

PENGEMBANGAN MEDIA *HAPPINESS FOR KIDS* SEBAGAI PENGENALAN *EMOTIONAL EXPRESSIONS* PADA ANAK USIA DINI

Shofiyatul Ilmi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: shofiyatul21033@mhs.unesa.ac.id

Melia Dwi Widayanti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: melidwiyanti@unesa.ac.id

Yes Matheos Lasarus Malaikosa

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: matheosmalaikosa@unesa.ac.id

Eka Cahya Maulidiyah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: ekamaulidiyah@unesa.ac.id

Kartika Rinakit Adhe

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: kartikaadhe@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan media berbasis Augmented Reality "*Happiness for Kids*," yang dirancang untuk menguji validitas dan efektivitas media "*Happiness for Kids*" dalam mengenalkan ekspresi emosi dasar pada anak usia 3-4 tahun di TK Tessaban 1 Ban Sadao, Thailand. Hasil uji validitas menunjukkan skor 100%, sementara reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,893 menunjukkan instrumen yang sangat baik. Analisis efektivitas menggunakan *N-Gain* menunjukkan peningkatan moderat dengan rata-rata 72,32%, mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenali ekspresi emosi. Secara keseluruhan, media ini terbukti efektif dalam mendukung perkembangan emosional anak usia dini

Kata Kunci: *Augmented Reality (AR)*, ekspresi emosi, kecerdasan emosional, pendidikan anak usia dini

Abstract

The development research of the Augmented Reality-based media "*Happiness for Kids*" was designed to test the validity and effectiveness of the media in introducing basic emotional expressions to 3-4-year-old children at TK Tessaban 1 Ban Sadao, Thailand. The validity test results showed a score of 100%, while reliability with a *Cronbach's Alpha* of 0.893 indicated excellent instruments. The effectiveness analysis using *N-Gain* showed a moderate improvement with an average of 72.32%, indicating that the media is effective in enhancing children's ability to recognize emotional expressions. Overall, this media has proven effective in supporting the emotional development of early childhood children

Keywords: *Augmented Reality (AR)*, emotional expression, emotional intelligence, early childhood education

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal pendidikan yang penting bagi anak-anak, yang dimulai sejak kelahiran hingga usia 6 tahun. Pada periode ini, perkembangan anak sangat pesat dan memberikan dasar bagi pembentukan kemampuan kognitif, emosional,

serta sosial mereka (Maulidiyah dkk., 2025). Pengetahuan yang didapatkan anak selama masa ini akan menjadi fondasi bagi pendidikan mereka di jenjang yang lebih tinggi (Amaliyah dkk., 2025). Oleh karena itu, PAUD tidak hanya berperan dalam memperkenalkan konsep-konsep dasar, tetapi juga dalam mengembangkan kompetensi sosial dan emosional anak. Hal ini sejalan

dengan pemikiran bahwa masa usia dini adalah masa "emas" (golden age) bagi perkembangan anak, yang memungkinkan stimulasi yang optimal untuk merangsang seluruh aspek perkembangan mereka (Meta dkk., 2023).

Namun, meskipun PAUD memiliki peranan yang sangat penting, sering kali dalam praktiknya, metode yang digunakan masih cenderung konvensional dan terbatas pada penggunaan media pembelajaran tradisional seperti buku dan gambar, yang bisa membatasi efektivitas proses pembelajaran. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan anak untuk mengenal dan mengungkapkan ekspresi emosi. Penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan emosional yang kuat dapat mendukung kesuksesan akademik dan kesejahteraan sosial anak (Puranik dkk., 2024). Kecerdasan emosional melibatkan kemampuan mengenali, mengelola, dan memotivasi diri sendiri, serta membentuk hubungan sosial yang positif (Goleman, 2001).

