anak-anak untuk mempelajari sesuatu tanpa harus benar-benar belajar. Selain itu melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan sosial-emosional dan meningkatkan perkembangan kognitifnya. Hurlock (Kurniawan, Marwany, & Laely, 2020) mengelompokkan jenis permainan menjadi lima, yang mana salah satunya adalah permainan dalam ruang atau *indoor play*. *Flash card* merupakan salah satu jenis permainan dalam ruang yang berupa kartu dengan visualisasi dan keterangan kata yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar mengeja dan menambah kosa kata (Nurwidayati, 2015). *Flash card* dipilih sebagai media untuk mengenalkan emosi pada anak usia prasekolah sebab visualisasi pada *flash card* bisa mempermudah anak dalam memahami suatu hal karena anak usia prasekolah masih belum bisa berpikir secara abstrak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wandari (2018) pemakaian media gambar lebih bisa mempengaruhi emosi anak secara signifikan jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media bergambar.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang *flash card* sebagai media pembelajaran untuk anak usia prasekolah untuk mengenal jenis-jenis emosi, sehingga mampu membantu anak usia prasekolah dalam

mengidentifikasi, mengomunikasikan, dan belajar meregulasikan emosi yang dirasakannya.

METODE PENELITIAN

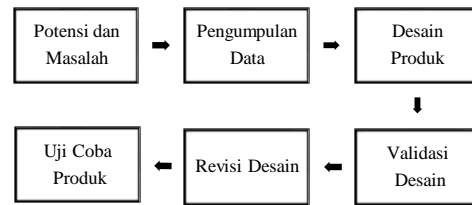
Jenis penelitian yang digunakan dalam perancangan *flash card* sebagai media pengenalan emosi pada anak usia prasekolah adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengeksplorasi dan memahami suatu fenomena yang ada. Dalam pelaksanaannya, metode penelitian kualitatif menempatkan partisipan sebagai subjek, sehingga memberi ruang kepada partisipan untuk menyampaikan informasi secara mendalam (Creswell dalam Semiawan, 2010)

Pada penelitian ini, data diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara dan studi literatur. Wawancara terkait materi emosi anak usia prasekolah dilakukan kepada Sadia Mewar, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang dan Kepala TK AI Ghoniah Malang. Wawancara juga dilakukan pada orang tua yang memiliki anak usia prasekolah untuk mengetahui bagaimana kemampuan anak mengenali emosi.

Data yang telah diperoleh di analisa melalui tahapan yaitu: 1) Reduksi Data, pada aspek desain dilakukan pemilihan visualisasi yang dapat mendukung proses perancangan *flash card* untuk anak usia prasekolah. Sedangkan pada aspek materi dilakukan pemilihan data mengenai emosi untuk perancangan *flash card*; 2) Sajian Data, data yang telah direduksi dan disajikan merupakan data yang dipakai dalam proses perancangan *flash card*; dan 3) Penarikan Kesimpulan.

Tahapan Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk (Borg & Gall dalam Sugiyono, 2019). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam perancangan *flash card* sebagai media pengenalan emosi pada anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan metode R&D Borg and Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan perancangan *flash card*. (Sumber: Sugiyono,2019)

a. Pengumpulan Data

Upaya mengumpulkan berbagai data yang bisa digunakan untuk kebutuhan perancangan *flash card* sebagai media pengenalan emosi pada anak usia prasekolah. Data yang dikumpulkan terkait dengan emosi anak, pembelajaran permainan, dan lain-lain.

b. Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan Langkah-langkah berupa: 1) penentuan jenis-jenis emosi yang menjadi materi dalam *flash card*; 2) menentukan konsep desain *flash card* seperti warna, tipografi, dan komponen lainnya yang tepat untuk anak usia prasekolah; 3) proses visualisasi desain.

c. Validasi Desain

Pada tahap ini dilakukan penilaian oleh ahli terhadap *prototype* desain *flash card* yang telah dibuat untuk mengetahui jika terdapat kelemahan pada desain sehingga ahli bisa memberikan saran dan masukan. Tahapan validasi ini dilakukan oleh Riza Noviana Khoirunnisa, S.Psi. M.Si selaku Dosen Psikologi di Universitas Negeri Surabaya dan Praty Aprilana selaku ilustrator buku anak di Little Quokka, penerbit produk edukatif anak dan balita.

d. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi dan mendapatkan saran dari ahli, kelemahan yang ada pada desain diminimalkan dengan memperbaiki desain.

e. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan pada anak usia prasekolah untuk menilai kelayakan *flash card* yang telah dirancang melalui kegiatan anak saat menggunakan *flash card* tersebut.

