

PERANCANGAN PERMAINAN KARTU PENGENALAN EMOSI PADA ANAK USIA DINI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI

Adelia Nurul Aisya¹ dan Sri Retnoningsih²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: adelia.nurul@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Anak-anak pada usia dini masih sering mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengungkapkan emosi mereka, yang dapat mengarah pada perilaku tantrum dan kesulitan dalam berkomunikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran interaktif baru untuk membantu anak usia dini mengenal emosi, agar mereka bisa lebih meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan dapat menjalin hubungan yang harmonis dengan lingkungan di sekitar mereka. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode analisis SWOT. Analisis konten juga dilakukan pada penelitian ini untuk menganalisis media-media pembelajaran yang sudah ada. Semua data kemudian diolah dan dilakukanlah perancangan menggunakan metode design thinking. menghasilkan media pembelajaran baru yang efektif untuk anak usia dini berupa permainan kartu interaktif. Dengan menggunakan konsep permainan yang variatif dan melibatkan orang tua, serta dengan dirancangnya desain yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 2-4 tahun, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu yang dirancang sudah cukup berhasil membantu anak untuk belajar mengenai emosi dan juga meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Dengan adanya permainan ini, anak-anak dapat lebih mudah mengembangkan keterampilan emosional dan sosial yang kuat, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi masa depan.

Kata Kunci: Pengenalan Emosi; Anak Usia Dini; Perkembangan Anak; Kemampuan Berkomunikasi; Media Interaktif; Permainan Kartu

Abstract

Children at an early age often have difficulty recognizing and expressing their emotions, which can lead to tantrum behavior and communication difficulties. The aim of this study is to design new interactive learning media to help young children recognize emotions, thereby enhancing their communication skills and fostering harmonious relationships with their surroundings. The data collection methods used in this study are observation and interviews. The collected data is then analyzed using the SWOT analysis method. Content analysis is also conducted in this study to analyze existing learning media. All data is then processed, and the design is carried out using the design thinking method. The result is an effective new learning media for young children in the form of interactive card games. By using varied game concepts and involving parents, as well as designing according to the characteristics of children aged 2-4 years, the study results show that the designed card game has been quite successful in helping children learn about emotions and also improve their communication skills. With this game, children can more easily develop strong emotional and social skills, preparing them for the future.

Keywords: Emotional Awareness; Early Childhood; Child Development; Communication Skills; Interactive Media; Card Games

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Emosi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena berperan sebagai respons terhadap berbagai hal, orang, dan peristiwa yang kita temui sehari-hari, bahkan termasuk respons terhadap pemikiran kita sendiri (Niedenthal & Ric, 2017). Pada anak usia dini, masalah emosional seringkali menjadi perhatian serius karena dapat memengaruhi perkembangan mereka secara keseluruhan. Masalah tersebut mencakup beragam gejala seperti agresi, kecemasan, temperamen yang sulit, hingga kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan perkembangan bicara (Gunawan & Hoerudin, 2022). Hal ini menyoroti pentingnya pemahaman dan penanganan yang tepat terhadap masalah emosional pada anak usia dini, karena dampaknya dapat berpengaruh signifikan terhadap kesejahteraan dan perkembangan anak di masa depan.

Perkembangan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan seseorang sepanjang hidupnya. Menurut Dewi et al. (2020), periode ini ditandai dengan berbagai perubahan yang terjadi pada tingkat kematangan fisik dan psikis anak secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Namun, perkembangan sosial anak tidak semata-mata ditentukan oleh kematangan saja. Anzani & Insan, (2020) menjelaskan bahwa interaksi sosial dan respon terhadap tingkah laku juga memiliki peran besar dalam pembentukan kemampuan sosial anak.

Pada usia 2-4 tahun, anak-anak mengalami peningkatan signifikan dalam penggunaan berbagai istilah untuk menyatakan emosi (Horin et al., 2019). Dalam hal ini, peran keluarga, atau lebih tepatnya orang tua, sangat penting untuk membantu anak mengenali emosi. Karena, seperti yang dijelaskan oleh Berk (2018), dalam keluarga, terjalin ikatan yang saling ketergantungan di mana setiap tindakan yang dilakukan oleh satu anggota keluarga akan memengaruhi tindakan anggota lainnya. Oleh karena itu, pengaruh lingkungan keluarga menjadi kunci dalam membentuk pola pikir, perilaku, dan perkembangan emosional anak sejak dini.

Dalam proses pemahaman emosi orang lain, ekspresi wajah memegang peran yang sangat penting (Ruba & Pollak, 2020). Penggunaan ekspresi wajah tidak hanya untuk mengekspresikan emosi, tetapi juga memberikan gambaran yang akan ditiru (Negrão et al., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Yunisa et al. (2020) juga menunjukkan bahwa ekspresi wajah adalah salah satu faktor yang memiliki dampak paling signifikan terhadap komunikasi yang efektif. Dalam hal ini, pemahaman dan penggunaan ekspresi wajah pada anak usia dini akan sangat dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi mereka secara efektif.

Anak usia dini cenderung mudah bosan dan mudah untuk terdistraksi ketika belajar. Menurut Khotimah et al. (2020), cara yang harus dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi anak adalah dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Permainan kartu, dalam hal ini, dapat menjadi sarana yang efektif karena memiliki unsur keceriaan dan keinteraktifan yang dapat mempertahankan minat dan konsentrasi anak. Selain itu, permainan juga memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah dan keterampilan adaptasi dalam berbagai situasi (Wahyuni & Azizah, 2020).

Menurut Gilang et al. (2017), dengan adanya ilustrasi yang disesuaikan dengan konteks, pola pikir pada anak usia dini akan terpengaruh secara tidak langsung melalui alam bawah sadar mereka. Di sinilah kesempatan untuk memberikan materi pembelajaran secara halus dan mudah diterima oleh daya pikir pada usia dini. Sesuai dengan pendapat Ahi B. (2017), warna juga memegang peran penting dalam pembelajaran anak usia dini karena anak-anak pada usia ini cenderung berada pada tahap pemikiran

intuitif. Pada tahap ini, otak mereka masih berkembang dan kesulitan memahami konsep abstrak seperti membaca dan menulis. Sebagai gantinya, anak-anak lebih cenderung memperhatikan stimulus visual yang menonjol dan mencolok, seperti ilustrasi yang menarik dan warna-warna yang cerah..

