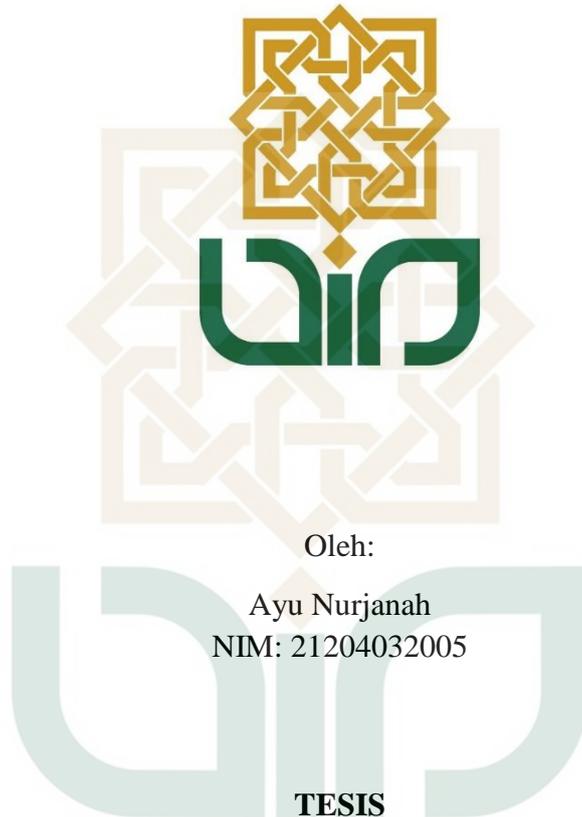


**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *SMART EMOTION*  
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK USIA DINI**



Oleh:

Ayu Nurjanah  
NIM: 21204032005

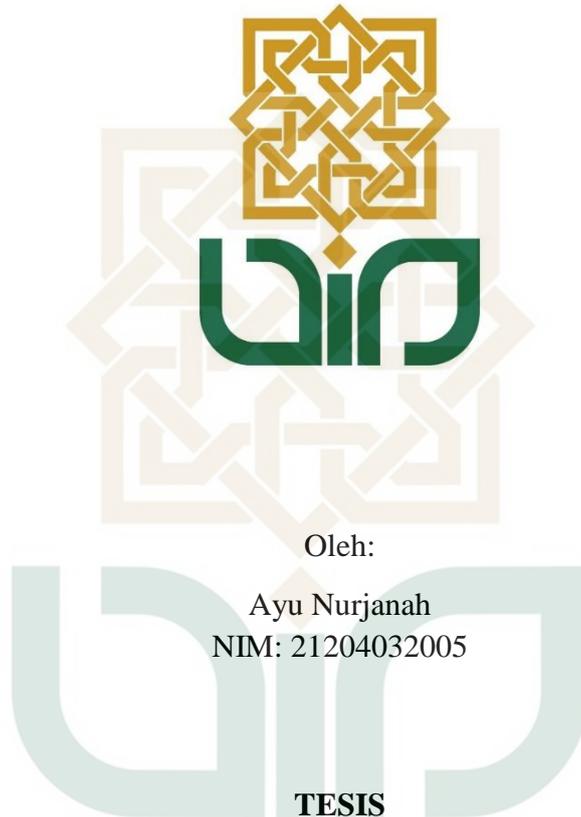
**TESIS**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)  
Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA  
2023**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *SMART EMOTION*  
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK USIA DINI**



Oleh:

Ayu Nurjanah  
NIM: 21204032005

**TESIS**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)  
Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ayu Nurjanah, S.Pd**  
Nim : 21204032005  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 2 Oktober 2023

Saya yang menyatakan,



**Ayu Nurjanah, S.Pd**  
NIM.21204032005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Nurjanah, S.Pd  
Nim : 21204032005  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hati terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 2 Oktober 2023

Saya yang menyatakan,



Ayu Nurjanah, S.Pd  
NIM.21204032005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ayu Nurjanah, S.Pd**  
Nim : 21204032005  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi yang menolak tersebut penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Yogyakarta, 2 Oktober 2023

Saya yang menyatakan,



**Ayu Nurjanah, S.Pd**  
NIM.21204032005



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2997/Un.02/DT/PP.00.9/10/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *SMART EMOTION* DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AYU NURJANAH, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204032005  
Telah diujikan pada : Jumat, 06 Oktober 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 651f9244df0b



Penguji I  
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 6526ec4e9aca7



Penguji II  
Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I  
SIGNED

Valid ID: 652505d622589



Yogyakarta, 06 Oktober 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6527d25f983ee

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI

### UJIAN TESIS

Tesis berjudul :PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
*SMART EMOTION* DALAM MENINGKATKAN  
KECERDASAN EMOSI ANAK USIA DINI

Nama : Ayu Nurjanah  
NIM : 21204032005  
Prodi : PIAUD  
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.

Penguji I : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

Penguji II : Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 06 Oktober 2023

Waktu : 09.00-10.00 WIB.  
Hasil/ Nilai : A  
IPK : 3,93  
Predikat : ~~Memuaskan~~ / ~~Sangat Memuaskan~~ / Dengan Pujian



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamua'alaikum Wr.Wb*

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

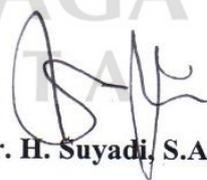
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *SMART EMOTION*  
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK USIA DINI**

Nama : Ayu Nurjanah  
Nim : 21204032005  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada pembelajaran Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta, 2 Oktober 2023

Pembimbing,

  
Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A

## MOTTO

*“Gagal yang sebenarnya adalah ketika kamu berhenti untuk mencoba”<sup>1</sup>*

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

*“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.” (QS. Asy-Syarah [94]: 5-6).<sup>2</sup>*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Ayu Nurjanah, “UIN Sunan Kalijaga,” 2023.