KERANGKA TEORETIK

a. Emosi Anak Usia Prasekolah dan Jenis Emosi

Emosi adalah perasaan yang timbul ketika seseorang mengalami suatu keadaan atau sedang terlibat dengan interaksi penting (Campos dalam Santrock, 2012). Emosi yang dialami oleh anak-anak tentunya berbeda dengan emosi yang dialami oleh anak yang usianya lebih tua apalagi dengan orang dewasa. Hurlock (dalam Dewi, 2005) menguraikan beberapa ciri-ciri yang ada pada emosi anak, yaitu: 1) emosi anak cenderung bersifat sementara dan mudah berganti; 2) intensitas reaksi anak terhadap situasi lebih kuat; 3) emosi anak mudah muncul dan bisa diamati melalui tingkah laku; 4) reaksi emosional pada anak bersifat personal; 5) intensitas emosi pada anak akan berubah seiring bertambahnya usia.



Gambar 2. Ekspresi Emosi pada Anak (Sumber: focusonthefamily.com)

Banyak ahli yang menjelaskan teori terkait dengan jenis-jenis emosi pada manusia. Stewart (dalam Mahyuddin, 2019) mengutarakan bahwa terdapat empat emosi dasar yaitu emosi marah, gembira, takut, dan sedih. Ekman (dalam Setiawan, 2020) yang menggolongkan emosi dasar menjadi enam, yaitu bahagia, marah, takut, muak, kaget, dan sedih. Dalam pembaharuannya Ekman menambahkan beberapa jenis emosi dasar, yaitu malu, kegembiraan, jijik, memalukan, puas, bangga, dan senang. Plutchik (2001) dalam jurnal artikel yang berjudul “*The Nature of Emotions*” yang dipublikasikan melalui *American Scientist*, merancang sebuah diagram *Wheel of Emotions*. Dalam diagram tersebut Plutchik mengklasifikasikan emosi menjadi beberapa jenis yaitu: 1) Emosi dasar: senang, percaya, takut, sedih, jijik, marah (*anger*), dan antisipasi; 2) Emosi Ringan: tenang, penerimaan, penangkapan (*apprehension*), terganggu, termenung, bosan, jengkel, dan tertarik; 3) Emosi Intens: ekspektasi, kagum, teror, takjub, duka, benci, kemarahan (*rage*) dan waspada.

Riset tentang pengalaman emosi yang dilakukan oleh Cowen dan Keltner (2017) dari *University of California*, menemukan bahwa terdapat 27 kategori emosi yang dirasakan oleh manusia. Emosi-emosi tersebut adalah kagum, memuja, apresiasi estetis, geli, marah, gelisah, terpesona, canggung, bosan, tenang, bingung, idaman, jijik, rasa sakit empati, *entrancement*, kegembiraan, takut, ngeri, tertarik, kesenangan, nostalgia, kelegaan, cinta, kesedihan, kepuasan, hasrat seksual, kaget.

b. Permainan *Flash Card* sebagai Media Pembelajaran

Pertama kali dikenalkan oleh Glenn Doman seorang ahli bedah otak di Pennsylvania, *flash card* merupakan kartu permainan yang memiliki dua sisi wajah di mana pada satu sisinya berisi gambar dan pada sisi lainnya berisi kata-kata atau keterangan gambar (Bonevi, 2017). Melalui permainan anak bisa belajar tentang suatu konsep tanpa benar-benar belajar tetapi pembelajaran tersebut akan tersimpan dalam memorinya karena memiliki sifat yang menyenangkan. Sehingga dapat membantu penyempurnaan perkembangan anak.



Gambar 3. Contoh *Flash Card* (Sumber: etsy.com)

Pembelajaran melalui media *flash card* memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan anak seperti dalam mengingat gambar dan kata-kata atau kemampuan membaca anak. Hal ini sesuai dengan penelitian Sahara (2019) mengenai “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di RA Fathun Qarib Banda Aceh” yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan dilakukan melalui dua siklus penelitian. Pada siklus I, peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan *flash card* mencapai 61,15% dengan kriteria Berkembang Sesuai

Harapan (BSH). Sedangkan pada siklus II, peningkatan mencapai 83,92% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Selain dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan anak, Putri (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Permainan *Flash Card* terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Prasekolah” yang menggunakan jenis penelitian analitik eksperimental melalui pendekatan *one-group pretest-posttest* pada 108 anak dengan pengambilan sampel *proportionate simple random sampling* dan menghasilkan sampel sebanyak 20 anak menemukan bahwa anak usia prasekolah mengalami peningkatan perkembangan kognitif saat belajar menggunakan permainan *flash card*.

Inggrida (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 di Kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus” yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental design* berbentuk *one-group pretest-posttest design* pada 20 anak kelompok A juga memperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *flash card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A dalam mengenali konsep bilangan 1-10.

