



Pengembangan Buku Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Usia Dini di LPA Sunshine UNESA

Febriani Ayu Rahmawati¹, Nurhenti Dorlina Simatupang², Sri Widayati³
^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Email Korespondensi: febriani.19038@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan kemampuan anak usia dini mencakup perkembangan fisik, sosial, emosi, dan kognitif. Penelitian ini disusun untuk mengembangkan buku interaktif untuk kemampuan emosional anak usia dini di LPA Sunshine Unesa. Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan tahapan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan uji Wilcoxon yang telah dilakukan yaitu *Test Statistics Uji Wilcoxon*, *Asymp.sig (2-Tailed)* menunjukkan nilai 0,005 maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Selain itu didukung oleh uji wilcoxon dari *ranks* yaitu *negative ranks* dari 10 anak tidak ada yang mengalami penurunan baik dari *mean ranks* atau *sum of ranks*. Kemudian *positive ranks* nya terdapat kenaikan mencapai 5.50 pada *mean ranks* dan *sum of ranks* nya 55. Kesimpulan dari tabel *ranks* ini adalah dari hasil *pre-test* dan *post-test* nya mengalami kenaikan yaitu pada *mean ranks* yaitu 5.50 dan *sum of ranks* nya adalah 55. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu pengembangan buku interaktif mampu meningkatkan emosional anak usia dini di LPA Sunshine Unesa.

Kata kunci : Kemampuan Emosional, Anak Usia Dini.

Development of Interactive Books to Improve the Emotional Abilities of Early Childhood at LPA Sunshine UNESA

ABSTRACT

The development of early childhood abilities includes physical, social, emotional and cognitive development. This research was designed to develop interactive books for the emotional abilities of early childhood at LPA Sunshine Unesa. This research uses the RnD method with the ADDIE stages. The results of the research show that the Wilcoxon test that has been carried out, namely the Wilcoxon Test Statistics Test, Asymp.sig (2-Tailed) shows a value of 0.005, so it is based on the basis for decision making, namely if the significance value is < 0.05 then H_a is accepted and H_o is rejected. Apart from that, it is supported by the Wilcoxon test of ranks, namely that the negative ranks of 10 children did not experience a decrease in either the mean ranks or the sum of ranks. Then the positive ranks have an increase reaching 5.50 in the mean ranks and the sum of ranks is 55. The conclusion from this ranks table is that from the results of the pre-test and post-test there has been an increase, namely in the mean ranks, namely 5.50 and the sum of ranks is 55. The conclusion of this research is that the development of interactive books can improve the emotions of young children at LPA Sunshine Unesa.

Keywords: Emotional Abilities, Early Childhood.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Simatupang, 2021). Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini ialah individu yang sedang mengalami perkembangan yang pesat dan mendasar bagi kehidupannya (Aprilianti, 2021). Pengembangan kemampuan anak usia dini mencakup berbagai aspek. Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2004 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 5 menyatakan bahwa aspek-aspek pengembangan dalam kurikulum PAUD mencakup nilai agama, nilai moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan oleh anak adalah kemampuan emosional. *Oxford English Dictionary* mendefinisikan emosi sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, dan atau setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap.

Dalam perkembangan sosial emosional anak proses belajar anak melalui latihan rangsangan sosial yang ada di sekitarnya terutama dari lingkungan, tingkah laku, dan pergaulan sekitarnya (Hurlock, 1980). Kecerdasan emosi yang dikembangkan oleh Goleman memiliki konsep bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan intelegensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial (Goleman, 1995). Menurut Helmawati, kecerdasan emosi merupakan perwujudan dari *soft skill* dalam diri manusia (Sriniami et al, 2019).

Karakteristik emosi pada anak berbeda dengan karakteristik yang terjadi pada orang dewasa, dimana karakteristik emosi pada anak antara lain yaitu, berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba, terlihat lebih hebat dan kuat, bersifat sementara atau dangkal, lebih sering terjadi, dapat diketahui dengan jelas, reaksi mencerminkan individualisme (Mia, 2022). Ningsih (2021) menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan mengapa anak perlu mempelajari berbagai emosi dalam perilaku sosial, yaitu untuk anak belajar bertingkah laku yang dapat diterima lingkungannya dan untuk anak memainkan peran sosial yang dapat diterima kelompok bermainnya, misalnya bermain sebagai laki-laki dan perempuan. Sedangkan kemampuan sosial menurut Hurlock adalah kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial untuk menjadi orang yang mampu bermasyarakat (Aqobah et al, 2020).