1.2 Rumusan Masalah

Tangisan anak atau perilaku tantrum masih sangat banyak ditemui di sekitar kita, seperti di kendaraan umum, ruang publik, atau bahkan di sekitar rumah. Hal ini tentu akan membuat orang-orang di sekitar merasa teganggu dan terusik kenyamanannya. Fenomena tersebut biasanya disebabkan oleh anak-anak yang masih kesulitan dalam menyampaikan perasaan dan kebutuhan mereka, minimnya kemampuan mereka dalam mengenali emosi, serta dengan orang tua mereka yang kurang sadar terhadap pentingnya pengenalan emosi pada anak. Selain itu, sudah hadir beberapa media yang menyediakan pengalaman belajar sambil bermain terkait dengan pengenalan emosi, seperti video animasi, buku ilustrasi, dan *board game*. Namun, media-media tersebut tidak luput dari kekurangan dan keefesiensinya masih perlu ditingkatkan. Maka dari itu dibutuhkan media baru yang memiliki kebaharuan sesuai dengan kebutuhan usia anak.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk membantu anak usia dini mengenal emosi mereka maupun orang lain agar mereka menjadi jarang menangis atau berperilaku tantrum, serta juga untuk meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berkomunikasi secara efektif sehingga mereka dapat menjalin hubungan yang harmonis dengan lingkungannya.

1.4 Target Audience

1. Anak Usia Dini

Segmentasi Demografis

- Usia: 2-4 tahun
- Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- Pendidikan: Belum bersekolah - prasekolah (PAUD)

Segmentasi Geografis

Kota-kota besar di Indonesia

Segmentasi Psikografis

- Rasa Ingin Tahu yang Tinggi
Anak-anak di usia 2-4 tahun umumnya memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia di sekitar mereka.
- Kreativitas dan Imajinasi
Mereka memiliki imajinasi yang kuat dan cenderung menikmati kegiatan berkreasi.
- Minat dalam Interaksi Sosial
Anak-anak pada usia ini biasanya tertarik untuk berinteraksi dengan teman-teman sebayanya dan memiliki kesenangan dalam bermain bersama.
- Keterbatasan Daya Konsentrasi dan Rasa Bosan
Anak-anak usia 2-4 tahun masih memiliki daya konsentrasi yang rendah, yaitu 4 hingga 6 menit saja, serta mereka juga sering kali cepat merasa bosan jika permainan yang mereka mainkan tidak cukup menarik atau interaktif.

Segmentasi Teknografis

Pengguna Gadget

Diprioritaskan kepada anak-anak yang sudah bisa menggunakan gadget atau teknologi digital yang biasanya dikarenakan memiliki orang tua yang sibuk atau tidak memiliki waktu untuk bermain atau belajar bersama.

2. Orang Tua**Segmentasi Demografis**

- Usia: 28-35 tahun
- Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- Status Ekonomi: Menengah Keatas

Segmentasi Geografis

Wilayah : Kota-kota besar di Indonesia

Segmentasi Psikografis

- Fokus Akan Perkembangan Anak
Orang tua yang memiliki prioritas utama dalam mendukung perkembangan emosional, kognitif, dan sosial anak-anak mereka.
- Kebutuhan Akan Interaksi
Orang tua yang menyadari pentingnya interaksi langsung antara orang tua dan anak dalam proses pembelajaran untuk membangun hubungan yang kuat.
- Minim Pengetahuan Akan Cara Mengenalkan Emosi Pada Anak
Orang tua yang masih kurang paham atau tidak tahu bagaimana cara mengenalkan macam-macam emosi pada anak mereka.
- Aware Terhadap Bahayanya Penggunaan Gadget Pada Anak
Orang tua yang paham akan penggunaan gadget atau teknologi digital pada anak usia dini dapat menyebabkan anak kecanduan atau bahkan sampai mengganggu kesehatan.

Segmentasi Teknografis

- Pengguna Gadget
Orang tua yang memiliki perangkat gadget seperti smartphone atau tablet namun sadar akan dampak negatifnya terhadap perkembangan anak.
- Pengguna Internet
Orang tua yang aktif menggunakan internet untuk mencari informasi tentang perkembangan anak, pendidikan anak, dan alternatif media pembelajaran.

2. Proses Kreatif**2.1 Metode Pengumpulan Data****a. Observasi**

Metode observasi melibatkan pengamatan sistematis terhadap perilaku, interaksi, atau situasi yang terjadi di sekitar lingkungan tertentu. Pada penelitian ini, hal-hal yang diobservasi di antaranya ialah interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitar mereka, respons mereka terhadap situasi tertentu, serta pola perilaku yang muncul pada anak-anak dalam kegiatan sehari-hari mereka.

b. Wawancara

Metode wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dari target audiens yang dituju dengan tujuan untuk memahami lebih jauh serta menggali informasi yang relevan terkait dengan masalah atau topik yang sedang diteliti. Hasil dari data wawancara ini akan langsung diterapkan ke dalam proses *prototyping* penelitian. Subjek yang diwawancara diantaranya ialah para orang tua yang memiliki anak usia 2-4 tahun, serta dengan beberapa ahli psikolog anak.

Topik dari setiap pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subjek ialah seputar pemahaman emosi, pentingnya pembelajaran emosi pada anak, hal-hal yang biasanya dapat mempengaruhi emosi anak, serta cara dan tips untuk orang tua menghadapi berbagai emosi pada anak

2.2 Metode Analisis Data**a. Analisis SWOT**

SWOT adalah singkatan dari *Strengths* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Metode SWOT digunakan sebagai alat analisis strategis yang digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi suatu situasi atau kondisi.