<sup>2</sup> “Asy Syarh Ayat 5-6,” n.d., <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/94?from=1&to=8>.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Tesis ini dipersembahkan kepada:**

**Almamater**

**Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah, yang jikalau seluruh pohon di atas muka bumi ini dijadikan pena dan lautan dijadikan tinta untuk menuliskan ilmu Allah, maka tiada akan habis ilmu Allah. Atas nikmat iman dan Islam, atas nikmat Al-Quran dan diutusnya Nabi Muhammad SAW, sebagai Rasul yang menjadi rahmat seluruh alam. Segala limpahan taufik dan inayah-Nya yang tiada putus dan henti-hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif *Smart Emotion* dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini”**.

Tesis ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapat gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan tesis ini, peneliti telah melibatkan banyak pihak secara langsung maupun tidak langsung, yang telah memberikan kontribusi nyata bagi peneliti dalam rangka mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. Maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk meningkatkan potensi akademik di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas kepada penulis selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
3. Bapak Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, sekaligus sebagai dosen pembimbing Tesis dan dosen pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, nasihat, kritik, saran serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Prof. Dr. Hj. Naimah, M.Hum, selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si selaku penguji pertama, dan Ibu Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I selaku penguji kedua terimakasih atas bimbingan dan arahannya.
6. Seluruh jajaran dosen dan pengajar Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga, yang senantiasa membimbing penulis semasa studi.
7. Seluruh pegawai dan staf tata usaha Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang tidak dapat disebut satu persatu.
8. Ibu Suharti, S.Pd selaku Kepala RA Insan Mulia yang telah memperkenankan saya untuk melakukan penelitian, serta segenap dewan guru dan anak-anak RA Insan Mulia yang telah memberikan data untuk penyusunan tesis ini.
9. Kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Abdullah Kadir dan Ibunda Siti Mardiana yang selalu memberikan cinta, kasih sayang serta selalu

mendukung dengan penuh sabar, dan ikhlas dan berusaha sekeras mungkin agar anaknya dapat mengenyam pendidikan yang lebih tinggi dan senantiasa mendoakan penulis di setiap sujudnya. Tiada apapun yang dapat membalas semua yang telah diberikan selain doa dan ucapan terimakasih yang tak terhingga, sehingga Allah memberikan kemudahan untuk menyelesaikan tesis ini.

10. Kepada adik tercinta dan termanja Muhammad Ardha Bili, serta keluarga besar Abdul Muthalib, bapak Ariyanto, ngah Tatik, Acik Roni, ante Mila, mimi Asmidar, pipi Herman, ucu Kumala Sari, SE, Om Asrul Sani, S.Pd, ante Parniati, Om Amat, ante iyet, acik amat, Riko Riusdi, S.E M.E. Terima kasih sudah memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis. Tidak lupa teruntuk sepupu tercomel Nur Haliza, Yesi Kurnianti, Nabila, Zulfa, Khansa, Dafa dan Atika. Sebagai penyemangat penulis mengucapkan banyak terimakasih atas doa dan motivasinya sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
11. Keluarga kos idaman mertua, mba Siti Nur Azizah, M.Pd , mba Retno Risti Darmawanti, M.Pd, mba Yuliatul Rohimah, dek Syifa Nur Rahmah dan Nazatul Azrina, S.Pd. Terima kasih untuk doa dan supportnya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
12. Teman-teman PIAUD angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Sampai jumpa di lain waktu.
13. Kepada keluarga besar Himpunan Mahapeserta didik Riau Yogyakarta (HMPRY) terima kasih atas doa dan dukungannya selama menempuh pendidikan di Yogyakarta.

14. Kepada kakak-kakak yang selalu ada untuk penulis, kak Harlina Ramelan, S.Pd., Gr. M.Pd, Kak Dera Puspa Wati M,Pd, Rio Gusti, S.T terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

15. Semua pihak yang ikut bekerjasama dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penulisan tesis ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk melengkapi tesis ini, sehingga lebih baik dalam penulisan selanjutnya. Terakhir atas segala jasa dan kebaikan dari semua pihak, penulis mengucapkan terimakasih. Semoga segala kebaikan yang diberikan menjadi amal dan mendapatkan pahala dari Allah SWT, *Aamiin yaa rabbal'alamiin*.

Yogyakarta, 02 Oktober 2023



Ayu Nurjanah, S.Pd

NIM.21204032005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Ayu Nurjanah, NIM. 21204032005.** Pengembangan Multimedia Interaktif *Smart Emotion* dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. Tesis. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Kesuksesan erat kaitannya dengan kecerdasan intelektual, tetapi jika dikaji lebih dalam kesuksesan dipengaruhi oleh faktor terbesar yaitu kecerdasan emosi, seperti kemampuan dalam mengendalikan diri sendiri, tidak merasa cepat puas, dapat mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan peka pada lingkungan sosial. Maka dari itu sangat penting pengembangan kecerdasan emosi terutama di masa usia keemasan masa usia dini. Pendidikan membutuhkan media yang tepat dan interaktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan anak dapat berkembang ke tahap terbaik dalam kehidupannya. Perkembangan zaman yang semakin canggih juga menuntut guru untuk semakin kreatif dalam memberikan media pembelajaran yang aktif dan menarik bagi anak. Oleh karena itu, hadirilah multimedia interaktif *smart emotion* sebagai upaya untuk mempermudah dalam menstimulasi kecerdasan emosi anak.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui: 1) Pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini. (2) Kelayakan Multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini. (3) Efektivitas multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan model penelitian (*Rnd*) *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Jenis penelitian menggunakan *mix method* gabungan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Insan Mulia Bantul. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara dan angket. Uji validitas produk menggunakan uji kelayakan dan uji efektivitas. Produk uji kelayakan menggunakan rumus *P*. Uji efektivitas menggunakan uji *N-Gain* dan eksperimen *one group pretest posttest design* dengan uji *paired sample t-test*.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah dihasilkan produk berupa Multimedia Interaktif *Smart Emotion* dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. Selain itu, diperoleh uji validitas media dengan nilai persentase pengujian 96% dengan kriteria kelayakan sangat valid. Sedangkan uji validitas materi menunjukkan nilai persentase pengujian 100% dengan kriteria sangat valid. Uji kepraktisan penggunaan oleh wali kelas B1 dan B2 sebesar 89% dan 94%. Berdasarkan perhitungan uji *N-Gain* sebesar 0,71 pada skala kecil dan 0,75 pada skala besar artinya multimedia interaktif *smart emotion* efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini. Selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test* pada skala kecil dan besar dengan perolehan sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan  $\alpha = 0,05$  yang memiliki makna bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* kecerdasan emosi anak. Kesimpulan dari hasil analisis data ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini secara signifikan.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif *Smart Emotion*, Kecerdasan Emosi, Anak Usia Dini.