Layanan PAUD di Indonesia terbagi dalam jalur nonformal dan informal, hal tersebut menyebabkan masyarakat dapat lebih mudah dalam menentukan pada PAUD seperti apa anak-anak mereka akan dititipkan untuk dibina lebih lanjut dengan mengacu pada jenjang PAUD dan STPPA yang digunakan sehingga masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak usia dini memiliki standar atas mekanisme PAUD yang akan dipilih. Selain pada mekanisme yang ada pada kebanyakan PAUD di Indonesia, banyak dari masyarakat yang melakukan pemenuhan kebutuhan tumbuh kembang anak melalui alternatif lain yang tidak jauh berbeda dengan kebanyakan PAUD di Indonesia, yaitu dengan menitipkan anak-anak mereka di tempat penitipan anak (TPA) maupun di lembaga penitipan anak (LPA). TPA dan LPA juga memiliki peran sebagai lembaga yang sama-sama memberikan pembelajaran yang menyenangkan pada anak usia dini yang dipercayakan di masing-masing TPA maupun LPA meski intensitas pembelajarannya tidak sama dengan yang ada pada mekanisme PAUD yang berfokus untuk mempersiapkan pendidikan anak usia dini sebelum memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Dalam penyelenggaraan memfasilitasi pendidikan anak usia dini, LPA Sunshine Unesa menarik untuk diteliti. Hal ini dikarenakan LPA memiliki misi dalam melaksanakan dan mengevaluasi perkembangan anak melalui stimulasi psikologis, fisiologis, kognitif, dan spiritualitas. Pada pelaksanaannya sebagai LPA, LPA Sunshine UNESA berupaya untuk mengembangkan kemampuan perkembangan anak terutama dalam hal emosional. Kemampuan emosional anak menarik untuk diteliti karena di LPA tersebut masih belum adanya media pembelajaran yang dapat mengidentifikasi dan meningkatkan kemampuan emosional anak usia 2-3 tahun sehingga dari 10 anak hanya 2 anak diantara mereka yang kemampuan nya cukup baik, dan 1 anak dengan kemampuan dibawah rata-rata. Permasalahan ini tentu disebabkan beberapa faktor diantaranya, kurangnya pemberian stimulasi kemampuan emosional oleh pengasuh, dan belum adanya media pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan anak untuk meningkatkan kemampuan emosional anak. Melalui permasalahan yang terlihat pada observasi yang dilakukan peneliti, maka LPA Sunshine Unesa perlu untuk dioptimalkan, baik dari segi pengasuh maupun media yang digunakan anak dalam mempelajari kemampuan emosionalnya.

Pentingnya perkembangan dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini saat ini mengindikasikan keberadaan pengasuh di tempat penitipan anak (TPA) seperti di LPA Sunshine UNESA dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan belum mencapai titik optimal apabila tidak difasilitasi dengan adanya karya-karya baru seperti buku interaktif. Menurut Limanto, buku interaktif menurut *The Oxford Dictionary of English*, adalah buku yang digunakan sebagai alat pembelajaran yang memberikan aliran informasi secara dua arah kepada pembaca (Amir & Widya, 2021). Menurut Puteri (2015) buku interaktif dibuat dengan maksud agar pembaca dapat berinteraksi langsung dengan buku melalui berbagai macam cara penyampaian, dimana cara pencapaian tersebut memiliki konsep komunikasi, kreatif, dan visual.

Pada penelitian ini, buku interaktif yang dikembangkan oleh penulis yakni buku interaktif *movable book*. Buku interaktif *movable book* dikembangkan oleh peneliti karena memiliki halaman dengan gerakan mekanis saat dibuka dan mengepak saat penutupnya diangkat atau roda diputar. *Movable book* adalah buku yang menyajikan teknik melipat dan potongan kertas pada halaman buku. Buku *movable book* dianggap sebagai buku animasi yang menggunakan mekanisme kertas untuk menganimasikan gambar dengan menggambar bagian-bagian tertentu sehingga halamannya dapat diangkat ke atas dan menciptakan struktur tiga dimensi (Fitriana, 2015).

Movable book menghadirkan sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan buku pada umumnya (Fitriana, 2015). *Movable book* dapat memfasilitasi visualisasi konsep abstrak. *Movable book* memiliki elemen mekanis yang kompleks dimana *pop-up* dan *lift the flap* merupakan bagian dari *movable book* (Syafutri, 2019). Lebih detail struktur buku bergerak dijelaskan oleh Crupi (Jakson, 1996). yang menyatakan bahwa buku bergerak adalah buku tiga dimensi yang memiliki unsur mekanis atau paratekstual yang dapat membangun interaksi dengan pembaca.

Buku ini bersifat interaktif karena pembaca dapat menggerakkan beberapa elemen buku seperti dapat menggerakkan *volvella*, *flap*, *scrolling picture*, *metamorphosis book*, *carousel book*, atau *hidden picture* (Brown, 2006). Pembaca dapat membalik buku dengan cepat melalui urutan halaman, menganimasikan gambar melalui animasi atau ilusi gerakan (*flip book*) dan dekomposisi tambahan dengan menambahkan efek tiga dimensi pada ilustrasi menggunakan *pop-up*, buku pemandangan, *stand-up*, lipatan V, mainan, dan alat bantu visual yang menggunakan berbagai perangkat lipat, menyebabkan gambar naik, muncul ke permukaan, membuka dan terbuka saat halaman dibuka (Abrahamson, 1982). Kegiatan melipat membutuhkan keterampilan tangan anak, koordinasi mata, konsentrasi, dan memerlukan kemampuan visual spasial yang baik pada anak (Widayati et al. 2020). Kemampuan visual

spasial pada kegiatan melipat dasar terutama menekankan pada bentuk *mirror*/cermin. Hal tersebut akan menciptakan interaksi antara pembaca dengan buku (Sugiono, 2021)

Buku interaktif ini merupakan buku yang dapat menunjang keterlaksanaan kegiatan belajar dan bermain anak usia dini 2 – 3 tahun sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik perhatian anak dalam mengenali serta meningkatkan kesadaran mereka akan pemahaman dalam lingkup sosial-emosional mereka, sehingga pada penelitian ini fokus yang akan dilakukan adalah meningkatkan perkembangan emosional yang meliputi emosi, kepribadian dan hubungan interpersonal.