- **Kekuatan (*Strengths*)**
Merujuk pada aspek-aspek positif atau keunggulan internal yang dimiliki oleh suatu hal atau fenomena yang terjadi.
- **Kelemahan (*Weaknesses*)**
Merujuk pada aspek-aspek negatif atau keterbatasan internal yang dimiliki oleh suatu hal atau fenomena yang terjadi.
- **Peluang (*Opportunities*)**
Merujuk pada faktor-faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan atau dikembangkan untuk keuntungan suatu hal atau fenomena yang terjadi.
- **Ancaman (*Threats*)**
Merujuk pada faktor-faktor eksternal yang dapat menghambat atau mengancam suatu hal atau fenomena yang terjadi.

b. Analisis Konten

Metode analisis konten atau *content analysis* digunakan untuk mengkaji dan mengevaluasi media-media pembelajaran yang sudah ada. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat menganalisis keunggulan, kekurangan, serta karakteristik dari berbagai media pembelajaran yang sudah ada terkait dengan topik yang sama, sehingga memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengaruh dan efektivitasnya.

2.3 Metode Perancangan***Design Thinking***

Design Thinking adalah sebuah metode pemecahan masalah yang berpusat pada manusia yang mendorong solusi kreatif dan inovatif (Lor R., 2017). Dengan menggunakan pendekatan ini, kebutuhan dan preferensi anak-anak usia dini dalam pengenalan emosi akan digali secara mendalam, serta merancang solusi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka.

1. *Empathize*

Tahap *Empathize* adalah tahap awal yang krusial dalam proses *Design Thinking*. Pada tahap ini, dikumpulkannya data-data untuk memenuhi kebutuhan serta tujuan dari target audiens. Data tersebut diperoleh dengan melakukan beberapa proses seperti melakukan observasi, wawancara, dan membaca literatur terkait topik pada penelitian ini.

2. *Define*

Setelah mengumpulkan data terkait target audiens, langkah berikutnya adalah menganalisis data tersebut dan mengidentifikasi masalah atau hambatan yang dihadapi target audiens. Pada tahap *Define* ini, dilakukannya beberapa analisis terkait data-data yang telah didapatkan. Diantaranya dengan melakukan analisis SWOT dan analisis konten atau media yang telah ada.

3. *Ideate*

Dalam tahap *Ideate*, akan dimulainya penghasilan ide-ide kreatif sebagai solusi dari masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini merupakan langkah kunci dalam *Design Thinking*, di mana dilakukannya peneksplorasian terhadap berbagai gagasan tanpa harus menilai atau mengevaluasinya terlebih dahulu. Oleh karena itu, penting untuk berpikir *out-of-the-box* dan tidak terbatas pada pemikiran konvensional. Meskipun tidak semua ide akan berhasil, proses ini memungkinkan untuk menemukan solusi yang inovatif dan efektif untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi target audiens.

4. *Prototype*

Setelah memilih ide terbaik, langkah selanjutnya adalah membuat visualisasi dari ide tersebut dalam proses *Prototype*, sebuah versi produk yang belum jadi, simulasi, atau contoh yang dapat digunakan untuk mengevaluasi ide dan desain yang telah dirancang. *Prototype* memungkinkan untuk menguji apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan rencana dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi target audiens.

5. *Test*

Di tahap *Test* ini, *prototype* yang telah dibuat akan langsung diuji kepada pengguna. Meski *testing* bersifat opsional, tahap ini akan memberikan keuntungan tersendiri, yaitu mendapatkan *feedback* langsung dari target audiens. Dari *feedback* tersebut, kita bisa memperbaiki produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan target audiens.

3. Proses Desain

3.1 Hasil Analisis Data

a. Observasi

Hasil dari observasi di berbagai tempat seperti di sekitar rumah, tempat khalayak umum seperti *mall*, dan juga pada kendaraan umum seperti pada angkutan umum, ditemukan bahwa anak-anak usia dini masih sering melakukan perilaku tantrum. Perilaku tantrum ini terlihat mengusik orang-orang di sekitarnya, menciptakan ketidaknyamanan dan gangguan dalam lingkungan sekitar. Observasi ini mengindikasikan bahwa tantangan dalam mengelola emosi dan perilaku anak usia dini, seperti tantrum, masih menjadi isu yang signifikan dan memerlukan perhatian lebih dalam upaya pendidikan dan pengasuhan anak.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 2 subjek.

- **Subjek 1:** Orang tua yang memiliki anak usia 2-4 tahun.

Hasil dari wawancara dengan beberapa orang tua menunjukkan bahwa anak-anak mereka masih sering kali berperilaku tantrum dan belum bisa mengkomunikasikan emosi mereka dengan baik. Para orang tua juga menyebutkan beberapa hal atau situasi yang biasanya akan mempengaruhi emosi dari anak mereka, dan hasil data tersebut digunakan langsung untuk proses *prototype* penelitian ini.

- **Subjek 2:** Ahli Psikolog Anak.

Hasil dari wawancara dengan 2 ahli psikolog anak menegaskan bahwa memang sangat penting untuk mengenalkan emosi kepada anak usia dini. Para ahli juga membagikan beberapa cara atau bekal untuk setiap orang tua yang juga hasil data tersebut digunakan langsung untuk proses *prototype* penelitian ini.



Gambar 1. Dokumentasi dari wawancara yang dilakukan online

Sumber : Dokumentasi pribadi

c. Personifikasi Target Audiens

Aimar adalah seorang anak laki-laki berusia 3 tahun yang sangat ceria dan aktif di kehidupan sehari-harinya. Ia selalu suka mencoba hal-hal baru dan cukup pemberani di usianya yang masih sangat kecil. Aimar juga sangat senang bila bertemu orang baru, terlebih lagi jika ada anak yang seumurannya dengannya. Setiap sore, ia selalu meminta Ibunya untuk menemaninya bermain bersama teman-teman seumurannya yang lain di lapangan kompleks tempat tinggalnya. Dibalik keceriaannya itu, Aimar masih beberapa kali menangis atau pun berperilaku tantrum jika ada suatu hal yang menggangukannya, dan ia tidak bisa mengungkapkan perasaannya kepada orang tuanya karena masih terbatasnya kemampuan untuk berkomunikasi dan belum begitu mengerti tentang apa yang sebenarnya sedang ia rasakan.

d. Insight Target Audience

Need	Want	Dream	Fear
• Keterampilan emosional. • Pemahaman emosi. • Komunikasi efektif.	Belajar sambil bermain.	• Dapat disayang oleh orang tua dan orang lain. • Perkembangan emosi yang baik. • Kemandirian emosional. • Hubungan interpersonal yang harmonis.	• Sulit berkomunikasi. • Tidak bisa mengontrol emosi atau berperilaku tantrum. • Tidak mengerti dengan emosi atau perasaan mereka sendiri

General Message

Mengajarkan audiens tentang pentingnya pengenalan emosi pada anak usia dini melalui pendekatan belajar yang menyenangkan dan interaktif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal anak.