Menurut pemaparan diatas media *flash card* telah sesuai dengan pernyataan Hetherington dan Parke mengenai fungsi utama permainan untuk anak yaitu 1) Fungsi Kognitif; 2) Fungsi Sosial; 3) Fungsi Emosi (Kurniawan, Marwany, & Laely, 2020).

c. Visualisasi *Flash Card* untuk Anak Usia Prasekolah

Visualisasi adalah aktivitas pembuatan gambar, animasi atau diagram melalui proses rekayasa yang bertujuan untuk menampilkan suatu informasi. Visualisasi digunakan oleh berbagai kepentingan termasuk untuk keperluan ilmu pengetahuan, seperti penggunaan visualisasi dalam desain produk, multimedia, kedokteran, dan cabang ilmu lainnya (Dostal, 2008).

Pada media pembelajaran *flash card*, visualisasi berguna untuk memudahkan anak dalam memahami serta mengingat sebuah konsep yang diajarkan sebab visualisasi atau gambar memiliki kemampuan untuk menyampaikan suatu

ide atau informasi secara cepat, yang menjadikan gambar sebagai bagian menonjol pada bidang desain (Ambrose & Harris, 2010).

Visualisasi pada *flash card* juga meliputi beberapa aspek, yaitu:

1) Warna

Warna merupakan alat komunikasi yang bisa merebut perhatian dan membuat sesuatu menjadi lebih mencolok dan menarik. Penggunaan warna secara bijak bisa menaikkan kualitas desain dan dengan menerapkan tekanan pada bagian yang ingin disorot dapat menghasilkan komunikasi yang lebih efektif (Ambrose & Harris, 2010).

Brewster mengklasifikasikan warna yang berasal dari pigmen menjadi empat kelompok yang setiap kelompoknya memiliki warnanya masing-masing, yaitu Warna *Primer*, Warna *Sekunder*, Warna, dan Warna *Netral* (Swasty, 2017). Warna pada *flash card* selain untuk menarik minat anak juga digunakan untuk memperjelas ilustrasi yang ada agar lebih mudah dipahami anak sekaligus untuk menstimulasi anak.

2) Tipografi

Tipografi merupakan seni atau teknik merancang aksara untuk publikasi visual, baik untuk keperluan cetak ataupun non-cetak (Kusrianto, 2010) atau secara singkat tipografi bisa diartikan sebagai seni menyusun huruf atau aksara. Dalam penyusunan Tipografi diperlukan penyesuaian tertentu, seperti pada *legibility*, *readability*, jenis *typeface* dan warna. Penyesuaian ini dilakukan berdasarkan target *audience* untuk mengoptimalkan kualitas Tipografi dalam mewujudkan tujuannya sebagai ‘penyampai pesan’ (Rustan, 2010). Tipografi pada *flash card* untuk anak prasekolah harus jelas, mudah dibaca dan tidak membingungkan karena disesuaikan dengan kemampuan membaca anak yang masih dalam tahap permulaan.

3) Layout

Layout adalah susunan elemen-elemen desain yang berkaitan dengan *space* di mana mereka diletakkan dan disesuaikan dengan skema estetika secara keseluruhan. Dengan tujuan utama untuk menampilkan elemen-elemen visual dan verbal yang akan diinformasikan kepada *audience* setelah diolah

sedemikian rupa agar *audience* bisa menerima informasi tersebut dengan upaya minimum.

Layout pada *flash card* berperan untuk mengarahkan dan membantu anak memahami pesan yang terkandung pada *flash card*. Hal ini berkaitan pernyataan Ambrose & Harris (2011) bahwa *layout* yang baik bisa mengarahkan *audience* untuk memahami informasi yang rumit, baik secara cetak maupun melalui media elektronik. Rustan dalam “*Layout, Dasar dan Penerapannya*” (2010) juga memahami *layout* sebagai tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu yang berguna untuk mendukung suatu konsep atau pesan yang dibawanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Data terkait emosi anak usia prasekolah diperoleh melalui wawancara kepada Sadia Mewar, S.Pd., M.Si. dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang dan Kepala TK AI Ghoniah Malang. Dari wawancara tersebut diperoleh data mengenai 1) Karakteristik dan perkembangan emosi anak usia prasekolah; 2) Pengaruh ekspresi emosi pada kehidupan anak; 3) Pentingnya pengenalan emosi pada anak prasekolah; 4) Metode dan media pengenalan emosi pada anak usia prasekolah.

Melalui wawancara diketahui bahwa anak usia prasekolah memiliki perkembangan serta karakteristik emosi yang beragam dan merasakan hampir setiap jenis emosi yang ada pada teori emosi. Cara anak dalam mengekspresikan emosi pun berbeda-beda dan terdapat anak yang mengekspresikan emosinya tanpa tahu. Perkembangan dan karakteristik emosi pada anak bisa berubah karena pengaruh usia, lingkungan, dan cara pengasuhan anak.

Selain itu, diketahui juga bahwa lima tahun kehidupan anak akan mempengaruhi perilakunya kelak dan ini termasuk bagaimana mengekspresikan emosi. Ketika anak sejak kecil terbiasa mengekspresikan emosi melalui bahasa tubuh, ke depannya hal ini juga akan mempengaruhi dalam mengekspresikan diri dalam kehidupan sosialnya. Oleh sebab itu penting bagi orang tua atau pendamping memfasilitasi dan membiasakan anak sejak dini

dalam mengenali emosi dan mengungkapkan emosinya secara verbal.