## ABSTRACT

*Ayu Nurjanah, NIM. 21204032005. Development of Smart Emotion Interactive Multimedia in Improving Early Childhood Emotional Intelligence. Thesis. Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD), Master Program of the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2023.*

*Success is closely related to intellectual intelligence, but if studied more deeply, success is influenced by the biggest factor, namely emotional intelligence, such as the ability to control yourself, not feel satisfied quickly, can regulate mood, the ability to empathize and be sensitive to the social environment. Therefore, it is very important to develop emotional intelligence, especially in the golden age of early childhood. Education requires appropriate and interactive media so that learning objectives can be achieved and children can develop to the best stage in their lives. The development of an increasingly sophisticated era also requires teachers to be more creative in providing active and interesting learning media for children. Therefore, there is interactive multimedia smart emotion as an effort to make it easier to stimulate children's emotional intelligence.*

*The purpose of this study was to find out: (1) Development of interactive multimedia smart emotion in improving early childhood emotional intelligence. (2) Feasibility of interactive multimedia smart emotion in improving early childhood emotional intelligence. (3) The effectiveness of interactive multimedia smart emotion in improving early childhood emotional intelligence.*

*This research uses the Research and Development (Rnd) research model using the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, evaluation). This type of research uses a combined mix of quantitative and qualitative research. The subjects in this study were group B children in RA Insan Mulia Bantul. Data collection techniques use observation, documentation, interviews and questionnaires. Test the validity of the product using due diligence and effectiveness tests. Feasibility test products use the P. Effectiveness test using N-Gain test and one group pretest posttest design experiment with paired sample t-test.*

*Based on the results of this study, it shows that a product has been produced in the form of Smart Emotion Interactive Multimedia in Improving Early Childhood Emotional Intelligence. In addition, a media validity test was obtained with a test percentage value of 96% with very valid eligibility criteria. While the material validity test shows a percentage value of 100% testing with very valid criteria. The practicality test of use by homeroom teachers B1 and B2 was 89% and 94%. Based on the calculation of the N-Gain test of 0.71 on a small scale and 0.75 on a large scale, it means that interactive multimedia smart emotion is effective in improving early childhood emotional intelligence. Furthermore, paired sample t-test was carried out on a small and large scale with the acquisition of sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$  with  $\alpha = 0.05$  which means that there is a difference in average scores between children's emotional intelligence pretest and posttest scores. The conclusion of the results of this data analysis shows that the development of interactive multimedia smart emotion is effective in significantly improving the emotional intelligence of early childhood.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia Smart Emotion, Emotional Intelligence, Early Childhood.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>vi</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>HALAMAN ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>HALAMAN DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>HALAMAN DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xx</b>
<b>HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Pengembangan.....	12

F. Manfaat Pengembangan.....	13
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	13
H. Kajian Penelitian yang Relevan.....	14
I. Landasan Teori .....	24
J. Sistematika Pembahasan.....	58

## **BAB II METODE PENELITIAN**

A. Model Pengembangan .....	60
B. Prosedur Pengembangan.....	61
C. Desain Uji Coba Produk.....	66
D. Desain Uji Coba.....	67
E. Subjek Uji Coba.....	67
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	68
G. Teknik Analisis Data .....	72

## **BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	78
B. Hasil Uji Coba Produk.....	108
C. Revisi Produk .....	127
D. Analisis Hasil Produk Akhir.....	128
E. Pembahasan .....	138
F. Keterbatasan Penelitian .....	145

## **BAB IV PENUTUP**

A. Simpulan tentang Produk.....	147
---------------------------------	-----

B. Saran Pemanfaatan Produk.....	148
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	149
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	150



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Validator .....	67
Tabel 2.2 Kisi-kisi Penilaian Validator Media.....	69
Tabel 2.3 Kisi-kisi Penilaian Validator Materi .....	70
Tabel 2.4 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru .....	71
Tabel 2.5 Kisi-kisi Lembar Observasi Uji Efektivitas Anak .....	71
Tabel 2.6 Skor Validitas.....	73
Tabel 2.7 Interpretasi Hasil Uji Validitas Berdasarkan Persentase .....	74
Tabel 2.8 Skor Uji Kelayakan Secara Praktis .....	75
Tabel 2.9 Kriteria Penilaian Data Angket Pendidik.....	75
Tabel 2.10 Skema <i>one group pre test dan post test design</i> .....	75
Tabel 2.11 Penilaian Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini.....	76
Tabel 2.12 Interpretasi Hasil Uji Efektivitas.....	76
Tabel 2.13 Interpretasi Hasil Uji Efektivitas Berdasarkan Persentase.....	77
Tabel 3.1 Hasil Analisis Materi/konten .....	81
Tabel 3.2 Uraian Capaian Pembelajaran .....	85
Tabel 3.3 Perencanaan Rancangan.....	87
Tabel 3.4 Skenario Multimedia Interaktif <i>Smart Emotion</i> .....	89
Tabel 3.5 Desain Gambar Multimedia Interaktif <i>Smart Emotion</i> .....	95
Tabel 3.6 Lembar Kerja Anak.....	101
Tabel 3.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	109
Tabel 3.8 Hasil Validasi Ahli Materi .....	111
Tabel 3.9 Revisi Materi Multimedia Interaktif <i>Smart Emotion</i> .....	112
Tabel 3.10 Hasil Validasi Ahli Materi .....	114
Tabel 3.11 Hasil Analisis Angket Wali Kelas B1 .....	115
Tabel 3.12 Hasil Analisis Angket Wali Kelas B2.....	116
Tabel 3.13 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Skala Kecil.....	119
Tabel 3.14 Hasil Uji Normalitas pada Uji Coba Skala Kecil.....	121
Tabel 3.15 Hasil <i>Uji Paired Sample T-test</i> pada Uji Coba Skala Kecil.....	121
Tabel 3.16 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Skala Besar .....	123
Tabel 3.17 Hasil Uji Normalitas Pada Uji Coba Skala Besar .....	126
Tabel 3.18 Hasil Uji Paired Sample T-Test Pada Uji Coba Skala Besar.....	126