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berbasis teknologi seperti Augmented Reality (AR) dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar anak. AR memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman visual yang lebih nyata dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat merangsang motivasi intrinsik anak dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Adhe dkk., 2025). Meskipun demikian, di banyak sekolah, penerapan teknologi ini masih terbatas, dan pengembangan media AR untuk pengenalan ekspresi emosi pada anak usia dini masih sangat jarang dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang diberi nama "*Happiness for Kids*" sebagai alat untuk mengenalkan ekspresi emosi kepada anak usia dini. Media ini diharapkan dapat membantu anak mengenal berbagai macam ekspresi emosi secara lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan bahasa Inggris dalam media ini juga bertujuan agar dapat digunakan secara luas, baik di Indonesia maupun di negara lain. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media yang dapat diakses dengan mudah dan memberikan dampak positif terhadap pengembangan kecerdasan emosional anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Sugiyono, 2018). Model ini dipilih karena menyediakan kerangka kerja yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk secara berkelanjutan, yang sesuai

dengan kebutuhan anak usia dini dalam mengenali ekspresi emosi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) yang dinamakan "*Happiness for Kids*" dalam mengenalkan ekspresi emosi pada anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pra-eksperimental dengan pendekatan *one group pretest-posttest* (Sugiyono, 2018). Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan kemampuan anak dalam mengenali ekspresi emosi sebelum dan setelah diberikan intervensi menggunakan media berbasis AR. Penelitian ini dilakukan pada 34 anak usia 3-4 tahun di TK Tessaan 1 Ban Sadao, Thailand.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 3-4 tahun yang terdaftar di kelas K1 di TK Tessaan 1 Ban Sadao. Sampel penelitian terdiri dari 34 anak yang dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenali ekspresi emosi pada anak usia dini.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenali ekspresi emosi. Tes ini dirancang untuk menilai pengenalan lima ekspresi emosi dasar: kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, ketakutan, dan keterkejutan. Pretest diberikan sebelum penggunaan media "*Happiness for Kids*", dan posttest diberikan setelah penerapan media. Selain itu, data observasi juga dikumpulkan untuk menilai tingkat keterlibatan dan respons anak terhadap media selama intervensi.

Untuk menjamin validitas instrumen, media ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan penilaian ahli dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk memastikan konsistensi alat ukur. Dan untuk analisis data, peneliti menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk memverifikasi distribusi data pretest dan posttest (Cohen dkk., 2017). Efektivitas media "*Happiness for Kids*" diukur menggunakan rumus *N-Gain*, yang membandingkan peningkatan skor antara pretest dan posttest ((Cohen dkk., 2017). Hasil dari uji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini diolah menggunakan *SPSS 25*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenali ekspresi emosi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media "*Happiness for Kids*" berbasis *Augmented Reality (AR)* untuk menguji validitas dan efektivitas dalam

Pengembangan Media *Happiness For Kids* Sebagai Pengenalan *Emotional Expressions* Pada Anak Usia Dini

mengenalkan ekspresi emosi dasar pada anak usia 3-4 tahun di TK Tessaban 1 Ban Sadao Thailand melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Sugiyono, 2018).

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan subjek, di mana karakteristik anak usia 3-4 tahun dianalisis melalui studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara dengan guru PAUD. Hasil wawancara menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat membantu anak mengenal ekspresi emosi dengan cara yang menyenangkan. Analisis juga dilakukan terhadap produk media pembelajaran emosi yang sudah ada di pasaran, yang menunjukkan kurangnya integrasi *AR* dalam media untuk anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis ini, lima indikator pengenalan ekspresi emosi dasar (senang, marah, cemas, sedih, terkejut) ditetapkan sebagai acuan dalam pengembangan media dan evaluasi.

2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain, media "*Happiness for Kids*" dirancang sebagai aplikasi mobile berbasis *AR* yang dapat diunduh di perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini menyajikan cerita pendek dalam bahasa Inggris, animasi 3D karakter yang menunjukkan ekspresi emosi, serta QR code untuk mengakses konten *AR*. Media ini juga dapat digunakan dalam bentuk buku atau kartu cetak yang dilengkapi dengan QR code. Desain visual media menggunakan warna cerah dan ilustrasi yang ramah anak, dengan karakter-karakter 3D yang menarik dan mudah dikenali. Alur cerita dirancang sederhana dan inspiratif untuk membantu anak memahami dan mengelola berbagai ekspresi emosi.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, desain media "*Happiness for Kids*" diubah menjadi produk yang fungsional melalui beberapa langkah, termasuk pengujian awal untuk memastikan kualitas dan fungsionalitasnya. Proses pengembangan mencakup:

- 1) Pembuatan Aplikasi Mobile: Aplikasi "*Happiness for Kids*" dikembangkan untuk platform iOS dan Android, memastikan akses yang luas bagi pengguna.
- 2) Pembuatan Animasi 3D Karakter: Karakter 3D yang telah dirancang dihidupkan dengan animasi yang menampilkan ekspresi emosi yang jelas dan

mudah dipahami oleh anak. Model 3D diambil dari *Sketchfab*.

