BASHIROH
Jurnal Studi Islam Multidisiplin
Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
E-ISSN XXXX-XXXX
Volume 1 Nomor 2/ Oktober 2026

Pengembangan Media Roda Emosi Untuk Membantu Kemampuan Mengenal Emosi Pada Anak Usia Dini

Naila Bintan Nabila
Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
ailanailaa14@gmail.com

Abstrak. Kemampuan mengenal emosi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini. Namun, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan menyebabkan anak belum optimal dalam mengenali berbagai jenis emosi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Roda Emosi sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan berbagai jenis emosi pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba pengguna, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Roda Emosi memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 90,63%, validasi ahli media sebesar 92,50%, dan uji coba pengguna sebesar 81,58%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media Roda Emosi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu anak usia dini mengenal berbagai jenis emosi melalui kegiatan belajar yang interaktif.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Roda Emosi, Pengenalan Emosi, Perkembangan Sosial Emosional.

Abstract*. The ability to recognize emotions is a crucial aspect of early childhood socio-emotional development. However, limitations in the learning media currently used have hindered children from optimally recognizing various types of emotions. This study aims to develop the "Emotion Wheel" "Roda Emosi" as a learning tool to introduce various emotions to young children. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through validation by subject matter experts and media experts, as well as user trials, and were subsequently analyzed using quantitative descriptive analysis with percentage calculations. The results indicate that the Emotion Wheel achieved validation scores of 90.63% from subject matter experts, 92,50% from media experts, and 81.58% in user trials, all of which fall into the "highly feasible" category. Based on these findings, the Emotion Wheel serves as a viable alternative learning tool to help young children recognize various emotions through interactive learning activities.*

Keywords: *Early Childhood, Learning Media, Emotion Wheel, Emotion Recognition, Socio-Emotional Development.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa perkembangan penting dalam berbagai aspek, baik perkembangan kognitif, bahasa, motorik, maupun sosial emosional. Anak usia dini merupakan makhluk kecil yang menganggap segala aktivitas adalah bermain.[1] Pada tahap ini, kemampuan mengenal dan memahami emosi menjadi salah satu fondasi penting bagi perkembangan kepribadian dan kemampuan bersosialisasi anak di masa mendatang. Kemampuan mengenal emosi membantu anak memahami perasaan diri sendiri maupun orang lain sehingga anak mampu mengekspresikan emosi secara tepat, membangun hubungan sosial yang baik, serta mengembangkan kontrol diri dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, stimulasi perkembangan emosional pada anak usia dini perlu diberikan secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang menarik.

Menurut Ekman, emosi dasar yang bersifat universal meliputi senang (*happiness*), marah (*anger*), takut (*fear*), sedih (*sadness*), terkejut (*surprise*), dan jijik (*disgust*). Emosi-emosi tersebut dapat dikenali melalui ekspresi wajah yang relatif sama pada berbagai budaya. Paul Ekman merupakan seorang psikolog asal Amerika Serikat yang dikenal sebagai perintis dalam studi ekspresi wajah dan emosi manusia. Paul Ekman mengkategorikan emosi dasar manusia pada tahun 1972 yang terdiri dari senang, sedih, marah, terkejut, takut, dan jijik. Ekman mengkaji hubungan antara emosi dan ekspresi wajah. Inti dari temuannya adalah meskipun terdapat perbedaan budaya dalam mengekspresikan emosi, pola ekspresi tertentu bersifat konsisten dan dapat dikenali secara global.[2] Dalam penelitian ini, media roda emosi dikembangkan dengan menggunakan enam kategori emosi, yaitu senang, sedih, marah, takut, terkejut, dan malu. Penggunaan emosi malu didasarkan pada pertimbangan bahwa emosi tersebut sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini dan penting dikenalkan sebagai bagian dari perkembangan sosial emosional. Secara teoretis, malu termasuk dalam *self-conscious emotion* atau emosi sadar diri yang berkembang seiring meningkatnya kesadaran diri dan interaksi sosial anak.