Penelitian ini dilakukan untuk meneliti dan mengembangkan buku interaktif untuk meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini dikarenakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, pengasuh belum memiliki media yang dapat meningkatkan emosional yang dimiliki anak. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kelayakan produk pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini di LPA Sunshine UNESA, serta mengetahui tingkat efektivitas produk pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini di LPA Sunshine UNESA.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan jenis *Research and Development* atau biasa dikenal dengan penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru serta memberikan penilaian produk dengan tujuan menyempurnakan produk agar sesuai dengan kriteria. Produk pendidikan yang dikembangkan adalah buku interaktif berjudul “Ekspresi Ku”. Pengembangan diuji melalui beberapa tahapan yakni kualitatif dan kuantitatif, sehingga produk dikembangkan dan digunakan oleh anak usia dini usia 2-3 tahun untuk mengenal beragam ekspresi dari emosi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE. Pengembangan dengan cara mendesain ulang sistem instruksional dengan menggunakan pendekatan system (Sugiono, 2012). Prosedur dalam penelitian pengembangan umumnya menggunakan langkah-langkah yang digunakan oleh Borg and Gall. Langkah yang digunakan oleh Borg and Gall berlangsung secara sistematis mulai dari analisis potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, hingga pembuatan produk secara massal (Sugiharti & Wahyu, 2021). Prosedur dalam penelitian pengembangan buku interaktif “Ekspresi ku” dimulai mulai dari analisis hingga evaluasi. Hal ini dikarenakan produk tidak akan diproduksi secara massal sehingga prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan model pengembangan dengan tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Widayati, 2021).

Desain uji coba lapangan pada penelitian ini dilakukan dengan uji coba dalam penitipan anak di LPA Sunshine UNESA dengan *range* usia 2-3 tahun yang berjumlah 10 anak dan menggunakan desain eksperimen *One Group Pretest – Posttest*. Subjek uji coba penelitian dilakukan oleh pihak yang terlibat dalam proses pengembangan media, yaitu ahli media, Sri Widayati, S.Pd., M.Pd., serta ahli materi, Wulan Patria Saroinsong, S.Psi., M.Pd., Ph.D. selain itu, Anak usia dini di LPA Sunshine dengan rentang usia 2 – 3 tahun sebagai sasaran uji coba produk dengan total 10 anak.

Jenis data dalam penelitian terdapat 2 data yaitu : kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti, dan kesimpulan yang diberikan validasi ahli materi dan media yang berisi masukan yang digunakan sebagai bahan acuan revisi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data yang berbentuk angka atau *scoring* diperoleh dari hasil perkembangan kemampuan emosional anak pada tahap permulaan dari anak usia 2-3 tahun oleh validasi ahli media dan ahli media dan kuesioner/angket.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar instrumen yaitu lembar observasi dan angket/kuesioner. Angket dalam penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu : angket untuk menilai kelayakan produk atau validasi produk, dan yang kedua adalah angket tes yang digunakan untuk uji kemampuan emosional anak usia dini melalui media Buku interaktif.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kelayakan, uji validitas dan reliabilitas, serta analisis Data Hasil Efektifan (*Pre-test & Post-test*). Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan buku interaktif emosional, kemudian data yang telah didapat nantinya dinilai dari segi materi, isi dan juga respon ahli materi dan media terhadap rancangan.

Langkah selanjutnya adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental* dengan desain *One-Group Pre-test-Post-test*. Hal ini bertujuan untuk menguji keefektifan buku interaktif untuk meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini di LPA Sunshine UNESA. Desain ini juga digunakan untuk membandingkan hasil dari *pre-test* dan juga *post-test*. Penelitian ini menggunakan uji statistic non parametrik yaitu uji Wilcoxon. Dasar pengambilan keputusan pada uji *Wilcoxon* yaitu dengan membandingkan nilai sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Begitupun sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan dengan pengembangan ADDIE yaitu berisi *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Analisis (*analyze*) yang dilakukan adalah analisis permasalahan, analisis relevansi metode pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan karakteristik anak usia dini, serta analisis kebutuhan buku interaktif emosional. Perancangan (*design*) meliputi perancangan materi, desain produk buku interaktif, serta menyusun instrumen kelayakan. Selanjutnya adalah pengembangan (*development*), media yang digunakan buku interaktif emosional ini menggunakan kertas *art paper* dan *duplex* yang kemudian lapsi dengan plastik laminasi, hal tersebut bertujuan agar buku tidak mudah rusak dan robek ketika digunakan oleh anak, dan hal tersebut terbukti setelah pemakaian selama 1 minggu, buku tetap kuat dan bagus. Kemudian *font* yang digunakan dalam buku ini adalah *font arial* dan narasi gambar yang singkat, hal tersebut bertujuan agar memudahkan anak dalam membaca tulisan karena pada usia tersebut anak masih belajar membaca. Lalu ilustrasi tokoh juga dibuat dengan ciri khas mata besar dan dibuat semenarik mungkin.