- 3) Integrasi QR Code: QR code ditambahkan pada setiap halaman materi cetak untuk memicu konten *AR* interaktif seperti animasi karakter dan cerita.
- 4) Penggunaan Platform *AR*: Konten *AR* dikembangkan menggunakan *Assemblr Studio* dan dihosting di *Assemblr Edu*, memanfaatkan fitur interaktif dari platform tersebut.
- 5) Story board

Gambar tampilan media





Label 1. spesifikasi media

Bagian Media <i>Happiness for Kids</i>	Spesifikasi
Cover Media	<p>a. Jenis media yang dikembangkan berupa multi media yang dapat dijadikan berbagai macam bentuk, seperti Power Point, ebook dan buku cetak bergambar.</p> <p>b. Cover atau sampul depan pada media berjudul "<i>Happiness for Kids</i>" bergambar karakter yang mengekspresikan berbagai macam ekspresi emosi.</p> <p>c. Ukuran pada media memiliki perbandingan 4:3.</p>
Isi Media	<p>a. Media ini berbahasa Inggris</p> <p>b. Memiliki halaman berjumlah 30 halaman.</p> <p>c. Berisi tentang cerita pendek yang berisi tentang pengenalan emosi beserta penyebabnya.</p> <p>d. Terdapat lima QR code pada tiap halaman yang mengenalkan ekspresi emosi yang dapat di scan melalui aplikasi pada <i>smartphone</i>.</p>
Akhir Media	Biodata pengembang

6) Uji Coba Awal

Setelah pengembangan awal, dilakukan uji coba internal (alpha testing) untuk memeriksa fungsionalitas aplikasi, kesesuaian konten, dan performa AR pada berbagai perangkat. Umpan balik dari uji coba ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan awal pada produk.

Tabel 1. Perbaikan produk

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Menambahkan tampilan AR dengan video peneliti mengekspresikan ekspresi emosi saat murid scan barcode pada setiap ekspresi emosi	<p>Tampilan 1:</p>  <p>(gambar tampilan AR ekspresi senang tampilan 1)</p>	<p>Tampilan 1:</p>  <p>(gambar tampilan AR ekspresi senang tampilan 1)</p>
	<p>Tampilan 2:</p>  <p>(gambar tampilan AR ekspresi senang tampilan 2)</p>	<p>Tampilan 2:</p>  <p>(gambar tampilan AR ekspresi senang tampilan 2)</p>
	<p>Media hanya menampilkan karakter 3D yang statis tanpa interaksi lebih lanjut. Dan hanya menampilkan 2 tampilan tanpa tampilan tambahan</p>	<p>Tampilan 3:</p>  <p>(gambar tampilan AR video ekspresi senang oleh peneliti tampilan 3)</p>

4. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi merupakan penerapan media "*Happiness for Kids*" di lapangan untuk menguji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran nyata. Bagian ini mencakup uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok eksperimen.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi berfokus pada penilaian komprehensif terhadap media "*Happiness for Kids*", termasuk validitas dan efektivitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media ini sangat valid untuk digunakan dalam konteks pembelajaran ekspresi emosi dasar. Validitas media mendapat skor 100%, yang menunjukkan bahwa media ini sepenuhnya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengenalkan ekspresi emosi pada anak-anak. Hal ini

Pengembangan Media *Happiness For Kids* Sebagai Pengenalan *Emotional Expressions* Pada Anak Usia Dini

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diandalkan untuk digunakan dalam pendidikan anak usia dini.