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan ADDIE .....	60
Gambar 2.2 Tahap uji coba produk.....	66
Gambar 3.1 Tampilan layar awal .....	93
Gambar 3.2 Petunjuk penggunaan .....	94
Gambar 3.3 Tampilan biodata pengembang .....	94
Gambar 3.4 Proses penggabungan menjadi video animasi.....	100
Gambar 3.5 Proses memasukkan suara.....	100
Gambar 3.6 Komponen pada multimedia interaktif <i>smart emotion</i> .....	132

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Guru.....	161
Lampiran 2. Surat Validator Media .....	165
Lampiran 3. Lembar Validasi Media .....	166
Lampiran 4. Surat Validator Materi .....	169
Lampiran 5. Lembar Validasi Materi.....	170
Lampiran 6. Modul Ajar Uji Coba Skala Kecil .....	175
Lampiran 7. Modul Ajar Uji Coba Skala Besar.....	179
Lampiran 8. Data <i>Pretest</i> Uji Coba Skala Kecil .....	183
Lampiran 9. Data <i>Posttest</i> Uji Coba Skala Kecil.....	184
Lampiran 10. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Kecil .....	185
Lampiran 11. Uji <i>Paired Sample T-Test Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Kecil.....	186
Lampiran 12. Data <i>Pretest</i> Uji Coba Skala Besar.....	187
Lampiran 13. Data <i>Posttest</i> Uji Coba Skala Besar .....	189
Lampiran 14. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Besar .....	191
Lampiran 15. Uji <i>Paired Sample T-Test Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Besar .....	192
Lampiran 16. Surat Izin Melaksanakan Penelitian .....	193
Lampiran 17. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian.....	194
Lampiran 18. Lembar Observasi Efektivitas .....	195
Lampiran 19. Rubrik Penilaian .....	197
Lampiran 20. Lembar Angket Respon Guru.....	200
Lampiran 21. Dokumentasi.....	204
Lampiran 22. Riwayat Hidup.....	207

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kecerdasan intelektual yang tinggi bukanlah jaminan bagi seseorang untuk dapat memperoleh kesuksesan, kebahagiaan, atau kebajikan.<sup>3</sup> Terdapat faktor lain yang mempengaruhi kesuksesan dimasa depan seperti kemampuan mengendalikan diri sendiri, memiliki daya tahan saat menghadapi rintangan, tidak merasa cepat puas, mengatur suasana hati, mengelola rasa cemas dan kemampuan berempati pada lingkungan sosial. Faktor-faktor tersebut merujuk pada kecerdasan emosi (*emotional Intelligence*).<sup>4</sup>

Goleman menyatakan bahwa IQ memiliki pengaruh kurang lebih 20% untuk unsur-unsur yang menentukan keberhasilan hidup, dan 80% dipengaruhi oleh kapasitas atau keterampilan lain, yaitu kecerdasan emosional.<sup>5</sup> Keterbatasan IQ bagi kesuksesan juga dikemukakan oleh sebuah penelitian oleh riset Massachusetts Amerika, yang membuktikan bahwa rasio IQ tidak melebihi 25% dalam menentukan kesuksesan. Dampak keberhasilan sangat ditentukan oleh kemampuan sederhana yang diperoleh pada masa kanak-kanak, seperti keahlian merespon

---

<sup>3</sup> Daniel Goleman, "Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ: Goleman, Daniel: 9780553383713: Amazon.Com: Books," Random House Publishing Group, 2005.

<sup>4</sup> Ayu Satria Ritonga, Daviq Chairilisyah, And Febrialismanto, "The Influence Of Peer Association With The Emotional Intelligence Of Children Aged 5-6 Years In Tk Cendana Rumbai Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru," *Jurnal Online Mahapeserta didik* 6, No. 2 (2019): 1–12.

<sup>5</sup> Daniel Goleman, Boyatzis Richard, and McKEE Annie, "Primal Leadership Realizing the Power of Emotional Intelligence" (Boston, Massachusetts: Harvard Business Review Press, 2002)

kegagalan, kemampuan hidup bersama orang lain, dan kemampuan mengendalikan pengalaman emosional.<sup>6</sup> Kecerdasan emosi mempengaruhi seluruh aktivitas kehidupan manusia.