[1] Putri Nova Liani, "Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini" 2 (2024): 10–27.
[2] Teori Paul Ekman, "Mengenal Emosi Dasar Dan Indikatornya Berdasarkan Teori Paul Ekman," n.d.

Namun pada kenyataannya masih banyak anak usia dini yang kesulitan mengenali dan menyebutkan berbagai jenis emosi. Anak umumnya hanya mengenal emosi dasar seperti senang dan marah, sementara emosi lain seperti sedih, takut, terkejut, atau malu masih belum dipahami dengan baik. Selain itu, kegiatan pengenalan emosi pada anak sering kali belum didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Kemampuan mengenal emosi sejak dini memiliki peranan yang sangat penting karena berkaitan dengan perkembangan sosial dan perilaku anak. Anak yang mampu mengenali emosinya dengan baik cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan, mampu mengendalikan perilaku, serta memiliki hubungan sosial yang lebih positif. Sebaliknya, anak yang kurang memahami emosinya berpotensi mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, mudah meluapkan emosi secara berlebihan, dan mengalami hambatan dalam interaksi sosial. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk membantu stimulasi perkembangan emosional mereka.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media roda emosi sebagai media pembelajaran untuk membantu kemampuan mengenal emosi pada anak usia dini. Penelitian dibatasi pada pengenalan beberapa emosi dasar, seperti senang, sedih, marah, takut, terkejut, dan malu, yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media roda emosi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran serta membantu meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal berbagai jenis emosi.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Dewi dalam artikel *"Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini"*[3] menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk aspek sosial emosional. Penelitian tersebut menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, membantu anak lebih aktif, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Namun, penelitian tersebut masih membahas media pembelajaran secara umum dan belum secara khusus mengembangkan media yang difokuskan pada kemampuan mengenal emosi anak usia dini.

[3] Kurnia Dewi et al., "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Barik,* Vol. 2 No. (n.d.): Tahun 2021, 82-95.

Penelitian Kurnia Dewi lebih menyoroti pentingnya media dalam seluruh aspek perkembangan anak, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media roda emosi sebagai media pembelajaran khusus untuk membantu kemampuan mengenal emosi pada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki keterbaruan pada bentuk media yang dikembangkan serta fokus pembelajaran yang diarahkan pada pengenalan berbagai jenis emosi anak.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aliyasari yang berjudul "*Perancangan Flash Card sebagai Media Pengenalan Emosi pada Anak Usia Prasekolah"*.[4] Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan ilustrasi ekspresi emosi mampu membantu anak usia prasekolah mengenali dan mengomunikasikan emosi yang dirasakannya melalui kegiatan belajar sambil bermain. Selain itu, penggunaan warna yang menarik, ilustrasi yang sederhana, dan aktivitas bermain menjadikan anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian Aliyasari dengan penelitian ini. Penelitian Aliyasari lebih berfokus pada perancangan *flashcard* sebagai media visual pengenalan emosi dengan penekanan pada aspek desain, ilustrasi, warna, tipografi, dan kemasan media. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan Roda Emosi sebagai media pembelajaran yang memadukan roda putar dengan *flashcard* situasi sehingga anak tidak hanya mengenali ekspresi wajah, tetapi juga belajar menghubungkan emosi dengan pengalaman yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation.* Metode penelitian dan pengembangan (research and development (RnD)) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengahsilakn rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptkan produk baru.[5] Oleh karena itu, metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan

[4] Jurnal Barik et al., "PERANCANGAN FLASH CARD SEBAGAI MEDIA PENGENALAN EMOSI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH" 2, no. 2 (2021): 82–95.
[5] Bimbingan D A N Konseling, "Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling" 5, no. 3 (2021): 111–18, https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497.