Problem Statement

Kurangnya kemampuan dan pengetahuan anak mengenali emosi yang dikarenakan kurangnya awareness pada orang tua terhadap pentingnya pengenalan emosi pada anak serta masih diperlukannya media pembelajaran baru yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan usia anak.

e. Analisis SWOT

Internal	Strength (S)	Weakness (W)
	- Jika anak usia dini memiliki pemahaman mengenai emosi, mereka bisa lebih memahami emosi mereka sendiri dan orang lain. - Rasa ingin tahu dan rasa penasaran pada anak usia dini, khususnya usia 2-4 tahun, masih sangat tinggi. - Konsep belajar sambil bermain akan membuat anak tidak mudah bosan. - Media permainan kartu interaktif yang melibatkan orang tua akan menguatkan hubungan mereka dengan anak.	- Anak-anak usia dini masih sering ditemukan kecenderungan untuk menangis dan berperilaku tantrum. - Anak usia dini, khususnya usia 2-4 tahun, masih sulit untuk berkonsentrasi atau masih sangat rentan untuk mudah terdistraksi. - Anak usia dini cenderung memiliki waktu perhatian atau fokus yang pendek.
Eksternal	Opportunity (O)	Threat (T)
	- Tersedianya pasar yang lumayan besar karena di Indonesia sendiri tercatat memiliki populasi anak yang tinggi. - Meningkatkan peluang untuk kemitraan antara industri permainan dan lembaga pendidikan dalam pengembangan produk-produk pendidikan yang inovatif. - Meningkatkan keterlibatan produsen lokal atau pebisnis kecil untuk memasarkan produk permainan kartu.	- Persaingan dari media pembelajaran anak-anak yang sudah ada, baik dalam bentuk digital maupun konvensional. - Respon negatif dari masyarakat terhadap konsep permainan sebagai sarana pembelajaran.
(S+O)		(W+O)
Merancang media permainan kartu interaktif untuk anak usia 2-4 tahun yang melibatkan orang tua, sambil membangun kerja sama antara industri permainan dan lembaga Pendidikan untuk memanfaatkan potensi pasar yang besar, serta dengan memanfaatkan produsen lokal atau pebisnis kecil dalam hal pemasaran produk.		Membuat media permainan kartu interaktif yang dibuat menarik dan bervariasi sesuai dengan karakteristik anak usia 2-4 tahun, yang hasilnya bisa dimanfaatkan oleh industri permainan dan lembaga pendidikan untuk memanfaatkan potensi pasar yang besar, serta dengan melibatkan produsen lokal atau pebisnis kecil dalam hal pemasaran produk.
(S+T)		(W+T)
Membuat media permainan kartu interaktif yang dibuat menarik dan bervariasi sesuai dengan karakteristik anak usia 2-4 tahun, yang hasilnya bisa dimanfaatkan oleh industri permainan dan lembaga pendidikan untuk memanfaatkan potensi pasar yang besar, serta dengan melibatkan produsen lokal atau pebisnis kecil dalam hal pemasaran produk.		Mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dengan memperhatikan kebutuhan mereka akan variasi dan interaksi yang menarik.

Kesimpulan

Problem Solution

Merancang media permainan kartu interaktif yang menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 2-4 tahun, yang juga melibatkan orang tua dalam proses pembelajarannya. Kerja sama antara industri permainan dan lembaga pendidikan juga diperlukan untuk memanfaatkan potensi pasar yang besar sambil melibatkan produsen lokal atau pebisnis kecil dalam pemasaran produk.

f. Analisis Konten

1. Video Ilustrasi



Gambar 2. Contoh referensi video ilustrasi di YouTube

Sumber : <https://www.youtube.com>

Kelebihan :

- Visualisasi yang menarik dan dengan adanya audio yang berisi penjelasan dapat memperkuat pemahaman anak.
- Menyediakan ilustrasi dengan bentuk-bentuk yang dinamis serta penggunaan warna yang cerah dan bermacam-macam dapat menarik perhatian anak-anak.
- Memperlihatkan situasi di kehidupan nyata tentang cara-cara yang berbeda dalam mengekspresikan emosi sehingga bisa langsung ditiru oleh anak.
- Video ilustrasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas bagi anak-anak untuk belajar mengenai emosi sesuai dengan waktu dan kebutuhan mereka.

Kekurangan :

- Terlalu banyak efek visual yang rumit dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi anak sehingga pesan yang ingin disampaikan kurang dipahami oleh anak.
- Kurangnya interaksi sosial secara langsung dapat mengurangi kemampuan anak untuk membaca ekspresi emosi secara nyata pada orang lain.
- Anak-anak dapat menjadi ketergantungan pada penggunaan media digital, sehingga dapat mengganggu hubungan interaksi langsung mereka dengan lingkungan di sekitarnya.
- Video ilustrasi mungkin tidak selalu mampu menyajikan situasi kehidupan nyata yang kompleks, yang dapat membatasi pemahaman anak-anak tentang berbagai macam emosi dalam konteks yang sesungguhnya.
- Tidak semua anak belajar dengan cara yang sama, sehingga video mungkin tidak efektif bagi sebagian anak yang lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang berbeda.