Penelitian yang dilakukan TalentSmart memperlihatkan 34 kemampuan/*skill* yang di uji, EI menjadi kemampuan predictor dengan persentase 58% lebih kuat dibandingkan dengan 33 *skill* lainnya. *Emotional intelligence* sebagai dasar dari kemampuan yang mempengaruhi tingkah laku sehari-hari.<sup>7</sup> Kecerdasan emosi memelopori kesuksesan di masa depan, Jack Ma pendiri Alibaba group, pengusaha sukses yang menjadi salah satu orang terkaya di China. Jack Ma memaparkan tiga kunci sukses membesarkan usaha yakni, EI (*emotional intelligence*), IQ, (*intelligence quotient*) dan LQ (*love quotient*). Pentingnya merekrut orang-orang dengan semangat belajar yang tinggi, optimisme yang tinggi, EI diperlukan agar wirausaha dapat terampil bekerja sama dan menjadi pemimpin yang menginspirasi timnya. Serta IQ akan membantu mencetuskan ide di masa depan dan bertahan dimasa sulit.<sup>8</sup>

Dunia bisnis saat ini juga lebih mengutamakan EQ (*Emotional Intelligence*) daripada intelektual seseorang, baik dalam hubungan antara atasan dan bawahan

---

<sup>6</sup> Technology Institute of Massachusetts, "Emotional Intelligence," n.d., [https://www.mit.edu/search/?q=emotionally+intelligence#gsc.tab=0&gsc.q=emotional intelligence&gsc.sort=](https://www.mit.edu/search/?q=emotionally+intelligence#gsc.tab=0&gsc.q=emotional+intelligence&gsc.sort=).

<sup>7</sup> Talent Smart EQ, "Emotional Intelligence in the Workplace," n.d., [https://www.talentsmarteq.com/?search\\_query=emotional+intelligence](https://www.talentsmarteq.com/?search_query=emotional+intelligence).

<sup>8</sup> Ramadhani Mutia and Yolanda Friska, "Rahasia Sukses Menjadi Pengusaha," REPUBLIKA, 2018, <https://ekonomi.republika.co.id/berita/pgivzr370/ingin-jadi-pengusaha-sukses-seperti-jack-ma-ini-rahasiannya>'.

maupun antara sesama rekan kerja. Kemampuan IQ mudah ditingkatkan sedangkan EQ merupakan pertumbuhan dalam diri seseorang.<sup>9</sup> Maka dari itu seseorang yang memiliki *emotional intelligence* yang tinggi dianggap dapat bekerja lebih baik dengan menjaga keseimbangan dalam dirinya, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Kak seto juga menyampaikan pentingnya pengembangan kecerdasan emosi sejak dini, dikarenakan generasi sekarang cenderung kesulitan dalam mengelola emosi.<sup>10</sup>

Mayer & Salovey memaparkan bahwa EI (*emotional intelligence*) merupakan kemampuan untuk mengelola perasaan dan emosi untuk mengarahkan seseorang dalam bertindak dan membina hubungan.<sup>11</sup> Lebih lanjut, John Gottman menjelaskan kecerdasan emosi merupakan kemampuan untuk menyadari perasaan, berempati, mengelola perasaan, mengendalikan dorongan hati, dan memotivasi diri. Kecerdasan emosi dapat menangani perasaan serta menentukan kebahagiaan dan kesuksesan, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Iqbal Fahlevi Simon, "Pentingnya Emotional Quotient Bagi Entrepreneur," *Mekari Jurnal*, 2019, <https://www.jurnal.id/id/blog/pentingnya-emotional-quotient-bagi-entrepreneur/>.

<sup>10</sup> Bimo Aria Fundrika and Fajar Ramadhan, "Tak Cuma Akademik, Kak Seto Sebut Kecerdasan Emosional Harus Jadi Prioritas Pendidikan Di Indonesia," *Suara.Com*, 2022, <https://www.suara.com/health/2022/12/02/111500/tak-cuma-akademik-kak-seto-sebut-kecerdasan-emosional-harus-jadi-prioritas-pendidikan-di-indonesia?page=all>.

<sup>11</sup> John D. Mayer, Marc A. Brackett, and Peter Salovey, *Emotional Intelligence: Key Readings on the Mayer and Salovey Model*, National Professional Resources, Inc (National Professional Resources, Inc, 2004).

<sup>12</sup> John Gottman and Joan Declaire, *Raising an Emotionally Intelligence Child* (New York, Amerika: Simon & Schueter Paperbacks, 1997).

Masa usia dini menjadi tahap terpenting dalam fase kehidupan. Pada tahap usia dini kecerdasan anak berkembang dengan sangat luar biasa, sehingga menjadi rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia setelahnya.<sup>13</sup> Pada masa ini juga menjadi waktu terbaik untuk melejitkan potensi yang dimiliki anak.<sup>14</sup> Para pakar ahli menjelaskan potensi awal yang harus ditanamkan sejak dini adalah kecerdasan emosi, yang akan menjadi penentu seseorang bersikap saat dewasa kelak.<sup>15</sup>

Anak-anak dengan kecerdasan emosi tinggi dapat mengelola emosi mereka dengan lebih baik, kurang agresif, memiliki suasana hati umum yang lebih positif, lebih sukses secara akademis, menjauh dari kebiasaan negatif, membangun hubungan sosial yang positif dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkaran sosial serta menunjukkan adaptasi sosial. Ilkay Ulutaş dalam penelitiannya menyatakan bahwa ketika anak-anak tidak kompeten secara sosial dan emosional, mereka akan mengalami masalah dalam keterampilan komunikasi, hubungan pertemanan, dan

---

<sup>13</sup> Rifqi Aulia, Na'imah Na'imah, and Raden Rachmy Diana, "Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2021): 106, <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.981>.

<sup>14</sup> Eka Lina Retnaningsih and Khiriyah Ummu, "Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Program Studi PGRA* 8, no. 1 (2022): 143–58.