Pada tahap pengembangan (*development*) ini dilakukan Tahap validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi instrumen penelitian. Validasi Ahli media dilakukan oleh Sri Widayati, S.Pd., M.Pd., sedangkan validasi Ahli materi dilakukan Wulan Patria Saroinsong, S.Psi., M.Pd., Ph.D. validasi instrumen penelitian dilakukan dengan cara Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian. Instrumen penelitian dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila seluruh butir – butir pertanyaan memiliki data yang valid. Valid artinya instrument yang di uji tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiono, 2015). Jumlah responden yang diambil oleh peneliti pada uji validitas lembar penilaian adalah 8 anak usia 2-3 tahun di Penitipan Anak Taman Anak Muslim (TAM) Al Uswah Surabaya. Pada uji validitas peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 22 dengan taraf 5%. Validitas instrument penilaian diuji dengan membandingkan r hitung dengan nilai r tabel dengan kriteria Jika r hitung > r tabel atau r hitung > 0,707 maka dapat dinyatakan valid, sedangkan Jika r hitung < r tabel atau r hitung < 0,707 maka dapat dinyatakan tidak valid. Hasil pengujian tersebut menunjukkan item pertanyaan mendapatkan nilai r hitung > r tabel untuk seluruh item pertanyaan. Sehingga berdasarkan hasil uji untuk 11 item dinyatakan layak atau valid.

Selanjutnya adalah uji reliabilitas. Uji Reliabilitas dilakukan dengan metode *Cronbach's Alpha* > 0,6 dari data item yang telah dinyatakan layak atau valid. Instrumen

penilaian dinyatakan reliabel. Uji Reliabilitas dilakukan dengan metode *Cronbach's Alpha* > 0,6 dari data item yang telah dinyatakan layak atau valid. Instrumen penilaian dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang diuji melalui *Cronbach's Alpha* mendapatkan nilai 0,968 sehingga dapat dinyatakan reliabel. Hal ini dikarenakan uji reliabilitas mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6.

Langkah berikutnya adalah pelaksanaan (*implementation*). Tahap ini adalah tahap pengujian cobaan buku interaktif emosional yang berjudul "Ekspresi Ku". Sebelum diuji cobakan langsung pada anak, pertama-tama peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada pengasuh cara penggunaan buku interaktif emosional, karena nantinya yang menjelaskan pada anak dan mempraktekkan buku ini adalah pengasuh LPA, dan juga angket penilaian akan diisi oleh pengasuh sebagai orang yang mengerti kebiasaan dan kemampuan anak. Buku interaktif emosional ini akan dikatakan berhasil apabila terdapat kenaikan rata-rata nilai skor pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada pelaksanaan ini meliputi kegiatan *pre-test*, *treatment* dan *post-test*.

Pre-test dilakukan pada hari Senin tanggal 14 Agustus 2023. Kegiatan *pre-test* dilakukan untuk mengecek kemampuan pemahaman anak-anak melalui gambar kartun dan manusia yang ditanyakan kepada mereka oleh pengasuh. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka sebelum memulai proses pembelajaran. Kegiatan *Treatment* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu dari tanggal 15 Agustus hingga 18 Agustus 2023. *Treatment* ini dilakukan dengan materi pengenalan ekspresi, pengenalan emosi anak, serta pemberian tugas menganalisis, menirukan ekspresi dan mengenali jenis emosi dasar melalui kegiatan menempel emosi. Setiap satu kali pertemuan kegiatan *treatment*, terdapat dua materi emosi diberikan kepada anak-anak. Setelah mengikuti pembelajaran, mereka diberikan tugas untuk menempel tentang materi emosi yang telah dipelajari pada hari itu. Pada tahap ini, meskipun anak-anak antusias membaca buku dan bermain dengan halaman interaktifnya, mereka masih kesulitan mengekspresikan emosi seperti yang diminta oleh pengasuh. Mereka juga belum mampu fokus sepenuhnya pada tugas yang diberikan.

Treatment pertemuan ke 1 dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2023. Pada pertemuan pertama, anak-anak menunjukkan antusiasme dalam membaca buku dan bermain dengan halaman interaktifnya. Namun, mereka masih kesulitan mengekspresikan emosi sesuai yang diminta oleh pengasuh. Mereka juga belum mampu fokus sepenuhnya pada tugas yang diberikan. *Treatment* pertemuan ke 2 dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2023. Pada pertemuan kedua, anak-anak tetap antusias terhadap cerita dan permainan dalam buku. Mereka mulai mampu dan mau mengekspresikan emosi sesuai yang diminta. Sebagian anak bahkan sudah mulai menerapkan materi yang telah mereka pelajari, dan pengasuh membiasakan penggunaan materi ini dalam kegiatan sehari-hari.