Metode yang dilakukan dalam mengenalkan emosi pada anak dapat bermacam-macam, mulai dari *modelling*, bermain, dan interaksi. Media yang dipakai juga beragam namun ada baiknya jika orang tua juga diberitahu cara penggunaannya agar dapat berfungsi secara tepat.

Melalui wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa pengenalan emosi pada anak usia prasekolah sangat penting dan pengenalan emosi bisa dikenalkan melalui media permainan dengan metode tertentu agar pengenalan emosi pada anak usia prasekolah bisa dilakukan dengan tepat.

Konsep Perancangan Karya

Konsep perancangan ini berfokus pada anak usia prasekolah. Pada perancangan *flash card* ini produk akhir mencakup kartu dan kotak kemasan. Kartu dibagi menjadi dua tipe kartu yaitu kartu permainan *flash card* dan kartu acuan bermain. *Flash card* menampilkan 12 jenis ekspresi emosi, termasuk emosi dasar dan emosi lainnya. Sedangkan kartu acuan bermain mencakup cara dan ketentuan bermain agar orang tua atau pendamping bisa memainkannya dengan tepat.

Pada *flash card* sisi bagian depan mencakup visualisasi emosi dan keterangan nama emosi dengan tujuan mempermudah anak usia prasekolah dalam mengidentifikasi tiap jenis emosi. Sedangkan sisi belakang menampilkan judul produk dan tipe kartu. Begitu pula dengan kartu acuan bermain, pada sisi depan berisi tentang cara bermain dan ketentuan bermain dan pada sisi belakang menampilkan judul produk dan tipe kartu.

Tujuan dari perancangan *flash card* ini adalah merancang media untuk membantu orang tua atau pendamping mengenalkan emosi pada anak usia prasekolah agar anak dapat mengidentifikasi dan memahami emosi yang dirasakannya. Sehingga anak mampu mengomunikasikan emosinya dengan lebih baik.

Agar tujuan yang dimaksud dapat tercapai, terdapat strategi kreatif yang dipakai pada perancangan *flash card* ini. Strategi kreatif tersebut berupa penggunaan warna dan visual yang disukai anak usia prasekolah yang didapat

melalui riset pasar terhadap produk edukatif anak serta menerapkan kegiatan permainan yang melibatkan anak untuk aktif dalam kegiatan bermain seperti tebak gambar, tebak kata, serta memilih kartu dan bercerita. Dengan cara bermain yang tidak hanya melibatkan anak tetapi juga orang tua atau pendamping, tingkat interaksi akan meningkat sehingga juga bisa mempengaruhi kemampuan anak dalam bersosialisasi dan mempererat hubungan.

Adapun spesifikasi produk hasil perancangan *flash card* pengenalan emosi pada anak usia prasekolah, yaitu:

Nama produk : Apa yang Aku Rasakan?
Tipe kartu : *Flash card* dan kartu acuan
Jumlah kartu : 14 kartu
Ukuran kartu : 8cm x 12cm dan
8,5cm x 12,75cm
Bahan kartu : *Art paper*
Gramatur kartu : 310 gram
Finishing : Laminasi *doff*

Flash card dibuat berukuran 8 cm x 12 cm untuk mempermudah anak saat membaca *flash card* karena ukurannya yang cukup besar, namun tidak terlalu besar untuk dipegang oleh anak usia prasekolah. Ukuran *flash card* memiliki sedikit perbedaan dengan kartu acuan bermain yang berukuran 8,5 cm x 12,75 cm dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa kartu acuan bermain merupakan pembuka permainan dan penting untuk dibaca terlebih dahulu sebelum permainan dimulai. Sudut tiap kartu dibuat tumpul agar tidak melukai anak saat bermain.

Nama produk yang dipilih dalam perancangan *flash card* pengenalan emosi ini adalah “**Apa yang Aku Rasakan?**”. Pemilihan nama tersebut mempertimbangkan sifat anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga nama tersebut diharapkan bisa menarik rasa ingin tahu anak usia prasekolah terhadap emosi apa saja yang dirasakannya.

Visualisasi perancangan *flash card* ini menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* dengan teknik visualisasi berupa *digital illustration*. Dengan memakai *brush* yang bertekstur yaitu *kyle’s drawing box happy HB*, ilustrasi dibuat secara tegas dan sederhana agar tidak membingungkan anak dalam memahami gambar. Visualisasi bentuk orang pada *flash card* juga dibuat secara proporsional dan tidak dilebih-

lebihkan karena hal ini berhubungan dengan stimulasi anak usia prasekolah terhadap visual dan persepsi. Lalu ekspresi emosi tidak hanya divisualkan dengan ekspresi wajah saja namun juga menampilkannya secara *full body* agar anak juga bisa mengenali karakteristik masing-masing ekspresi emosi secara keseluruhan baik dari ekspresi wajah maupun bahasa tubuh.