<sup>15</sup> Darman Manda, Kartika Fajriani, and Dyan Paramitha Darmayanti, "Improving Early Childhood Emotional Intelligence Through Traditional 'Balogo' Games in Kindergartens," *Education Quarterly Reviews* 5, no. 4 (December 30, 2022), <https://doi.org/10.31014/aior.1993.05.04.679>.

resolusi konflik. Pengembangan kecerdasan emosional dapat mengurangi masalah emosi sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan.<sup>16</sup>

Pentingnya kecerdasan emosi untuk dikembangkan sejak usia dini, berbanding terbalik dengan kenyataan yang terjadi saat ini. Peneliti menemukan masih banyak anak-anak yang menangis histeris, berteriak bahkan berguling di tanah saat keinginannya tidak terpenuhi, hal ini merujuk pada pengaturan diri. Anak masih kesulitan dalam mengungkapkan apa yang dirasakan, mengambil keputusan.<sup>17</sup> Kemudian sebagian anak juga masih cuek melihat kondisi di sekitarnya hal ini merujuk pada empati, anak juga belum mampu memotivasi diri saat menghadapi masalah kecil seperti ketika tidak bisa menyelesaikan tugas dari guru. Hubungan anak dengan temannya pun belum berjalan dengan baik, karena anak belum mampu dalam menjalin keterampilan sosial. Beberapa fenomena yang terjadi di atas merujuk pada rendahnya kecerdasan emosi.

Tabroni menjelaskan di dalam penelitiannya, banyak orang tua, guru dan orang-orang yang berada di dunia anak hingga remaja yang mengeluhkan gangguan sosial dan emosional pada anak. Seperti ketidakmampuan untuk menunjukkan sikap yang tepat pada situasi tertentu, tidak mampu menjalin hubungan dengan teman sebaya, mudah merasa tertekan, cemas hanya karena perkara kecil. Sehingga membuat anak tumbuh menjadi sosok yang pemarah, memiliki rasa takut yang

---

<sup>16</sup> İlkey Ulutaş, Kübra Engin, and Emine Bozkurt Polat, "Strategies to Develop Emotional Intelligence in Early Childhood," *Intech* 11, no. tourism (2016): 13, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.98229>.

<sup>17</sup> Ari Sofia and Irzalinda Vivi, "The Effect of Parents Interaction with Early Child's Emotional Intelligence," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 2 (2021): 176–86, [www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады](http://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awлады).

berlebihan, sulit untuk beradaptasi, tidak percaya diri, pemalu dan sebagainya.<sup>18</sup> Beberapa gejala di atas memperlihatkan kecerdasan emosi anak yang belum mampu dikembangkan sesuai harapan.

Nurjanah dalam penelitiannya di Tk Kecamatan Tembilahan juga merujuk pada fenomena yang sama, dari 100 orang sampel, 50% anak masuk dalam kategori kecerdasan emosi rendah, 40% sedang, dan 10% tinggi. Gejala-gejala yang dimunculkan anak seperti tidak mampu mengendalikan diri saat keinginannya tidak terpenuhi, rasa peduli atau empati anak yang masih rendah untuk menolong temannya, anak masih terkesan cuek dan acuh, serta anak belum mampu memotivasi dirinya ketika belum bisa menyelesaikan tugasnya, anak masih cenderung resah, marah dan sedih yang berlebihan.<sup>19</sup>

Melihat pentingnya kecerdasan emosi dalam kehidupan sebagai sentral utama bagi setiap individu. Sehingga membutuhkan perhatian lebih dari pendidik dan orang tua.<sup>20</sup> Salah satu cara meningkatkan kecerdasan emosi pada anak usia dini melalui media pembelajaran. Media pembelajaran diyakini menjadi salah satu

---

<sup>18</sup> Imam Tabroni, Dian Hardianty, and Rini Purnama Sari, "The Importance of Early Childhood Education in Building Social and Emotional Intelligence in Children," *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 3 (2022): 1219–26, <https://doi.org/10.54259/mudima.v2i3.508>.

<sup>19</sup> Ayu Nurjanah, Daviq Chairilsyah, And Yeni Solfiah, "The Effect Of Gadget Use Intensity During The Covid-19 Pandemic On Emotional Intelligence Of Early Childhood," *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 7, No. 1 (January 30, 2023): 91, <https://doi.org/10.33578/Pjr.V7i1.8464>.

<sup>20</sup> Novianti Retno Utami, "Pengembangan Instrumen Kecerdasan Emosional Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pelita PAUD* 4, no. 1 (2019): 124–38, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.839>.

faktor utama keberhasilan belajar anak didik.<sup>21</sup> Pada anak usia dini media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media audio, media visual, media audio visual ataupun media yang berada di lingkungan sekitar anak, yang bertumpu pada konsep belajar melalui bermain.<sup>22</sup> Hadirnya media pembelajaran dapat membangkitkan minat baru, serta motivasi untuk merangsang pembelajaran, selain itu juga berpengaruh besar pada psikologis peserta didik. Maka dari itu media pembelajaran dirancang semenarik mungkin guna membantu anak didik memperoleh tujuan pembelajaran.<sup>23</sup>

Kenyataannya yang ditemukan saat ini masih banyak pendidik yang masih kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran pada anak. Media yang digunakan masih konvensional, monoton, dan kurang bervariasi yang berakibat anak kurang aktif dalam proses pembelajaran.<sup>24</sup> Ni Wayan menjelaskan salah satu masalah paling umum di sekolah adalah kurangnya alat dan media pembelajaran,

---

<sup>21</sup> Alvi Aliyanti Dwi Anggraini, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE," *Education and Development* 9, no. 4 (2021): 426–32.

<sup>22</sup> Herman Zaini and Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96, <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.

<sup>23</sup> Vera Yuli Erviana and Muslimah Muslimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (2019): 58–68, <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v11i1.23798>.