2. Buku Ilustrasi



Gambar 3. Contoh referensi buku ilustrasi yang dijual di Tokopedia

Sumber : <https://www.tokopedia.com>

Kelebihan :

- Buku ilustrasi menyajikan gambar-gambar yang menarik dan berwarna-warni, yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak.
- Buku ilustrasi sering kali memungkinkan interaksi langsung, seperti membalik halaman, menyentuh gambar, atau berpartisipasi dalam aktivitas yang terkait dengan cerita, sehingga anak-anak terlibat aktif dalam pembelajaran.
- Anak-anak dapat memerhatikan setiap gambar, menjelajahi detail-detailnya, dan membuat interpretasi mereka sendiri tentang cerita yang disajikan.
- Anak-anak memperluas kosa kata mereka dan mengembangkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep emosi melalui cerita yang diilustrasikan.
- Buku ilustrasi dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa ketergantungan pada teknologi, sehingga memungkinkan akses yang mudah untuk belajar di rumah atau di tempat lain.
- Keterlibatan orang tua dalam menemani anak membaca buku dapat memungkinkan mereka untuk berbagi emosi dan pembelajaran bersama.

Kekurangan :

- Tidak adanya fitur interaktif yang dapat meningkatkan perhatian anak-anak seperti halnya pada media digital.
- Beberapa konsep emosional mungkin sulit untuk diilustrasikan dalam gambar, sehingga pembelajaran tentang emosi dapat menjadi terbatas pada apa yang ditampilkan dalam buku.
- Pilihan buku ilustrasi yang masih terbatas, sehingga anak-anak pun mengalami keterbatasan dalam variasi dan kedalaman materi yang mereka terima.
- Pada beberapa buku ilustrasi terdapat bahasa atau konsep yang sulit dipahami oleh anak-anak, sehingga dapat mengurangi efektivitas buku sebagai media pembelajaran untuk anak.
- Meskipun ilustrasi pada buku memberikan stimulus visual, beberapa anak mungkin kesulitan membayangkan lebih lanjut dari apa yang ditampilkan dalam buku.
- Anak-anak yang mudah bosan mungkin akan lebih sulit terlibat dalam pembelajaran menggunakan buku ilustrasi karena sifatnya yang statis dan kurang dinamis.

3. Board Game



Gambar 4. Contoh referensi board game yang dijual di Shopee

Sumber : <https://shopee.co.id/>

Kelebihan :

- *Board games* menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif di mana anak-anak dapat terlibat secara langsung dalam permainan.
- *Board games* dirancang untuk dimainkan bersama, memungkinkan anak-anak untuk bekerja sama, berkolaborasi, dan membangun keterampilan sosial seperti kerja tim dan komunikasi.

- Di dalam *board games*, terdapat unsur-unsur yang memerlukan pemecahan masalah, strategi, dan pemikiran kritis yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran anak-anak dan merangsang perkembangan kognitif mereka.
- *Board games* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dari kegagalan dan mengembangkan ketahanan mental serta keterampilan pengelolaan emosi.
- *Board games* memiliki aturan yang jelas dan terstruktur, memberikan lingkungan pembelajaran yang terorganisir dan terarah untuk anak-anak.

Kekurangan :

- *Board games* mungkin memerlukan waktu yang cukup lama untuk dimainkan, yang dapat mengurangi daya tarik bagi anak-anak dengan tingkat konsentrasi yang pendek.
- Aturan yang kompleks pada beberapa *board games* dapat menjadi membingungkan bagi anak-anak, menyebabkan frustrasi atau kebingungan yang dapat mengurangi kepuasan mereka dalam bermain.
- Dengan adanya aturan yang kaku pada *board games*, kreativitas dan eksplorasi anak-anak dalam pembelajaran akan terbatas.
- *Board games* mungkin memerlukan lebih dari satu pemain, sehingga keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran tergantung pada ketersediaan pendamping untuk bermain.
- Permainan yang kompetitif dapat menyebabkan konflik antar pemain, jika tidak diawasi dengan baik oleh orang dewasa, hal ini bisa mengganggu pembelajaran dan merusak hubungan antar anak.
- Tidak cocok untuk usia anak usia 2-4 tahun.

4. Card Games**Kelebihan :**

- *Card games* menyediakan interaksi langsung antar pemain, sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi anak.
- Aturan atau cara bermain dari permainan kartu biasanya lebih sederhana, memudahkan anak untuk paham dan lebih menikmati proses bermainnya.
- Banyak *card games* yang memerlukan strategi dan pemecahan masalah, yang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logika.
- *Card games* mudah dibawa ke mana-mana, memungkinkan anak-anak untuk bermain dan belajar kapan saja dan di mana saja tanpa harus kecanduan dengan gadget.
- Aktivitas seperti membalik atau meraba kartu dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak.
- Permainan kartu yang melibatkan orang tua dan anak dapat memperkuat hubungan keluarga, menciptakan momen-momen berharga yang mendukung perkembangan emosional anak.

Kekurangan :

- *Card games* memiliki keterbatasan dalam hal jumlah dan jenis informasi yang dapat disampaikan. Konten biasanya harus disederhanakan dan tidak dapat mencakup materi yang kompleks atau mendalam seperti buku atau perangkat digital.
- Pada permainan kartu interaktif, anak memerlukan pendamping untuk memainkan permainannya. Tidak seperti buku atau video ilustrasi yang memungkinkan anak untuk melihatnya tanpa pendamping.
- Kartu dalam permainan bisa hilang atau rusak, terutama jika dimainkan oleh anak-anak yang sangat aktif bergerak. Kehilangan kartu penting dapat mengganggu alur permainan dan membuatnya kurang menarik atau bahkan tidak dapat dimainkan.

- Anak-anak yang sudah terbiasa dengan teknologi canggih mungkin merasa card game kurang menarik. Mereka akan lebih tertarik pada media yang menawarkan banyak stimulasi visual dan audio.
- *Card games* mungkin tidak efektif untuk anak-anak yang lebih responsif terhadap metode pembelajaran visual atau auditori yang disediakan oleh media digital.

3.2 Hasil Perancangan

a. What to Say

Berdasarkan hasil dari *Insight Target Audience*, *General Message*, serta *Problem Statement*, maka didapatkanlah *What to Say* sebagai berikut:

”Jelajahi dunia kartu emosi untuk membangun keharmonisan hubungan interpersonal si kecil.”

b. How to Say

1. Tone and Manner

- Sederhana

Menggunakan desain dan juga bahasa yang sederhana serta mudah dimengerti oleh anak-anak agar anak-anak dapat dengan mudah memahami keterangan atau intruksi yang tertera pada kartu.