Treatment pertemuan ke 3 dilakukan pada tanggal 17 Agustus 2023. Pada pertemuan ketiga, antusiasme anak-anak terhadap buku dan permainan dalam buku masih tinggi. Mereka sudah mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan baik sesuai yang diminta oleh pengasuh. Mereka juga dapat menirukan dan menerapkan emosi-emosi tersebut. Selain itu, mereka sudah bisa menjelaskan mengapa emosi tersebut terjadi dan tahu apa yang perlu dilakukan. *Treatment* pertemuan ke 4 dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2023. Pada pertemuan ke 4, anak-anak diajak untuk mereview cerita dan mengulang seluruh materi emosi yang telah dipelajari. Kemampuan emosi anaknya sudah meningkat dengan pesat. Anak-anak juga diminta untuk menempel ekspresi secara acak. Pada tahap keempat, sudah mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan baik sesuai yang diminta oleh pengasuh. Mereka juga dapat menirukan dan menerapkan emosi-emosi tersebut. Selain itu, mereka sudah bisa menjelaskan mengapa emosi tersebut terjadi dan tahu apa yang perlu dilakukan.

Setelah kegiatan *treatment*, langkah selanjutnya adalah melakukan *post-test*. Kegiatan *post-test* dilakukan pada hari Senin tanggal 21 Agustus 2023. Kegiatan *post-test* dilakukan dengan menggunakan gambar untuk mengukur pemahaman dan kemampuan mereka setelah

proses pembelajaran. Untuk kegiatan *post-test* anak akan diberikan berupa pertanyaan terkait emosi dasar kepada anak satu per satu, kemudian dari hasil test tersebut anak akan diamati dan diberikan penilaian berdasarkan kategori tertentu. Pada tahap ini, terlihat perkembangan signifikan, karena anak-anak sudah mampu menunjukkan ekspresi yang diminta dan bahkan dapat menjelaskan mengapa emosi tersebut terjadi. Karena materi telah menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari mereka, terlihat perubahan yang lebih baik dalam interaksi mereka dengan teman-teman. Mereka juga sudah mampu membedakan berbagai ekspresi emosi dengan baik.

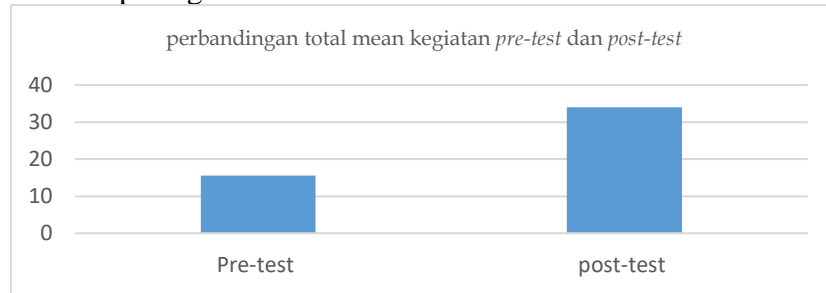
Tahap evaluasi (*evaluation*) pada penelitian ini adalah evaluasi produk. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan apabila terdapat revisi atau perbaikan terhadap produk media buku interaktif emosional, dan dilakukan untuk mengetahui ketercapaian produk yang dikembangkan. Berikut disajikan tabel mengenai hasil buku yang telah direvisi :

Tabel 1. Hasil Revisi buku interaktif emosional

			
Halaman 1	Halaman 2	Halaman 3	Halaman 4
			
Halaman 5	Halaman 6	Halaman 7	Halaman 8
			
Halaman 9	Halaman 10	Halaman 11	Halaman 12
			
Halaman 13	Halaman 14	Halaman 15	Halaman 16
			
Halaman 17			

Teknis Analisis Data

Hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut diolah datanya menggunakan Microsoft Excel dan dihitung total mean semua anak. Hasil dari nilai *pre-test* yang telah dilakukan dengan jumlah 10 anak pada LPA Sunshine Unesa mendapatkan total mean 15,55 sehingga dibutuhkan stimulus yang lebih kuat untuk meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini, khususnya LPA Sunshine Unesa. Hasil dari nilai *post-test* yang dilakukan dengan jumlah 10 anak pada LPA Sunshine Unesa mendapatkan total mean 34. Perbandingan total mean kegiatan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 1 Perbandingan total mean kegiatan Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan grafik 1 tentang perbedaan total mean kegiatan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat bahwa total mean kegiatan *pre-test* yang dilakukan pada 10 anak di LPA Sunshine UNESA menunjukkan angka 15,55 sedangkan total mean kegiatan *post-test* yang dilakukan pada 10 anak di LPA Sunshine UNESA menunjukkan angka 34.

Analisis data selanjutnya yang dilakukan yaitu dengan melalui tahap uji Wilcoxon yang menggunakan IBM SPSS versi 22. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji yang akan dilakukan yaitu Apabila nilai *asymp.sig* (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima; Apabila nilai *asymp.sig* (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berikut merupakan tabel hasil analisis uji Wilcoxon yang menggunakan IBM SPSS versi 22 :

Tabel 2. *Ranks Uji Wilcoxon*

	Mean ranks	Sum of ranks
Negative ranks	.00	.00
Positive ranks	5.50	55.00

Tabel 3. *Test Statistics Uji Wilcoxon*

<i>Test Statistics Pre test dan post test</i>	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

Berdasarkan data hasil uji Wilcoxon yang telah dilakukan pada tabel 2 dari tabel *ranks* uji Wilcoxon yaitu untuk *negative ranks* dari 10 anak tidak ada yang mengalami penurunan baik dari *mean ranks* atau *sum of ranks*. Kemudian *positive ranks* nya terdapat kenaikan mencapai 5.50 pada *mean ranks* dan *sum of ranks* nya 55. Kesimpulan dari tabel *ranks* ini adalah dari hasil *pre-test* dan *post-test* nya mengalami kenaikan yaitu pada *mean ranks* yaitu 5.50 dan *sum of ranks* nya adalah 55.