<sup>24</sup> Nuri Cahyati, Syafdaningsih, and Rukiyah, "Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2018): 160–70, <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>.

akibatnya pembelajaran menjadi tidak maksimal.<sup>25</sup> Zeptyana juga menyampaikan hal yang sama bahwa guru masih kurang menggunakan media pembelajaran yang efektif sehingga pembelajaran terkesan membosankan.<sup>26</sup>

Seiring perkembangan zaman, teknologi memelopori semua bidang kehidupan termasuk pendidikan. Masalah yang dihadapi sekolah-sekolah di Indonesia saat ini adalah kurangnya perangkat lunak pembelajaran (*software*), khususnya di lembaga Taman Kanak-kanak, berupa multimedia interaktif.<sup>27</sup> Padahal kebanyakan anak telah terbiasa dengan teknologi yang ada disekitarnya. Maka dari itu pembelajaran di Paud saat ini sudah mulai menggalakkan penggunaan teknologi untuk media pembelajarannya.<sup>28</sup> Media pembelajaran berbasis digital seperti multimedia interaktif mampu mengoptimalkan pembelajaran anak usia dini.<sup>29</sup> Asyiful juga memaparkan bahwasanya multimedia interaktif seperti media

---

<sup>25</sup> Ni Wayan Aryani and Didith Pramunditya Ambara, "Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (2021): 252–60, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>.

<sup>26</sup> Putra Ayu Dhita Zeptyani and I W Wiarta, "Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini," ... *Anak Usia Dini Undiksha* 8, no. May (2020): 69–79, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/24740%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/24740/15543>.

<sup>27</sup> Maulina Rahayu, Isti Rusdiyani, and Fadlullah Fadlullah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 2 (2022): 17. <https://doi.org/10.24235/awlady.v8i2.10374>.

<sup>28</sup> Rifka Toyba Humaida and Suyadi Suyadi, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT," *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 2 (2021): 78–87, <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>.

<sup>29</sup> Nila Mayang Sari, Elindra Yetti, dan Hapidin Hapidin, "Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4. no. 2 (2020): 831, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.

animasi dirasakan sangat cepat menarik perhatian anak, karena menggabungkan unsur-unsur yakni, gambar, animasi, teks, audio, dan video game yang disajikan praktis. Media pembelajaran yang menyenangkan akan membangkitkan semangat anak dalam belajar.<sup>30</sup>

Permainan edukatif merupakan bagian dari multimedia interaktif, yang memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan keragaman bakat anak. Saat menggunakan multimedia interaktif anak terstimulasi dengan permainan yang bermakna, anak tidak akan merasa mereka sedang belajar.<sup>31</sup> Hadirnya multimedia interaktif sebagai salah satu solusi menghadirkan pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan. Pembelajaran tidak harus menggunakan buku, tapi juga bisa menggunakan aplikasi multimedia interaktif yang dapat menemani anak belajar dengan menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar secara aktif.<sup>32</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Raudhatul Athfal Insan Mulia guru masih kurang dalam mengoptimalkan penerapan media pembelajaran pada anak pada aspek sosem khususnya kecerdasan emosi, media yang digunakan

---

<sup>30</sup> Asyiful Munar and Suyadi, "Penggunaan Media Animasi Dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini," *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*. 4. no. 2 (2021): 155–64, <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>.

<sup>31</sup> Rizki Amalia, Zarina Akbar, and Yuliani Nurani, "Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6, no. 3 (September 29, 2021): 1501–13, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>.

<sup>32</sup> Kartini Kartini, I Nyoman Sudana Degeng, and Nurmida Catherine Sitompul, "Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Binatang Untuk Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 128–39. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33879>.

guru di sekolah lebih banyak mengedepankan pengembangan aspek motorik, kognitif, bahasa, dan seni untuk anak. Sedangkan aspek sosial emosional khususnya kecerdasan emosi sangat minim menggunakan media pembelajaran. emosi Guru lebih menstimulasi anak melalui pembiasaan. Seperti yang disampaikan oleh wali kelas B1. *“Pengembangan aspek kecerdasan emosi masih belum optimal hal ini dikarenakan belum adanya media khusus yang digunakan untuk menstimulasinya, kami hanya menggunakan APE yang tersedia dan melihat dari kegiatan sehari-hari anak”*.<sup>33</sup>

Penggunaan media pembelajaran juga masih jarang seiring dengan penyampaian dari kepala sekolah yaitu. *“Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang, guru hanya sesekali mengajak anak menonton video melalui layar infocus dan belum pernah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajarannya”*.<sup>34</sup>

Melalui pemaparan di atas dapat ditarik benang merah bahwasanya peranan media pembelajaran sangatlah penting untuk mengembangkan semua aspek pada diri anak. Tuntutan perkembangan zaman yang semakin canggih mengharuskan guru lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang menarik minat anak berlandaskan pada prinsip belajar anak usia dini, sehingga dapat terlaksananya pembelajaran yang aktif dan meningkatkan motivasi belajar anak untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan

---

<sup>33</sup> Wawancara Ibu Jamaliyah Koyumiyah, Wali Kelas B1 RA Insan Mulia (2023).

<sup>34</sup> Wawancara Ibu Suharti S.Pd, Kepala sekolah RA Insan Mulia (2023).

melakukan penelitian terkait “**Pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Melalui penjelasan dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Anak belum dapat memahami emosi yang dirasakan.
2. Rendahnya pengendalian diri anak saat marah atau saat keinginannya tidak terpenuhi.
3. Anak belum mampu memotivasi diri saat tidak bisa menyelesaikan tugas.
4. Anak belum mampu berempati saat melihat temannya kesulitan.
5. Belum tersedia media pembelajaran khusus menstimulasi kecerdasan emosi anak.
6. Guru belum menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini berfokus pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini.

#### **D. Rumusan Masalah**

Melalui penjelasan latar belakang telah mengarah pada rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini?
4. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif *smart emotion* efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berikut ini tujuan pengembangan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini.
2. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini.
3. Mengetahui kepraktisan penggunaan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini.
4. Mengetahui efektivitas multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini.

## **F. Manfaat Pengembangan**

1. Aspek Teoritis
  - a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi keilmuan yang terkait tentang multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini.
  - b. Pengembangan ilmu pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Aspek Praktis
  - a. Diharapkan penelitian ini memiliki kegunaan bagi guru, peserta didik dan orang tua sebagai multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini.
  - b. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru, sehingga dapat memberikan bekal untuk proses kedepannya.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif *smart emotion* dikembangkan sesuai perkembangan kecerdasan emosi anak usia dini.
2. Multimedia interaktif *smart emotion* dirancang sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
3. Multimedia interaktif *smart emotion* dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *power point* dan *cap cut pc editor*.