penelitian, yaitu mengembangkan media Roda Emosi sebagai media pembelajaran untuk membantu anak usia dini mengenal berbagai emosi. Pada tahap *analysis* peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dialami anak dalam mengenal emosi. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media roda emosi sesuai karakteristik anak usia dini. Tahap *development* dilakukan dengan membuat media dan melakukan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran. Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juli di Lembaga Pendidikan Al Ridwan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang berada di lembaga pendidikan Al-Ridwan, sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling,* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan anak dalam mengenal emosi setelah menggunakan media roda emosi, angket digunakan untuk memperoleh data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa dokumen proses pengembangan produk, seperti rancangan desain media roda emosi, hasil pembuatan produk, serta revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari validator. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi kemampuan mengenal emosi anak, lembar angket validasi ahli materi dan ahli media, serta dokumentasi pengembangan produk. Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung skor hasil angket dan observasi dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media roda emosi yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media roda emosi, media ini dikembangkan untuk membantu anak usia dini mengenal berbagai jenis emosi, yaitu senang, sedih, marah,

takut, terkejut, dan malu. Pengembangan media ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation.*

Pada tahap *analysis* peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dialami anak dalam mengenal emosi, sebagian besar anak hanya mengenal emosi senang dan sedih, sedangkan emosi lain seperti marah, takut, terkejut, dan malu masih belum dapat dikenali dengan baik. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media roda emosi sesuai karakteristik anak usia dini, media didesain menggunakan warna-warna cerah, gambar ekspresi wajah yang mudah dikenali, serta dilengkapi dengan kartu bergambar *(flashcard)* sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.



Gambar 1

kartu bergambar *(flashcard)*

Tahap *development* dilakukan dengan membuat media dan melakukan validasi oleh ahli materi serta ahli media untuk mengetahui kelayakn produk. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media yang melibatkan guru sebagai pengguna media dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan sebagai pendamping dalam menggunakan media roda emosi bersama anak usia dini. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta kelayakan media sebelum diterapkan secara lebih luas. Pada tahap ini, guru diminta menggunakan media roda emosi sesuai petunjuk penggunaan, kemudian memberikan penilaian terhadap media melalui lembar angket yang telah disediakan. Penilaian tersebut mencakup aspek kegunaan, ketepatan, kelayakan, dan kemenarikan media

sebagai pendukung pembelajaran mengenal emosi pada anak usia dini. Selama proses uji coba, peneliti juga melakukan observasi terhadap respons anak saat media roda emosi digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa setiap anak memberikan respons yang berbeda. Sebagian anak mampu mengenali dan menyebutkan berbagai jenis emosi dengan cepat ketika ditunjukkan gambar pada media roda emosi, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan waktu untuk berpikir sebelum memberikan jawaban. Selain itu, terdapat beberapa anak yang sesekali kehilangan fokus karena lebih tertarik memainkan kartu bergambar (*flashcard*) dibandingkan mengikuti instruksi yang diberikan guru. Meskipun demikian, secara umum anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, mampu mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai, serta terlihat lebih aktif dalam mengenali dan menyebutkan berbagai jenis emosi.

Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media roda emosi berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, serta uji coba pengguna. Pada tahap ini, seluruh masukan, saran, dan hasil penilaian dari validator maupun pengguna dianalisis sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan media sehingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran mengenal emosi pada anak usia dini.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi yang terdapat pada media roda emosi. Penilaian dilakukan oleh seorang ahli materi dengan menggunakan instrumen angket yang meliputi empat aspek, yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan media. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.

Hasil validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kegunaan	14
2	Kelayakan	16
3	Ketepatan	15
4	Kemenarikan	13
Jumlah		**58**
Skor Maksimal		**64**

Presentase	**90,63%**
Kategori	**Sangat Layak**

Berdasarkan Tabel, media roda emosi memperoleh skor 58 dari skor maksimal 64 dengan persentase sebesar 90,63%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan pada media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta mampu membantu anak mengenali berbagai jenis emosi. Selain itu, penyajian materi dinilai mudah dipahami, penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dan isi media telah menggambarkan konsep emosi yang ingin dikenalkan kepada anak usia dini.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari aspek desain, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Penilaian dilakukan oleh seorang ahli media menggunakan instrumen angket yang terdiri atas empat aspek penilaian, yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan media. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2.