Selain itu pada tabel 3 *Test Statistics Uji Wilcoxon*, *Asymp.sig* (2-Tailed) menunjukkan nilai 0,005 maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak (Santoso, 2015). Artinya, buku interaktif emosional anak dapat dinyatakan efektif terhadap perkembangan emosional anak dan layak untuk menjadi media penunjang keberhasilan belajar.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil uji Wilcoxon yang telah dilakukan pada tabel 4.11 *Test Statistics Uji Wilcoxon, Asymp.sig (2-Tailed)* menunjukkan nilai 0,005 maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak (Santoso, 2015). Artinya, buku interaktif emosional anak dapat dinyatakan mampu memberikan keefektifan terhadap perkembangan emosional anak dan layak untuk menjadi media penunjang keberhasilan belajar.

Hal tersebut juga didukung melalui pengujian uji wilcoxon pada tabel 4.10 dari tabel *ranks* uji Wilcoxon yaitu untuk *negative ranks* dari 10 anak tidak ada yang mengalami penurunan baik dari *mean ranks* atau *sum of ranks*. Kemudian *positive ranks* nya terdapat kenaikan mencapai 5.50 pada *mean ranks* dan *sum of ranks* nya 55. Kesimpulan dari tabel *ranks* ini adalah dari hasil *pre-test* dan *post-test* nya mengalami kenaikan yaitu pada *mean ranks* yaitu 5.50 dan *sum of ranks* nya adalah 55.

Selain itu dikuatkan juga melalui nilai total mean yang digambarkan pada grafik 4.2 tentang perbedaan total mean kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Dapat dilihat bahwa total mean kegiatan *pre-test* yang dilakukan pada 10 anak di LPA Sunshine UNESA menunjukkan angka 15,55 sedangkan total mean kegiatan *post-test* yang dilakukan pada 10 anak di LPA Sunshine UNESA menunjukkan angka 34. Dari grafik tersebut, terdapat peningkatan jumlah mean sebanyak 18,45 setelah diberikan kegiatan *treatment* 4 kali pertemuan menggunakan buku interaktif.

Berdasarkan data tersebut, jika dilihat dari total mean pada kegiatan *pre-test* memang lebih rendah daripada total mean pada kegiatan *post-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal (*pre-test*) emosionalnya lebih rendah daripada kemampuan akhirnya (*post-test*). Namun setelah diberikan *treatment* 4 kali pertemuan dengan menggunakan buku interaktif, menunjukkan bahwa total mean *post-test* nya lebih tinggi daripada kemampuan akhir (*post-test*). Jadi, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan akhir (*post-test*) emosional anak di LPA Sunshine UNESA lebih berkembang daripada kemampuan awal (*pre-test*) yang sebelum diberikan *treatment* menggunakan buku interaktif.

Kegiatan pelaksanaan *pre-test* pada penelitian ini yaitu dengan melalui gambar kartun dan manusia yang ditanyakan kepada anak-anak. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka sebelum memulai proses pembelajaran. Namun, pada saat *pre-test* ini, anak masih belum antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan gambar kartun. Anak juga masih kurang bisa mengekspresikan emosi sesuai dengan baik sesuai yang diminta oleh pengasuh. Selain itu, anak kurang bisa menjelaskan mengapa emosi tersebut terjadi dan tahu apa yang perlu dilakukan.

Selanjutnya pada kegiatan *treatment* pertemuan ke 1 yaitu kesulitan mengekspresikan emosi sesuai yang diminta oleh pengasuh. Mereka juga belum mampu fokus sepenuhnya pada tugas yang diberikan oleh pengasuh.

Selanjutnya pada kegiatan *treatment* pertemuan ke 2 yaitu anak-anak antusias terhadap cerita dan permainan dalam buku. Mereka mulai mampu dan mau mengekspresikan emosi sesuai yang diminta. Sebagian anak bahkan sudah mulai menerapkan materi yang telah mereka pelajari, dan pengasuh membiasakan penggunaan materi ini dalam kegiatan sehari-hari.

Pada kegiatan *treatment* pertemuan ke 3 yaitu anak-anak sudah mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan baik sesuai yang diminta oleh pengasuh. Mereka juga dapat menirukan dan menerapkan emosi-emosi tersebut. Selain itu, mereka sudah bisa menjelaskan mengapa emosi tersebut terjadi dan tahu apa yang perlu dilakukan.