Tabel 2. Uji Validitas oleh Ahli Media

Indikator	Skor	Kategori
Keamanan penggunaan media <i>Happiness for Kids</i>	4	Sangat Baik
Kesesuaian animasi dengan tema	4	Sangat Baik
Pemilihan warna	4	Sangat Baik
Perpaduan warna yang sesuai dengan karakteristik anak	4	Sangat Baik
Karakter animasi memberikan kesan positif	4	Sangat Baik
Gambar pada media sesuai dengan tujuan belajar	4	Sangat Baik
Mudah diaplikasikan pada anak	4	Sangat Baik
Media berbasis <i>Augmented Reality</i> dapat menunjang pembelajaran anak	4	Sangat Baik
<i>Augmented Reality</i> mendukung anak dalam bereksplorasi	4	Sangat Baik
Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal emosi dari dalam diri sendiri	4	Sangat Baik
Penggunaan bahasa mudah dipahami anak	4	Sangat Baik

Hasil uji validitas materi juga mendapat hasil presentase sebesar 100% berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli materi di bawah ini

Tabel 3. Uji Validitas Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Penyajian materi mudah dipahami anak.	4	Sangat Baik
Anak mampu mengenal ekspresi.	4	Sangat Baik
Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	Sangat Baik
Konsep penyampaian materi pada media mudah dipahami.	4	Sangat Baik
Materi yang disampaikan mudah dipahami.	4	Sangat Baik
Penyajian gambar pada materi sesuai dengan tujuan belajar.	4	Sangat Baik
Penyajian karakter pada materi mudah dipahami anak.	4	Sangat Baik

Selain itu, hasil uji reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* sebesar 0.893 menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenali ekspresi emosi sangat reliabel dan konsisten. Nilai ini menggambarkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sangat baik dalam memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur perkembangan keterampilan emosional anak yang dapat dilihat dari hasil pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbachs Alpha	N of Items
,893	5

Untuk memastikan bahwa data pretest dan posttest terdistribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk test*. Hasil uji menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai $p = 0.136$, yang lebih besar dari 0.05, menandakan bahwa data pretest terdistribusi normal. Begitu juga dengan data posttest, yang memiliki nilai $p = 0.173$, juga lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest juga terdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Shapiro Wilk Test

Tests of Normality			
kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PRE	,951	34	,136
POST	,955	34	,173
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, dapat dipastikan bahwa kedua kelompok data pretest dan posttest memenuhi asumsi normalitas, yang memungkinkan penggunaan metode analisis lebih lanjut, seperti uji *N-Gain* untuk mengukur efektivitas media.

Dalam hal efektivitas media, hasil analisis menggunakan *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan moderat dalam kemampuan anak untuk mengenali ekspresi emosi setelah menggunakan media "*Happiness for Kids*". Rata-rata *N-Gain* yang diperoleh adalah 72,32%, yang menunjukkan bahwa media ini cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan anak dalam mengenali ekspresi emosi dasar berdasarkan tabel berikut

Tabel 6. Hasil Uji N Gain

	Descriptive Statistics				
	N	Max.	Min	Mean	Std. Deviation
N Gain Skor	34	,50	1,00	,7232	,11485
N Gain persen	34	50.00	100,00	72,3168	11,48509
Valid N (listwise)	34				

Meskipun peningkatannya tergolong moderat, hal ini tetap menunjukkan bahwa media ini dapat merangsang anak-anak untuk lebih mengenal ekspresi emosi mereka, meskipun ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

Observasi selama penggunaan media juga menunjukkan bahwa anak-anak terlihat lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran menggunakan media ini. Anak-anak sangat menikmati interaksi dengan karakter-karakter animasi yang mengekspresikan berbagai ekspresi emosi. Hal ini membuktikan bahwa media berbasis *AR* tidak hanya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran tetapi juga menarik bagi anak-anak, yang sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini.