Hasil validasi Ahli Media

No	**Aspek Penilaian**	**Skor**
1	Kegunaan	25
2	Kelayakan	18
3	Ketepatan	11
4	Kemenarikan	20
Jumlah		**74**
Skor Maksimal		**80**
Presentase		**92,50%**
Kategori		**Sangat Layak**

Berdasarkan tabel, media roda emosi memperoleh skor 75 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 93,75%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki desain yang menarik, penggunaan warna dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, bentuk media yang dapat diputar dan dilengkapi dengan kartu bergambar (*flashcard*) dinilai mampu meningkatkan ketertarikan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna dilakukan kepada guru sebagai pengguna media sekaligus pendamping dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta kelayakan media roda emosi sebelum digunakan secara lebih luas. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket yang mencakup aspek kegunaan, ketepatan, kelayakan, dan kemenarikan media. Hasil uji coba pengguna disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3.

Hasil Uji Coba Pengguna

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kegunaan	16
2	Kelayakan	15
3	Ketepatan	16
4	Kemenarikan	15
Jumlah		**62**
Skor Maksimal		**76**
Presentase		**81,58%**
Kategori		**Sangat Layak**

Berdasarkan tabel, media roda emosi memperoleh skor 62 dari skor maksimal 76 dengan persentase sebesar 81,58%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru sebagai pendamping pembelajaran, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, serta mampu membantu guru dalam

mengenalkan berbagai jenis emosi kepada anak usia dini. Guru juga menilai bahwa media memiliki tampilan yang menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media Roda Emosi memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak dari ahli materi, ahli media, maupun pengguna. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk membantu anak usia dini mengenal berbagai jenis emosi. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90,63% dengan kategori sangat layak. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta indikator kemampuan mengenal emosi. Materi yang disajikan memuat berbagai jenis emosi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak dan didukung oleh gambar ekspresi wajah serta *flashcard* situasi yang membantu anak memahami hubungan antara suatu peristiwa dengan emosi yang muncul. Penyajian materi seperti ini memudahkan guru dalam mengenalkan konsep emosi kepada anak secara lebih konkret melalui kegiatan bermain.

Materi dalam media ini disusun dengan mengacu pada teori emosi dasar *Paul Ekman*, yang menjelaskan bahwa terdapat enam emosi dasar yang bersifat *universal*, yaitu senang, sedih, marah, takut, jijik, dan terkejut.[6] Dalam pengembangan media Roda Emosi, peneliti melakukan penyesuaian dengan mengganti emosi "jijik" menjadi emosi "malu". Penyesuaian ini dilakukan karena emosi malu lebih sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini dan lebih relevan dengan pengalaman sosial mereka, misalnya ketika merasa malu saat tampil di depan kelas, melakukan kesalahan, atau menjadi pusat perhatian. Oleh karena itu, media yang dikembangkan diharapkan lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh anak. Penggunaan gambar ekspresi wajah yang dipadukan dengan *flashcard* situasi juga membantu anak mengidentifikasi berbagai jenis emosi serta memahami situasi yang dapat memunculkan emosi tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

[6] Ekman, "Mengenal Emosi Dasar Dan Indikatornya Berdasarkan Teori Paul Ekman."

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92,50% yang merupakan nilai tertinggi dibandingkan aspek penilaian lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kualitas tampilan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Bentuk media berupa roda yang dapat diputar, penggunaan warna yang menarik, ilustrasi ekspresi wajah yang jelas, serta adanya *flashcard* situasi menjadikan media lebih interaktif dan mendorong keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Media yang memungkinkan anak belajar melalui aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan hanya menggunakan penjelasan secara lisan. Kondisi tersebut sejalan dengan teori perkembangan sosial-emosional anak usia dini yang menjelaskan bahwa kemampuan mengenali dan mengekspresikan emosi berkembang melalui pengalaman langsung, interaksi dengan lingkungan, serta stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, media pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dapat membantu anak memahami emosi secara lebih optimal.