Warna yang dipilih dalam *flash card* ini adalah warna dengan *tone soft retro* yang ceria dan hangat karena warna-warnanya yang cerah namun cenderung berwarna pastel. *Tone* warna ini dipilih karena warna ceria memiliki daya tarik bagi anak karena mudah ditangkap oleh penglihatan anak yang masih dalam tahap perkembangan dan setelah melakukan riset pasar diketahui bahwa produk edukatif anak tidak hanya menggunakan warna-warna *vibrant* saja tetapi juga warna-warna hangat dan nuansa *vintage*.

Pada *flash card* ini tipografi yang digunakan adalah *typeface Grandstander* sebagai *typeface* utama dan *Josefin Sans* sebagai *typeface* sekunder. Keduanya dipilih karena tampilannya stroknya yang tebal dan *playful* sehingga memiliki *readability* tinggi yang memudahkan anak dalam membaca keterangan tanpa menghilangkan kesan ceria yang digemari anak.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 4. *Typeface Grandstander* (Sumber: Google fonts)

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 5. *Typeface Josefin Sans* (Sumber: Google fonts)

Proses Desain

a. Sketsa Desain *Flash Card*



Gambar 6. Sketsa *flash card* emosi sisi depan (Sumber: Aliyasari, 2021)

Flash card terdiri dari 12 jenis emosi yang terdiri dari emosi marah, senang, sedih, bangga, bingung, takut, malu, kaget, jijik, gelisah, kagum, dan bosan. Sisi depan dibagi menjadi dua yang dipisahkan dengan *frame*. Bagian atas yang berisi visualisasi emosi dan bagian bawah merupakan keterangan label emosi berbahasa Indonesia.



Gambar 7. Sketsa *flash card* emosi sisi belakang (Sumber: Aliyasari, 2021)

Sisi sampul belakang *flash card* berdesain hampir serupa dengan sisi depan namun bagian atas berupa nama produk dan bagian bawah berupa keterangan tipe kartu.

b. Sketsa Kartu Acuan Bermain



Gambar 8. Sketsa kartu acuan bermain sisi depan dan belakang (Sumber: Aliyasari, 2021)

Pada sisi depan kartu acuan bermain terdapat nama produk, ilustrasi bermain, dan jenis kartu. Jenis kartu acuan bermain ada 2 yaitu cara bermain dan ketentuan bermain. Pada sisi belakang berisi tentang poin-poin yang menjadi cara atau ketentuan bermain.

c. Sketsa Kemasan



Gambar 9. Sketsa kotak kemasan *flash card* (Sumber: Aliyasari, 2021)

Kemasan dibuat memiliki gaya yang serupa dengan *flash card* dan menampilkan nama produk dan visualisasi emosi bingung

untuk mendukung nama produk. Pada kemasan terdapat memuat informasi seperti anjuran usia pemain dan jumlah kartu. Pada bagian kemasan juga terdapat deskripsi produk bagi orang tua.

Visualisasi Rancangan Awal

a. Proses Visualisasi Rancangan *Flash Card*



Gambar 10. Proses ilustrasi ekspresi emosi pada *Adobe Photoshop* (Sumber: Aliyasari, 2021)



Gambar 11. Proses *Layouting flash card* pada *Adobe Illustrator* (Sumber: Aliyasari, 2021)

Proses visualisasi setiap ilustrasi dilakukan menggunakan aplikasi grafis *Adobe Photoshop*. Sedangkan proses *layouting* dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*.

b. Visualisasi Awal *Flash Card*



Gambar 12. Visualisasi rancangan awal *flash card* emosi sisi depan (Sumber: Aliyasari, 2021)

Visualisasi rancangan awal *flash card* menampilkan 12 ekspresi emosi dengan karakter yang beragam. Warna ceria dan pastel yang diterapkan juga beragam dengan tujuan agar anak merasa tertarik.



Gambar 13. Rancangan awal *flash card* emosi sisi belakang (Sumber: Aliyasari, 2021)

Pada sisi belakang semua *flash card* memiliki tampilan yang sama yaitu memuat nama produk dan jenis kartu dengan warna background biru navy.

c. Visualisasi Awal Kartu Acuan Bermain



Gambar 14. Rancangan awal kartu acuan bermain sisi depan dan belakang (Sumber: Aliyasari, 2021)

Rancangan awal kedua kartu acuan main memiliki desain yang serupa. Di mana pada sisi depannya terdapat ilustrasi tentang orang tua atau pendamping dan anak yang sedang bermain *flash card*, nama produk, serta jenis kartu acuan main. Poin-poin acuan bermain terdapat di sisi bagian belakang.

d. Visualisasi Awal Kemasan



Gambar 15. Rancangan kemasan *flash card* (Sumber: Aliyasari, 2021)

Rancangan awal kemasan *flash card* menggunakan warna pink kemerahan dan biru navy. Di mana pada sisi depan kemasan terdapat visualisasi emosi bingung yang

mendukung nama produk dan informasi produk. Pada sisi belakang diisi oleh deskripsi produk. Pada beberapa sisi kemasan terdapat ornamen agar lebih menarik target pasar.