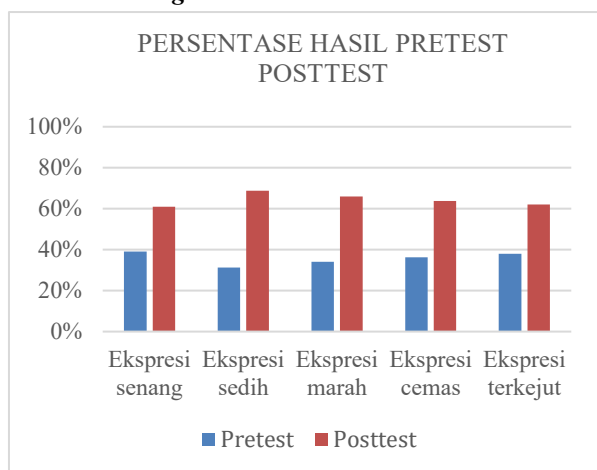
Diagram Hasil Pretest Posttest

Diagram Batang hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan pada semua indikator ekspresi emosi, seperti senang, sedih, marah, cemas, dan terkejut. Skor posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, yang mengindikasikan efektivitas media “*Happiness for Kids*” dalam meningkatkan kemampuan mengenal ekspresi emosi. Peningkatan terbesar terjadi pada mengenal ekspresi sedih (119,86%), diikuti oleh ekspresi marah (93,39%), cemas (75,50%), terkejut (63,45%), dan senang (55,79%). Secara keseluruhan, media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap ekspresi emosi dengan hasil yang signifikan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media “*Happiness for Kids*” berbasis *AR* efektif dalam membantu anak mengenali ekspresi emosi dasar. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pengenalan ekspresi emosi sejak dini sangat penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak (Puranik dkk., 2024). Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun media ini efektif, masih diperlukan peningkatan dalam aspek-aspek tertentu, seperti interaksi yang lebih mendalam antara guru dan anak. Guru memegang peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran agar tetap menarik dan tidak monoton, sehingga anak-anak tetap terlibat dalam proses pembelajaran (Khairina dkk., 2025)

Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan peningkatan moderat, yang mencerminkan bahwa meskipun media ini efektif dalam waktu singkat, diperlukan upaya berkelanjutan untuk mempertahankan dan mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh anak-anak. Ini sejalan dengan temuan (Kuljirakul & Mekrungrongwong, 2020) yang menyatakan bahwa meskipun intervensi emosional dapat memberikan hasil positif dalam jangka pendek, rangsangan berkelanjutan diperlukan untuk mempertahankan peningkatan yang telah dicapai.

Secara keseluruhan, penggunaan *Augmented Reality (AR)* dalam media pembelajaran “*Happiness for Kids*” memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa teknologi *AR* dapat merangsang motivasi intrinsik anak dan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual (Adhe dkk., 2025). Dengan demikian, pengembangan lebih lanjut dan pemanfaatan *AR* dalam pendidikan anak usia dini sangat potensial untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis *Augmented Reality (AR)* dalam pendidikan anak usia dini, seperti yang diterapkan pada media “*Happiness for Kids*”, dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenali ekspresi emosi dasar. Teknologi *AR* memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual, membantu anak-anak memahami konsep emosi dengan cara yang menyenangkan dan imersif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman kecerdasan emosional anak usia dini menggunakan teknologi *AR*.

Pengembangan media ini mengikuti siklus Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang didasarkan pada penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh (Nugraha dkk., 2021) dan (Nata & Manuaba, 2022). (2022), yang juga mengembangkan media berbasis *AR* untuk mengenalkan ekspresi emosi pada anak-anak. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *AR* dalam pendidikan anak usia dini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk mengenali emosi dan mengembangkan empati, yang merupakan bagian penting dari kecerdasan emosional (Goleman, 2001)

Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media “*Happiness for Kids*” efektif dalam membantu anak-anak mengenali ekspresi emosi dasar. Setelah beberapa sesi penggunaan, anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenali ekspresi senang, sedih, marah, cemas, dan terkejut. Namun, tantangan muncul ketika anak-anak kesulitan membedakan ekspresi emosi yang lebih kompleks, seperti marah dan cemas. Hal ini diatasi dengan memberikan penjelasan tambahan dan penyesuaian metode pengajaran oleh guru.