Sementara itu, hasil uji coba pengguna memperoleh persentase sebesar 81,58% dengan kategori sangat layak, meskipun nilainya sedikit lebih rendah dibandingkan hasil validasi ahli. Perbedaan tersebut merupakan hal yang wajar karena penilaian pengguna dilakukan berdasarkan pengalaman penggunaan media secara langsung dalam proses pembelajaran. Pada saat implementasi, kemampuan setiap anak dalam mengenali dan mengungkapkan emosi tidak sama. Beberapa anak mampu mengenali ekspresi emosi dengan cepat, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan arahan dari guru ketika menghubungkan ekspresi wajah dengan situasi yang terdapat pada *flashcard*. Selain itu, guru juga perlu mengatur penggunaan media agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain secara bergantian. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media dipengaruhi tidak hanya oleh kualitas media, tetapi juga oleh karakteristik perkembangan anak serta pendampingan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini mendukung teori *Paul Ekman* yang menyatakan bahwa emosi dasar dapat dikenali melalui ekspresi wajah yang bersifat *universal*. Melalui media Roda Emosi, anak belajar mengenali berbagai ekspresi wajah sekaligus menghubungkannya dengan nama emosi dan situasi yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, anak tidak

hanya mengenal nama emosi, tetapi juga belajar memahami penyebab munculnya suatu emosi serta cara mengekspresikannya secara tepat.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori perkembangan sosial emosional anak usia dini yang menyatakan bahwa kemampuan mengenali, memahami, dan mengekspresikan emosi berkembang secara bertahap melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Penggunaan media yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati gambar, memutar roda, memilih kartu situasi, serta berdiskusi mengenai emosi yang muncul memberikan pengalaman belajar yang aktif. Aktivitas tersebut membantu anak membangun pemahaman mengenai berbagai jenis emosi sekaligus melatih kemampuan berkomunikasi, berinteraksi, dan berempati terhadap orang lain.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba pengguna menunjukkan bahwa media Roda Emosi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan berbagai jenis emosi kepada anak usia dini. Melalui perpaduan gambar ekspresi wajah, roda putar, dan *flashcard* situasi, anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, konkret, dan menyenangkan sehingga proses pengenalan emosi dapat berlangsung sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media Roda Emosi sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan berbagai jenis emosi pada anak usia dini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi (90,63%), ahli media (92,50%), dan pengguna (81,58%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Roda Emosi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung pengenalan emosi pada anak usia dini melalui kegiatan belajar yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Saran

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada tahap uji coba yang dilakukan dalam lingkup terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media dengan

variasi aktivitas yang lebih beragam, menambah jenis emosi atau situasi yang lebih kompleks sesuai tahap perkembangan anak, serta melakukan uji coba pada jumlah subjek yang lebih banyak sehingga efektivitas penggunaan media dapat diketahui secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Barik, Jurnal, Mega Aliyasari, Program Studi, Desain Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya, Program Studi, Desain Komunikasi, and Universitas Negeri Surabaya. "PERANCANGAN FLASH CARD SEBAGAI MEDIA PENGENALAN EMOSI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH" 2, no. 2 (2021): 82–95.

Dewi, Kurnia, Program Studi, Pendidikan Islam, Anak Usia, and Anak Usia Dini. "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN." *Jurnal Barik,* Vol. 2 No. (n.d.): Tahun 2021, 82-95.

Ekman, Teori Paul. "Mengenal Emosi Dasar Dan Indikatornya Berdasarkan Teori Paul Ekman," n.d.

Konseling, Bimbingan D A N. "Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling" 5, no. 3 (2021): 111–18. https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497.

Liani, Putri Nova. "Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini" 2 (2024): 10–27.