Pembahasan Hasil Validasi

Rancangan awal *flash card* pengenalan emosi pada anak usia prasekolah ini divalidasi oleh dua validator ahli dibidangnya masing-masing. Validasi materi dilakukan oleh Riza Noviana Khoirunnisa, S.Psi. M.Si selaku Dosen Psikologi di Universitas Negeri Surabaya dan validasi desain dilakukan oleh Pratyta Aprilana selaku ilustrator buku anak di Little Quokka, sebuah penerbit produk edukatif anak dan balita.

Hasil data yang diperoleh melalui proses validasi materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi *Flash Card* oleh Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria	Penskoran				
			1	2	3	4	5
1.	Relevansi	Tema dan materi sesuai untuk anak usia prasekolah					5
		Media yang dipilih sesuai untuk pengenalan emosi pada anak usia prasekolah				4	
2.	Penyajian Media	Warna pada media sesuai untuk anak usia prasekolah				4	
		Visualisasi pada media mampu menggambarkan ekspresi emosi					5
		Ilustrasi pada media sesuai untuk anak usia prasekolah				4	
		Kejelasan huruf pada media, sehingga mudah dibaca anak usia prasekolah				4	
		Bahan media aman bagi anak usia prasekolah				4	

Berdasarkan hasil validasi di atas, dapat diketahui bahwa pada aspek relevansi, validator memberikan penilaian 5 dengan keterangan sangat baik terhadap kriteria kesesuaian pemilihan tema dan materi pembelajaran untuk dikenalkan pada anak usia prasekolah yaitu pengenalan emosi. Pada kriteria kesesuaian pemilihan media, validator memberi penilaian 4 dengan keterangan

baik. Menurut validator media *flash card* dinilai sesuai sebagai media pengenalan emosi pada anak usia prasekolah.

Pada aspek penyajian data, validator memberikan penilaian rata-rata 4,2 dengan keterangan baik. Menurut validator, warna yang digunakan dan tampilan ilustrasi pada desain *flash card* pengenalan emosi sudah sesuai untuk anak usia prasekolah. Ilustrasi dinilai sudah mampu menggambarkan ekspresi emosi dengan sangat baik. Jenis huruf yang dipilih juga telah sesuai. Namun, validator memberikan sedikit catatan untuk memperbesar huruf pada bagian keterangan jenis emosi. Secara keseluruhan hasil pengolahan data yang diperoleh pada validasi materi yaitu 85,7% dengan keterangan **sangat baik**.

Selanjutnya hasil data yang diperoleh melalui validasi desain adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi *Flash Card* oleh Ahli Desain

No.	Aspek	Kriteria	Penskoran				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Umum	Kesesuaian desain media dengan materi					4
		Kesesuaian desain media dengan konsep Emosi Anak Prasekolah					4
2.	Tampilan Khusus	Kesesuaian pemilihan warna pada media					4
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf pada media					3
3.	Penyajian Media	Penyajian tampilan desain media					3
		Penyajian ilustrasi pada media					3

Berdasarkan hasil validasi tersebut, pada aspek tampilan umum validator memberi penilaian 4 dengan keterangan baik. Menurut validator, desain media *flash card* sudah sesuai dengan materi yang diusung. Begitu pula dengan konsep pengenalan emosi pada anak usia prasekolah.

Pada aspek tampilan khusus, validator memberikan penilaian 4 dengan keterangan baik pada kriteria pemilihan warna karena menggunakan warna pastel yang beragam.

Validator memberikan saran untuk mengubah warna *background* yang terlihat terlalu mirip seperti pada flash card emosi sedih dan bosan serta menghindari penggunaan warna gelap pada sisi bagian belakang *flash card*. Sedangkan pada pemilihan jenis huruf, validator memberikan penilaian 3 dengan keterangan cukup baik. Validator menyarankan untuk menggunakan *typeface* yang lebih kasual dan *playful* karena dirasa masih terlalu formal.

Lalu pada aspek penyajian media, validator memberikan penilaian 3 dengan keterangan cukup baik. Validator memberikan catatan mengenai desain kartu acuan bermain yang masih terlalu mirip dengan desain *flash card*. Desain pada kemasan dirasa masih terlalu kaku untuk anak usia prasekolah dan menyarankan agar kemasan dibuat lebih *playful* dan cerah. Untuk ilustrasi ekspresi emosi sudah baik namun terdapat penggambaran yang kurang sesuai pada ekspresi emosi jijik dan bangga. Secara keseluruhan validator mengungkapkan bahwa desain *flash card* sudah baik namun masih bisa ditingkatkan lagi. Melalui tahap validasi desain diperoleh hasil pengolahan data 70% dengan keterangan **baik**.