Secara keseluruhan, media berbasis *AR* seperti “*Happiness for Kids*” terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenali ekspresi emosi, serta mendukung perkembangan kecerdasan emosional mereka. Teknologi *AR* memberikan solusi inovatif yang menyenangkan

untuk pembelajaran anak usia dini dan dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pendidikan serupa di masa depan.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menguji validitas dan efektivitas media "*Happiness for Kids*" dalam mengenalkan ekspresi emosi dasar pada anak usia dini. Hasil uji validitas menunjukkan media ini memiliki validitas 100%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan untuk tujuan pengajaran. Uji reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,893 menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dapat diandalkan. Analisis efektivitas menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenali ekspresi emosi, dengan hasil *N-Gain* rata-rata 72,32%, yang menunjukkan peningkatan signifikan di semua indikator ekspresi emosi yang diuji. Meskipun efektif, penelitian ini masih menunjukkan ruang untuk pengembangan lebih lanjut agar media ini lebih optimal. Secara keseluruhan, media "*Happiness for Kids*" dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak-anak usia dini.

Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan oleh ahli media untuk pengembangan lebih lanjut media "*Happiness for Kids*" dan penerapan media berbasis *AR* pada pendidikan anak usia dini:

1. Peningkatan fitur interaktif

Media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan lebih banyak fitur interaktif, seperti animasi yang lebih variatif dan lebih banyak ekspresi emosi, untuk memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh bagi anak-anak dalam mengenali berbagai ekspresi emosi.

2. Penambahan fitur bahasa

Menambahkan fitur bahasa akan lebih memudahkan pengguna yang belum terlalu mengenal bahasa Inggris lebih bebas menggunakan media tanpa perlu terlalu melibatkan pihak ke tiga seperti orang tua atau guru. Dengan menambahkan fitur bahasa anak akan lebih leluasa memahami konteks dalam media

Dengan demikian, media "*Happiness for Kids*" berpotensi besar untuk mendukung perkembangan emosional anak usia dini dan dapat diterapkan lebih luas dalam pendidikan anak-anak dengan berbagai konteks yang lebih variatif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R., Gowinda, D., Safitri, L., Matheos, Y., Malaikosa, L., Simatupang, N. D., & Fauziddin, M. (2025). Enhancing Children's Critical Thinking through an Augmented Reality Application: A Digital Solution for Early Childhood Education. *JGA*, 10(2), 389–411. <https://doi.org/10.14421/jga.2025.102.13>
- Amaliyah, S., Dorlina Simatupang, N., Matheos Lasarus Malaikosa, Y., & Dwi Widayanti, M. (2025). Pengembangan Media Permainan Koing Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Anak 4-5 Tahun. *Jurnal KumARA Cendekia*, 13(2), 259–269. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.102146>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Research Methods in Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315456539>
- Goleman, D. (2001). Emotional intelligence: Issues in paradigm building. *The emotionally intelligent workplace*, 13, 26.
- Khairina, F. N., Maulidiyah, E. C., Simatupang, N. D., & Fitri, R. (2025). Pengembangan Augmented Reality "Farm Animal Count" Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *KumARA Cendekia*, 12(4), 356. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i4.90768>
- Kuljirakul, C., & Mekrungrongwong, S. (2020). Effect of an Emotional Competencies Program on the Emotional Quotient of Primary School Students. *Thai Journal of Public Health*, 51(2), 101–109. www.ph.mahidol.ac.th/thjph/
- Maulidiyah, E. C., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., Safitri, D. G. L., Rahmawati, D., Nashirah, S. Z., Handriani, S. S., & Syakira, R. A. (2025). Pengaruh Media Timang Terhadap Kemampuan Numerik Anak. *Jurnal MutiARA Pendidikan*, 5(1), 16–27. <https://doi.org/10.29303/jmp.v5i1.8634>
- Meta, E., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Dwi, M., & Pendidikan, W. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Paud Teratai*, 12(1), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>
- Nata, A. S., & Manuaba, I. B. S. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem-based Learning pada Topik Sumber Energi untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *MimBAR Ilmu*, 27(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46232>
- Nugraha, R. A., Sunardi, S., Asrowi, A., Murwaningsih, T., Yusuf, M., & Supratiwi, M. (2025). Development and Validation of Augmented

Reality Media for Social and Emotional Learning in Children with Learning Disabilities (SEAKAR). *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1).
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6269>

Puranik, C., Duncan, M., & Guo, Y. (2024). Unpacking the relations of transcription and oral language to written composition in kindergarten children. *Early Childhood Research QuARterly*, 67, 227–238.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2024.01.003>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2 ed.). Alfabeta, Bandung.