- Interaktif

Merancang konsep permainan yang dapat menciptakan interaksi aktif antara anak dengan orang tua. Pesan-pesan atau keterangan yang disampaikan pada kartu juga dibuat untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak, sehingga mereka terlibat secara aktif dalam permainan.

- Eksperimental

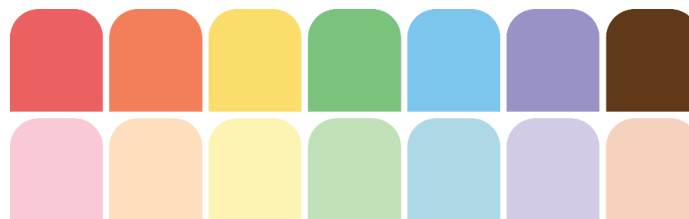
Merancang konsep permainan yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru. Hal ini akan meningkatkan rasa ingin tahu anak dan membuat pengalaman bermain lebih menarik.

2. Creative Approach

Come and Play

Pendekatan *Come and Play* dalam permainan kartu ini bertujuan untuk menarik minat anak-anak untuk aktif berpartisipasi dan terlibat dalam pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan menawarkan permainan yang interaktif dan penuh warna, anak-anak akan lebih bersemangat untuk mengeksplorasi dan belajar tentang emosi mereka sendiri dan orang lain.

c. Color Pallate



Gambar 5. Tone warna yang digunakan
Sumber : Perancangan pribadi

Warna cerah dengan *tone* yang lembut dipilih karena pada umumnya anak menyukai warna-warna yang cerah namun tetap nyaman untuk dilihat.

d. Typeface

Penggunaan *typeface* yang tepat sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan daya tariknya pada anak. *Typeface* untuk anak usia dini harus terlihat jelas, berukuran besar atau lebar, dan cukup mudah untuk dibaca. Pada penelitian ini, font-font yang dipakai ialah sebagai berikut:

- Cream

ABC abc
1234567890

- Century Gothic

ABC abc
1234567890

e. Model Komunikasi

Lasswell Model

Laswell Model adalah model komunikasi yang dikembangkan oleh Harold D. Lasswell. Lasswell mengemukakan bahwa dengan menjawab pertanyaan tentang; *who, says what, in which channel, to whom, with what effect*, merupakan cara terbaik untuk menjelaskan proses komunikasi (Sasmita & Edlina, 2024). Berikut merupakan penerapan Lasswell Model pada penelitian ini:

- **Who (Siapa yang menyampaikan)**

Pihak yang diharapkan terlibat dalam pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini ini ialah para penerbit atau *publisher* media edukasi anak dan keluarga. Contoh penerbit yang bisa dipakai untuk mengembangkan permainan edukasi ini ialah IdeoKids.



Gambar 6. Logo Publisher IdeoKids

Sumber : <https://www.ideokids.id/>

- **Says What (Apa yang disampaikan)**

Pesan pada pembahasan ini dibuat relevan, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak-anak usia dini. Konten yang disajikan melalui media pembelajaran tersebut mencakup berbagai materi, seperti pengenalan emosi, keterampilan sosial, kreativitas, dan pemecahan masalah. Selain itu, pesan juga disusun dengan cara yang menarik dan interaktif agar dapat menarik minat dan perhatian anak-anak. Melalui penggunaan gambar, animasi, dan permainan interaktif, pesan yang disampaikan diharapkan dapat diresapi dengan baik oleh anak-anak dan membantu mereka dalam memahami serta menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan.

- **In Which Channel (Melalui saluran apa)**

Permainan kartu merupakan salah satu saluran atau media yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan-pesan penting kepada anak usia dini mengenai pengenalan emosi. Permainan kartu dipilih karena dianggap sebagai metode yang efektif dalam pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui kartu-kartu yang berisi gambar, teks, atau instruksi tertentu, anak-anak dapat diajak untuk belajar tentang pengenalan emosi, keterampilan sosial, dan konsep-konsep penting lainnya dengan cara

yang menyenangkan dan menarik. Permainan kartu juga dapat meningkatkan interaksi sosial antara anak-anak dan orang tua mereka.

- ***To Whom (Kepada siapa)***

Pesan melalui permainan kartu ditujukan kepada anak-anak usia dini (2-4 tahun) dan orang tua di kota-kota besar Indonesia. Anak-anak dalam kelompok ini memiliki karakteristik seperti rasa ingin tahu yang besar, kreativitas yang berkembang, minat dalam interaksi sosial, namun juga keterbatasan daya konsentrasi dan kecenderungan cepat bosan. Mereka sedang dalam tahap perkembangan penting dan pesan tersebut bertujuan memperkaya pengalaman belajar, mengembangkan keterampilan emosional dan sosial, serta membangun kemandirian positif. Pesan juga ditujukan kepada orang tua berusia 28-35 tahun dengan ekonomi menengah ke atas, yang fokus pada perkembangan anak-anak namun mungkin minim pengetahuan tentang cara mengenalkan emosi dan sadar akan bahaya penggunaan gadget. Pesan ini bertujuan memberikan informasi dan panduan bagi orang tua untuk mendukung perkembangan anak secara optimal dan menyediakan alternatif positif dalam penggunaan media dan teknologi dalam pendidikan.

- ***With What Effect (Dengan efek apa)***

Pesan melalui permainan kartu bertujuan untuk mencapai beberapa dampak positif pada anak-anak usia 2-4 tahun, termasuk mengurangi frekuensi menangis atau tantrum melalui pemahaman emosi dan pengembangan keterampilan sosial. Dengan terlibat dalam permainan yang melibatkan interaksi sosial, anak-anak diharapkan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka, belajar menyampaikan perasaan dan kebutuhan dengan lebih baik, serta menjalin hubungan harmonis dengan lingkungan sekitar, termasuk teman sebaya dan orang dewasa. Secara keseluruhan, pesan melalui permainan kartu ini bertujuan menciptakan dampak positif signifikan pada perkembangan emosional, sosial, dan komunikasi anak-anak usia dini, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

f. Prototyping

1. Konsep Permainan



APA YANG AKU RASA? CARD GAME

Gambar 7. Logo judul permainan
Sumber : Perancangan pribadi

Menyediakan Kartu Aksi (*Action Card*) yang menggambarkan situasi atau kejadian sehari-hari di lingkungan anak yang akan dimainkan atau dijelaskan oleh orang tua.