Berikut merupakan acuan kualitas persentase hasil validasi *flash card* pengenalan emosi pada anak usia prasekolah berdasarkan skala Likert:

Tabel 3. Acuan Skor Penilaian

Presentase	Angka	Keterangan
81% - 100%	5	Sangat Baik
61% - 80%	4	Baik
41% - 60%	3	Cukup Baik
21% - 40%	2	Kurang
0% - 20%	1	Sangat Kurang

Untuk mengetahui hasil validasi yang telah diperoleh, digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah skor penilaian

n = Jumlah skor maksimal

Visualisasi Karya Final

a. Visualisasi Final *Flash Card*



Gambar 16. Visualisasi final *flash card* emosi sisi depan (Sumber: Aliyasari, 2021)



Gambar 17. Visualisasi final *flash card* emosi sisi belakang (Sumber: Aliyasari, 2021)

Visualisasi final desain *flash card* memiliki perbedaan dengan rancangan awal karena terdapat perbaikan pada ekspresi emosi jijik dan bangga dan penyesuaian warna *background*. Jenis huruf yang digunakan pun lebih *playful* namun tetap memiliki kesan *bold* dan sedikit diperbesar sehingga jelas dibaca oleh anak. Sisi belakang *flash card* diubah menggunakan warna cerah.

b. Visualisasi Final Kartu Acuan Bermain



Gambar 18. Visualisasi final kartu acuan bermain sisi depan dan belakang (Sumber: Aliyasari, 2021)

Visualisasi final kartu acuan bermain dikembangkan dengan memakai desain yang serupa namun dibedakan dengan warna tirai untuk membedakan antara kartu cara bermain dan ketentuan bermain. Tirai ditambahkan

untuk membuat perbedaan tampilan dengan *flash card* dan menunjukkan bahwa kedua kartu tersebut merupakan pembuka permainan.

c. Visualisasi Final Kemasan



Gambar 19. Visualisasi final kemasan *flash card* (Sumber: Aliyasari, 2021)

Visualisasi final kemasan *flash card* masih mempertahankan dasar desain awal namun dengan perubahan pada penggunaan warna yang lebih cerah dan visualisasi yang lebih *playful*.

Hasil Cetak

a. *Flash Card*



Gambar 20. Hasil cetak *flash card* (Sumber: Aliyasari, 2021)



Gambar 21. Hasil cetak *flash card* tampak depan dan belakang (Sumber: Aliyasari, 2021)

b. Hasil Kartu Acuan Bermain



Gambar 22. Hasil cetak kartu acuan bermain (Sumber: Aliyasari, 2021)

c. Hasil Cetak Kemasan



Gambar 23. Hasil cetak kemasan (Sumber: Aliyasari, 2021)

Tahap Uji Coba

Flash card yang telah dicetak diujicobakan pada 4 anak usia prasekolah di Perumahan Surya Asri, Sidoarjo. Uji coba dilakukan secara bersamaan dan didampingi oleh para orang tua dengan salah satu orang tua berperan sebagai pemimpin jalannya permainan. Uji coba pertamanya dilakukan dengan mengenalkan setiap ekspresi emosi pada anak dengan menunjukkan *flash card* untuk memberi gambaran pada anak. Dilanjutkan dengan mengajak anak menirukan ekspresi emosi serta bermain tebak kata dan gambar.

Melalui tahap uji coba *flash card* emosi pada anak usia prasekolah diketahui bahwa pengenalan jenis ekspresi emosi bisa dikenalkan melalui media *flash card*. Dengan adanya visualisasi pada *flash card*, anak mampu memahami sebuah ekspresi emosi dengan cepat. Media *flash card* menjadi menarik untuk anak usia prasekolah sebab memiliki tampilan dan warna yang digemari anak-anak. Anak juga menjadi antusias sebab media *flash card* dapat dimainkan bersama teman sebayanya.



Gambar 24. Tahap uji coba pengenalan jenis emosi pada anak (Sumber: Aliyasari, 2021)



Gambar 25. Tahap uji coba bermain tebak gambar (Sumber: Aliyasari, 2021)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *Flash Card* sebagai Media Pengenalan Emosi pada Anak Usia Prasekolah bertujuan untuk mengenalkan jenis ekspresi emosi agar anak mampu mengenali dan mengomunikasikan emosi yang sedang dirasakannya.

Proses perancangan *flash card* yang dilakukan menggunakan metode pengembangan R&D Borg and Gall ini melalui beberapa tahapan yaitu tahapan penentuan potensi dan masalah, tahapan pengumpulan data, tahapan desain produk, tahapan validasi desain, tahapan revisi desain, dan tahapan uji coba.