Kemudian pada kegiatan *treatment* pertemuan ke 4 yaitu anak-anak diajak untuk mereview cerita dan mengulang seluruh materi emosi yang telah dipelajari. Anak-anak juga diminta untuk menempel ekspresi secara acak. Pada pertemuan keempat, anak-anak masih sangat antusias dalam mengulang cerita dari awal hingga akhir. Mereka sudah mampu

mengekspresikan emosi sesuai dengan baik sesuai yang diminta oleh pengasuh. Mereka juga dapat menirukan dan menerapkan emosi-emosi tersebut. Selain itu, mereka sudah bisa menjelaskan mengapa emosi tersebut terjadi dan tahu apa yang perlu dilakukan.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan *post-test*. Kegiatan *post-test* dilakukan dengan memberikan pertanyaan terkait emosi dasar kepada anak satu per satu, kemudian dari hasil test tersebut anak akan diamati dan diberikan penilaian berdasarkan kategori tertentu. Pada tahap ini, terlihat perkembangan signifikan, karena anak-anak sudah mampu menunjukkan ekspresi yang diminta dan bahkan dapat menjelaskan mengapa emosi tersebut terjadi. Karena materi telah menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari mereka, terlihat perubahan yang lebih baik dalam interaksi mereka dengan teman-teman. Mereka juga sudah mampu membedakan berbagai ekspresi emosi dengan baik. Hal ini mengartikan apabila anak memiliki tingkat pemahaman yang baik dalam peningkatan kemampuan emosional nya melalui buku interaktif yang berjudul “Ekpresi Ku”.

Alasan mengapa pada kegiatan *post-test* mengalami peningkatan kemampuan emosional yaitu karena pada kegiatan treatment pertemuan 1 sampai pertemuan 4 menggunakan buku interaktif, yang mana buku interaktif tersebut berisi materi mengenai penjabaran dari ekspresi melalui alur cerita dan pertanyaan (1) seperti apa ekspresi marah, sedih, cemas, kasih sayang, antusias, dan senang?, (2) mengapa hal tersebut bisa terjadi?, (3) apa yang harus dilakukan ketika merasa marah, sedih, cemas, kasih sayang, antusias, dan senang?. Melalui interaksi tersebut maka kemampuan emosional anak usia dini dapat meningkat. Selain itu, anak juga bisa meningkatkan kemampuan emosional yang berfokus pada kesadaran diri yang dimiliki oleh anak dalam memahami perasaan yang muncul dan bagaimana mengekspresikan perasaan tersebut.

Buku interaktif tersebut dapat membantu anak dalam menyesuaikan dirinya dalam lingkungan, serta membantu anak agar mudah diterima oleh lingkungannya. Termasuk didalamnya adalah lingkungan bermain. Salah satu cara mengajari anak mengenai karakteristik emosi untuk sosial melalui pelaksanaan pembelajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Puspita, kemampuan emosi yang dimiliki anak memiliki peranan penting dalam hubungan anak dengan teman sebayanya. Kesadaran diri yang dimiliki oleh anak mengacu pada kemampuan anak dalam menyatakan perasaannya kepada orang lain. Hal ini dikarenakan melalui emosi yang dimiliki anak, anak usia dini akan belajar untuk memahami dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan bermainnya. Hal tersebut dikarenakan dimensi kecerdasan emosi meliputi pemahaman emosi, menggunakan emosi untuk memfasilitasi pemikiran, memahami informasi emosional, dan mengatur emosi (Puspita, 2019).

Buku interaktif ini menggabungkan konsep bermain yang menyenangkan dengan pembelajaran. Buku interaktif memungkinkan interaksi dua arah antara buku dan pembaca, dan dapat membantu anak dalam memahami dan mengekspresikan emosinya. Penggunaan buku interaktif ini dapat mengembangkan kemampuan emosional anak usia dini. Melalui kegiatan interaktif dalam buku, anak dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan secara mandiri mempelajari ekspresi yang tepat saat bersosialisasi. Hal ini didukung oleh teori Goleman (1995) melalui kemampuan mengekspresikan emosi anak akan mampu mengendalikan diri dalam mengekspresikan dirinya terhadap orang lain dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan analisis pembahasan yang telah dijelaskan di atas, maka buku interaktif dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang telah terjadi pada LPA Sunshine UNESA (kurangnya pemberian stimulasi kemampuan emosional oleh pengasuh, dan belum adanya media pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan anak untuk meningkatkan kemampuan emosional anak). Melalui buku interaktif dapat menjadi alat yang berguna dalam meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini.

Kelebihan produk buku interaktif ini yaitu memuat materi – materi yang berangkat dari pengenalan ekspresi sehari – hari secara umum seperti macam-macam ekspresi dari tiap emosi

yang dirasakan anak dan apa yang harus dilakukan ketika emosi tersebut muncul. Kemudian, di dalam buku interaktif ini terdapat berbagai model permainan seperti *lift the flap*, *roll*, dan lain sebagainya sehingga dapat membangun suasana yang menyenangkan ketika belajar di LPA Sunshine UNESA. Selain itu, buku ini dibuat dengan konsep interaktif yang menggabungkan konsep *flipbook*, *scrolling picture*, lipat dan tarik yang kemudian akan disesuaikan dengan desain. Didukung oleh pendapat Brown, buku interaktif itu bisa digerakkan oleh pembaca melalui beberapa elemen buku seperti dapat menggerakkan *volvella*, *flap*, *scrolling picture*, *metamorphosis book*, *carousel book*, atau *hidden picture* (Brown, 2006).

Buku ini juga dibuat menggunakan bahan *art paper* dan *duplex* masing-masing 150 gram dan 260 gram lalu didominasi oleh penggunaan warna-warna cerah serta menggunakan jenis *font arial* yang digunakan sebagai font untuk tahap membaca anak, sehingga tercipta kesatuan desain fisik yang menarik namun tidak kaku. Selain itu, buku ini juga memiliki konsep visual yakni menggunakan ilustrasi kartun dengan penggambaran yang unik, salah satunya adalah penggunaan mata besar pada visual kartun.