Sang anak akan memilih emosi yang sesuai dengan narasi atau cerita tersebut dengan Kartu Emosi (*Emotion Card*) atau Papan Emosi (*Emotion Board*) yang menggambarkan berbagai macam ekspresi wajah yang mewakili setiap emosi.

2. Prosedur Permainan

1. Anak memilih media mana yang ingin digunakan untuk bermain, yaitu diantara Kartu Emosi (*Emotion Card*) atau Papan Emosi (*Emotion Board*).
2. Jika anak memilih Kartu Emosi (*Emotion Card*):
 - Semua Kartu Emosi disiapkan dan diperlihatkan secara baik kepada anak oleh orang tua.
 - Orang tua akan memilih salah satu kartu dari Kartu Aksi dan menunjukkannya serta menceritakan sebuah narasi kepada anak mengenai situasi pada kartu tersebut.
 - Anak menebak atau memilih emosi yang sesuai dengan perasaannya dengan cara memilih salah satu dari 2 pilihan emotion card yang sesuai dengan kategori warna dari *Action Card* tersebut.
 - Ceritakanlah situasi yang dipilih kepada anak dengan berdasar pada pengalaman atau bahasa yang dimengerti oleh anak agar anak bisa lebih mudah membayangkannya.

Jika anak memilih Papan Emosi (*Emotion Board*):

- Sama seperti Kartu Emosi, anak akan diperlihatkan semua Papan Emosi dan orang tua akan memilih serta menceritakan narasi dari salah satu Kartu Aksi.
 - Anak menebak atau memilih emosi yang sesuai dengan perasaannya dengan cara membuka atau menutup *handle* Papan Emosi yang sesuai dengan kategori warna dari *Action Card* yang dipilih orang tua.
3. Orang tua akan menilai dari hasil dari setiap pilihan jawaban anak. Jika respon anak cenderung baik karena memilih emosi yang positif, orang tua bisa memberikan pujian atau *reward* seperti pelukan atau ciuman kepada anak. Sedangkan jika jawaban anak cenderung memilih emosi yang negatif, orang tua bisa menanyakan alasan sang anak dan memberi nasihat atau pengertian jika diperlukan.

3. Konsep Desain dan Media Permainan

1. Kartu Emosi (*Emotion Card*)



Gambar 8. Detail 12 Kartu Emosi

Sumber : Perancangan pribadi

Kartu Emosi (*Emotion Card*) merupakan kartu yang berilustrasikan 12 macam ekspresi wajah yang mewakili emosi-emosi dasar pada manusia. Kartu ini dibuat dengan kategori warna yang berbeda-beda. Setiap warnanya memiliki 2 macam ekspresi wajah atau emosi yang berlawanan, yaitu terdapat emosi yang positif dan juga emosi yang negatif

2. Kartu Aksi (*Action Card*)



Gambar 9. Detail 24 Kartu Aksi
Sumber : Perancangan pribadi

Kartu Aksi (*Action Card*) merupakan kartu yang berilustrasikan sebuah aksi atau hal-hal yang ada di kehidupan sehari-hari anak dan yang biasanya dapat mempengaruhi perubahan emosi pada anak. Pemilihan aksi atau isi konten dari kartu ini dibuat dan disesuaikan berdasarkan hasil dari wawancara dengan para orang tua yang memiliki anak usia dini. Sama seperti pada Kartu Emosi, Kartu Aksi memiliki kategori warna yang berbeda-beda, sesuai dengan emosi yang bersangkutan dengan aksi atau hal yang ada pada kartu.

3. Papan Emosi (*Emotion Board*)



Gambar 10. Visualisasi Papan Emosi
Sumber : Perancangan pribadi

Papan Emosi (*Emotion Board*) merupakan papan yang berilustrasikan 12 macam ekspresi wajah yang mewakili setiap emosi. Papan ini dirancang dengan *handle* yang bisa dibuka tutup yang pada setiap papannya terdapat 2 jenis ekspresi, emosi positif pada permukaan luar dan emosi negatif pada bagian dalamnya.

4. Buku Panduan Orang Tua dan Cara Bermain



Gambar 11. Visualisasi Kedua Buku Panduan
Sumber : Perancangan pribadi

Buku Panduan Orang Tua merupakan buku yang berisi arahan ataupun petunjuk untuk orang tua tentang bagaimana mereka harus bertindak atau merespon anak ketika bermain permainan ini. Isi dari buku ini juga sudah berdasarkan anjuran atau arahan dari ahli psikolog anak dalam hal menyikapi emosi-emosi sang anak.

Sedangkan Buku Panduan Cara Bermain merupakan buku yang berisi arahan atau petunjuk cara bermain permainan ini untuk anak dan orang tua.

5. Desain Kemasan

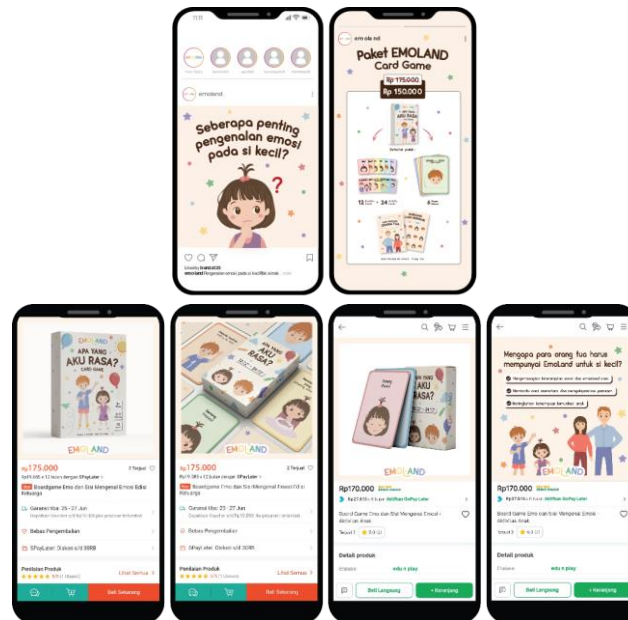


Gambar 12. Visualisasi Desain Kemasan Permainan
Sumber : Perancangan pribadi

Desain *Packaging* permainan ini dibuat menjadi 2 jenis, yaitu *packaging* paket (box) dan *packaging* kartu.