Dengan mengusung jenis pembelajaran sambil bermain melalui *flash card* yang dibuat menggunakan teknik *digital illustration* ini divisualisasikan dengan tegas, sederhana dan proporsional agar anak tidak mengalami kebingungan. Visualisasi pada *flash card* selain menarik bagi anak juga dapat mempermudah anak dalam memahami topik yang diajarkan sehingga menumbuhkan minat anak dalam belajar mengenal jenis ekspresi emosi.

Validasi dilakukan terhadap dua validator ahli yaitu ahli materi dan ahli desain. Validasi materi dilakukan oleh Riza Noviana Khoirunnisa, S.Psi. M.Si selaku Dosen Psikologi di Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi ahli diperoleh total skor penilaian 85,7% dengan keterangan sangat baik. Menurut validator, materi yang dipilih sangat tepat untuk diajarkan pada anak usia prasekolah dan penggambaran emosi pada *flash card* divisualisasikan dengan baik.

Validasi desain dilakukan oleh Pratya Aprilana selaku ilustrator buku anak di Little Quokka. Hasil validasi desain diperoleh skor penilaian 70% dengan keterangan baik. Menurut validator, keseluruhan penyajian desain media sudah baik. Desain media sudah sesuai dengan materi dan konsep yang diusung.

Hasil respons *audience* terhadap *flash card* emosi, terhadap 4 anak usia prasekolah di Perumahan Surya Asri, Sidoarjo. Secara materi, anak-anak mampu memahami topik yang diajarkan melalui visualisasi yang ada pada *flash card* dengan baik. Sedangkan secara visual, warna dan ilustrasi pada *flash card* menarik perhatian anak-anak untuk belajar sambil bermain.

Penelitian Perancangan *Flash Card* sebagai Media Pengenalan Emosi pada Anak Usia Prasekolah, terdapat beberapa saran, antara lain:

- a. Perancangan *flash card* berikutnya dapat dikembangkan dengan menambahkan lebih banyak jenis emosi agar pengetahuan anak akan emosi menjadi lebih baik.
- b. *Flash card* bisa disajikan menggunakan bahasa Inggris untuk membantu anak mengenal emosi dalam skala global.
- c. Dengan adanya perancangan *flash card* pengenalan emosi ini diharapkan mampu menjadi referensi untuk penelitian terkait selanjutnya.

REFERENSI

- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ambrose, G., Harris, P. (2010). *Basic Design 08: Design Thinking*. Lausanne: AVA Publishing SA.
- Ambrose, G., Harris, P. (2011). *Basic Design 02: Layout 2nd Edition*. Lausanne: AVA Publishing SA.
- Bonevi, O. (2017). *Apa Itu Flash Card dan Bagaimana Cara Menggunakannya?*. Retrieved January 5, 2021, from <https://www.jojotoys.id/apa-itu-flash-card-dan-bagaimana-cara-menggunakannya/>
- Cowen, A.S., Keltner, D. (2017). Self-Report Captures 27 Distinct Categories of Emotion Bridget by Continuous Gradients. *Proceedings of the National Academy of Sciences*. Vol. 114 (38), 900-909. <https://doi.org/10.1073/pnas.1702247114>
- Dewi, R. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dostal, J. (2008). *Education technology and senses in learning*. Olomouc: Votobia.
- Inggrida, P. (2014). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 di Kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus. *PAUD Teratai*. Vol. 3 (3), 1-7. Retrieved April 28, 2021, from [Jurnal Mahasiswa: https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7602](https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7602)
- Kurniawan, H., Marwani., Laely, T.A. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mahyuddin, N. (2019). *Emosional Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group Divisi Kencana.
- Martin, A.D. (2011). *Emotional Quality Management*. Jakarta: HR Exellency.
- Nurwidayati, A. (2015). *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Flash Card di Pos PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember*. Retrieved from <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/67078>
- Ormrod, J.E. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Plutchik, R. (2001). The Nature of Emotions. *American Scientist*. Vol. 89 (4), 344-350. Retrieved March 02, 2021, from Academia: https://www.academia.edu/43620307/The_Nature_of_Emotions_Plutchik_2001_
- Putri, A.O. (2018). *Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah*. Retrieved December 26, 2020, from <http://repo.stikesicme-jbg.ac.id/id/eprint/444>
- Rustan, S. (2010). *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2010). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sahara. (2019). *Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di RA Fathun Qarib Banda Aceh*. Retrieved April 28, 2021, from <https://repository.ar.raniry.ac.id/id/eprint/9045>
- Santrock, J.W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Semiawan, C.R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Setiawan, S. (2020). *Emosi: Pengertian Menurut Para Ahli dan Bentuk (Positif- Negatif)*. Retrieved January 5, 2021, from <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-emosi/>

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wandari, Y. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Hikmatul Fadillah Medan. *Bunga Rampai Usia Emas*. Vol. 4 (1), 6. Retrieved December 26, 2020, from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/11536>