Kekurangan produk buku interaktif ini yaitu buku ini tidak bisa dipakai dalam jangkauan anak yang terlalu banyak, karena memiliki dimensi ukuran 20 cm × 20 cm sehingga ketika digunakan di dalam kelas yang memiliki anak yang banyak, maka tulisan hurufnya akan kurang terlihat. Selain itu, biaya pada saat mendesain dan mencetak juga relatif mahal. Buku ini hanya bisa digunakan untuk anak yang memiliki rentang usia 2-3 tahun, tidak disarankan untuk anak yang berusia diatas 2-3 tahun.

Media buku interaktif juga mempunyai tujuan yang jelas karena layak dan efektif untuk meningkatkan perkembangan emosional anak usia dini LPA Sunshine UNESA. Adapun kontribusi penelitian ini untuk anak yaitu dapat meningkatkan kemampuan emosional anak usia dini, karena anak bisa menyebutkan, menunjukkan, mempraktikkan emosi-emosi yang sesuai pada gambar buku interaktif. Buku interaktif berjudul “Ekspresi Ku” dapat memberikan kontribusi untuk LPA yaitu dapat digunakan pengasuh sebagai salah satu cara dalam proses pembelajaran serta bahan informasi pengasuh dalam keterampilan mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan hal yang lain serta dapat dijadikan acuan dan motivasi pengasuh untuk lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran. Kontribusi bagi kampus yaitu untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) serta dapat dijadikan referensi baru dan dapat dijadikan sebagai bahan dalam penelitian untuk peneliti selanjutnya.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengembangan buku interaktif berjudul “Ekspresi Ku” adalah sebuah langkah yang layak dan efektif dalam meningkatkan perkembangan emosional anak usia dini di LPA Sunshine UNESA. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengembangan buku interaktif berjudul “Ekspresi Ku” adalah sebuah langkah yang layak dan efektif dalam meningkatkan perkembangan emosional anak usia dini di LPA Sunshine UNESA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku interaktif emosional anak dapat dinyatakan efektif terhadap perkembangan emosional anak dan layak untuk menjadi media penunjang keberhasilan belajar. Berdasarkan data hasil uji Wilcoxon yang telah dilakukan yaitu *Test Statistics Uji Wilcoxon, Asymp.sig (2-Tailed)* menunjukkan nilai 0,005 maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hal tersebut juga didukung melalui pengujian uji wilcoxon dari *ranks* yaitu *negative ranks* dari 10 anak tidak ada yang mengalami penurunan baik dari *mean ranks* atau *sum of ranks*. Kemudian *positive ranks* nya terdapat kenaikan mencapai 5.50 pada *mean ranks* dan *sum of ranks* nya 55. Kesimpulan dari tabel *ranks* ini adalah dari hasil *pre-test* dan *post-test* nya mengalami kenaikan yaitu pada *mean ranks* yaitu 5.50 dan *sum of ranks* nya adalah 55.

Selain itu dikuatkan juga melalui nilai total mean kegiatan *pre-test* yang dilakukan pada 10 anak di LPA Sunshine UNESA menunjukkan angka 15,55 sedangkan total mean kegiatan *post-test* yang dilakukan pada 10 anak di LPA Sunshine UNESA menunjukkan angka 34. Dari angka tersebut, terdapat peningkatan jumlah mean sebanyak 18,45 setelah diberikan kegiatan *treatment* 4 kali pertemuan menggunakan buku interaktif yang berjudul "Ekspresi Ku".

DAFTAR PUSTAKA

- Abrahamson, R. F. (1982). Movable Books-A New Golden Age. *Language Arts*.
- Aprilianti, L. W. (2021). Pengembangan media kereta pintar untuk mengenal konsep lambang huruf anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Lentera Anak*.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2).
- Brown, G. (2006). The Metamorphic Book: Children's Print Culture in The Eighteenth Century. *The Metamorphic Book: Children's Print Culture in The Eighteenth Century*.
- Devilowa Amir, W. (2021). *Perancangan Buku Interaktif Siri'Na Pesse (Falsafah Hidup Masyarakat Suku Bugis)* (Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta).
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Mia. (2022). Pendidikan islam dan keagamaan karakteristik perkembangan peserta didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan*.
- Puspita, S. (2019). Kemampuan mengelola emosi sebagai dasar kesehatan mental anak usia dini. *SELING: Jurnal program studi PGRA*.
- Puteri, W. A. (2015). Interactive Book Design for 3-5 Years Old Children. *E-Proceeding of Art and Design*.
- Santoso, S. (2015). *Menguasai Statistik Parametrik Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: ELEX: Prenada Media Group.
- Simatupang, N. D. (2021). Penanaman kemandirian pada anak usia dini di sekolah. *Jurnal anak usia dini holistik intergratif*.
- Srinitami, E., Jamil, Z. A., & Ulfah, S. M. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Raudatul Athfal Nurul Islam Kelurahan Tanjung Pasir Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 73-78.
- Sugiharti, E. W. (2021). Pengembangan media creative box untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *Kumparan Fisika*.
- Syafutri, R. S. (2019). Movable Book Development to Improve Students Science Process Skills. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*.
- Widayati. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kogitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*.