6. Media Promosi

Permainan ini akan dipromosikan dan dipasarkan di beberapa media *online* dan *e-commerce*. Untuk harga jual dikisarkan sekitar 175.000 rupiah per paket. Harga tersebut sudah diperhitungkan berdasarkan harga bahan, harga cetak, dan juga dengan perbandingan harga di pasaran antara permainan serupa lainnya.



Gambar 13. Visualisasi Media Sosial Instagram dan E-Commerce
Sumber : Perancangan pribadi

7. Merchandise



Gambar 14. Visualisasi Merchandise Poster dan Stiker Emosi
Sumber : Perancangan pribadi

Pembuatan *merchandise* merupakan bagian dari kebutuhan promosi. Dan untuk permainan ini, *merchandise* yang dirancang ialah berupa poster dan stiker emosi.

g. Test

Test dilakukan kepada dua subjek target audiens, yaitu anak usia 3 tahun dan seorang ibu usia 32 tahun. Pada tahap pengenalan permainan, dapat dinilai bahwa kedua subjek cukup memahami konsep dan juga cara bermain permainan dengan mudah. Kemudian, saat proses bermain pun terlihat kedua subjek dapat memainkan permainannya dengan baik dan sang anak terlihat cukup antusias. Di akhir permainan, sang ibu menilai bahwa permainan ini dapat sangat membantu

untuk meningkatkan hubungan antara orang tua dan anak. Sang anak juga masih terus menunjukkan keantusiasannya dalam belajar mengenai emosi. Hal tersebut dibuktikan saat anak hendak akan menangis, sang ibu langsung menanyakan perasaan apa yang sedang dirasakan oleh anak. Hasilnya, sang anak langsung mencoba menebak perasaannya, yang secara tidak langsung pikirannya bisa terdistraksi dan ia pun tidak jadi menangis.

Hasil dari *testing* kepada dua subjek ini dinilai cukup berhasil mencapai tujuan awal dari perancangan permainan kartu ini. Namun, masih ada beberapa hal yang masih perlu ditingkatkan, seperti beberapa ilustrasi ekspresi wajah yang sulit dipahami oleh subjek. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan atau studi lebih lanjut agar permainan ini bisa lebih efektif sebagai sarana pembelajaran untuk anak.



Gambar 15. Dokumentasi dari *testing* kepada Target Audience

Sumber : Dokumentasi pribadi

4. Kesimpulan

Pengenalan emosi pada anak usia dini menjadi dasar penting dalam pengembangan kemampuan komunikasi mereka, menstimulasi kemampuan mereka untuk mengartikan dan mengekspresikan perasaan dengan lebih baik. Hal ini tidak hanya menguntungkan mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar secara efektif, tetapi juga membantu mengurangi risiko masalah perkembangan sosial di masa depan. Dalam hal ini, permainan kartu interaktif bisa menjadi salah satu solusi yang efektif.

Sesuai dengan hasil *testing* dari permainan kartu ini, dapat dikatakan bahwa perancangan permainan ini cukup berhasil mencapai target tujuan awal perancangan. Dengan menggunakan desain yang sesuai dengan karakteristik anak usia 2-4 tahun dan konsep "memilih" pada permainan ini, anak mendapatkan pengalaman belajar baru untuk lebih memahami perasaan atau emosi mereka. Keterlibatan orang tua dalam permainan ini juga memperkuat hubungan mereka sambil mendukung langsung perkembangan emosional dan sosial anak. Dibutuhkan kesabaran dan keterlibatan aktif dari orang tua serta lingkungan sekitar dalam pengenalan emosi pada anak usia dini, dan penggunaan permainan kartu interaktif ini bisa menjadi salah satu pendekatan yang tepat untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan emosional dan sosial yang kuat untuk masa depan.

5. Daftar Referensi

Ahi B. (2017). The World of Plants in Children's Drawings Color Preferences and The Effect of Age and Gender on These Preferences. *Journal of Baltic Science Education*, 16(1).

- Anzani, R. W., & Insan, I. K. (2020). PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2, 180–193.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Berk, L. E. (2022). Exploring Lifespan Development. United States: SAGE Publications [4nd ed.; E-book version].
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). *PERILAKU SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI*. 04(1), 181–190.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). KESESUAIAN KONTEKS DAN ILUSTRASI PADA BUKU BERGAMBAR UNTUK MENDIDIK KARAKTER ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).
- Gunawan, M. T. R., & Hoerudin, C. W. (2022). Kesadaran Emosi Anak Usia Dini. *IZZAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Horin, Y., Afrilianti, A., & Bella, R. (2019). *ANALISIS PSIKOLOGI PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI*.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Lor R. (2017). *Design Thinking in Education: A Critical Review of Literature*.
<https://www.researchgate.net/publication/324684320>
- Negrão, J. G., Osorio, A. A. C., Siciliano, R. F., Lederman, V. R. G., Kozasa, E. H., D'Antino, M. E. F., Tamborim, A., Santos, V., de Leucas, D. L. B., Camargo, P. S., Mograbi, D. C., Mecca, T. P., & Schwartzman, J. S. (2021). The Child Emotion Facial Expression Set: A Database for Emotion Recognition in Children. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.666245>
- Ruba, A. L., & Pollak, S. D. (2020). The Development of Emotion Reasoning in Infancy and Early Childhood. *Annu. Rev. Dev. Psychol.*, 2, 503–531. <https://doi.org/10.1146/annurev-devpsych-060320>
- Sasmita, W., & Edlina, R. (2024). Strategi Komunikasi Pemasaran Dinas Pariwisata Kabupaten Dharmasraya Dalam Mempromosikan Festival Pamalayu. *JKOMDIS : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(1), 140–147. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i1.1489>
- Yunisa, Novianti R, & Febrialismanto. (2020). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Komunikasi Guru di Taman Kanak-Kanak. *Aulad: Journal of Early Childhood*, 3(2), 61–68.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.57>