4. Multimedia interaktif *smart emotion* mudah digunakan kapanpun tanpa menggunakan internet dengan syarat mendownload terlebih dahulu pada link yang sudah diberikan.
5. Tampilan multimedia interaktif *smart emotion* menarik dengan penjelasan yang nyata sesuai kehidupan sehari-hari anak, dan dilengkapi dengan menu-menu yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak.
6. Multimedia interaktif *smart emotion* dilengkapi gambar, video, dan audio yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
7. Sasaran produk yaitu anak usia dini.

#### **H. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini sudah berkaitan dan berkesinambungan dengan penelitian sebelumnya, berikut beberapa penelitian dengan topik yang hampir serupa dengan penelitian ini yaitu:

1. Jurnal yang berjudul "*The Development of Interactive Education Media to Improve Emotional Intelligence of Early Age Children in Raudhatul Athfal As-Syafiiyah*" karya ilmiah ini ditulis oleh Hafsah, Edi Saputra dan Suryaniar, 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media edukasi interaktif untuk meningkatkan kecerdasan emosi valid dan praktis untuk digunakan anak usia dini. Persentase penerapan media pembelajaran sebesar 89,28% masuk ke dalam kategori praktis karena lebih besar dari 70%. Penelitian ini sama-sama berfokus pada pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan tema hewan pada pengembangan media interaktifnya,

sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengembangkan multimedia interaktif *smart emotion* yang berfokus pada pengenalan jenis-jenis emosi dan mengembangkan lima aspek kecerdasan emosi pada teori Goleman.<sup>35</sup>

2. Penelitian yang berjudul “*Adoption of a Serious Game in the Developing of Emotional Intelligence Skills*” penelitian ini dilakukan oleh Fernando Almeida, 2020. Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan media berupa *games* untuk mengembangkan kecerdasan emosi, akan tetapi penelitian ini dilakukan pada mahasiswa manajemen dan teknik komputer. Sedangkan, penelitian yang dilakukan ditujukan untuk jenjang sekolah Pendidikan anak usia dini. Hasil Penelitian ini menunjukkan terdapat korelasi antara permainan serius FLIGBY dengan kecerdasan emosi, penelitian ini juga menjelaskan betapa pentingnya kecerdasan emosi yang harus dikembangkan.<sup>36</sup>
3. Artikel dengan judul “*Interactive Multimedia Games to Enhance the Emotional Intelligence of Deaf and Hard of Hearing Adolescents*”, artikel ini dilakukan oleh Nutttapun Nakpong dan Sumalee Chanchalor, 2019. Penelitian ini sama-sama mengembangkan permainan digital edukatif dan interaktif untuk kecerdasan emosi anak, akan tetapi dalam penelitian ini

---

<sup>35</sup> Hafsah, Edi Saputra, and Suryaniar, “The Development of Interactive Education Media to Improve Emotional Intelligence of Early Age Children in Raudhatul Athfal As-Syafiiyah,” *Britain. International of Linguistics Arts and Education (BioLAE) Journal*. 2, no. 2 (July 3, 2020): 584–89, <https://doi.org/10.33258/biolae.v2i2.270>.

<sup>36</sup> Fernando Almeida, “Adoption of a Serious Game in the Developing of Emotional Intelligence Skills,” *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education* 10, no. 1 (2020): 30–43, <https://doi.org/10.3390/ejihpe10010004>.

diperuntukan untuk remaja tuli dan sulit mendengar dengan rentang usia 13-15 tahun, di dalam permainan yang dikembangkan dilengkapi dengan video penjelasan tata cara bermain *games* oleh juru bahasa isyarat. Sedangkan pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* yang dilakukan peneliti untuk anak usia dini usia TK B 5-6 tahun dan tidak diperuntukkan untuk anak berkebutuhan khusus. Penelitian ini menjelaskan bahwa permainan multimedia interaktif dapat memberikan efek menguntungkan pada kecerdasan emosi anak, keterbatasan penelitian ini terletak pada desain media yang dikhususkan pada rentang usia remaja, yang belum relevan dengan berbagai tingkatan usia dan juga didesain untuk pelajar dengan gangguan pendengaran (DHH).<sup>37</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Jaione Santos, Triiuni Jesmin, Antonio Martis, Michelle Maunder, Sanra Cruz, Carolina Novo, Hannah Schiff, Pedro Bessa, Ricardo Costa, dan Carlos Vaz de Carvalho dengan judul “*Developing Emotional Intelligence with a Game: The League of Emotions Learners Approach*”, 2021. Penelitian ini menggunakan aplikasi yang bernama LoEL yang dipersembahkan sebagai media yang menghubungkan kaum muda dengan kecerdasan emosi yang penting untuk kesuksesan dimasa mendatang. Seirama dengan penelitian ini sama-sama mengembangkan aplikasi media permainan digital *smart emotion* yang

---

<sup>37</sup> Nuttapun Nakpong and Sumalee Chanchalor, “Interactive Multimedia Games to Enhance the Emotional Intelligence of Deaf and Hard of Hearing Adolescents,” *International Journal of Instruction* 12, no. 2 (2019): 305–20, <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12220a>.

menggabungkan berbagai aspek kecerdasan emosional, antara lain kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Pengembangan media ini diperuntukkan untuk remaja dalam konteks karir profesionalnya sedangkan penelitian yang dilakukan dikhususkan pada anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan proyek media LoEL dinilai tinggi kegunaannya 89,3% konten aplikasi tersebut dinilai 77,9% dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang emosi, dan 77,6% orang setuju bahwa aplikasi LoEL berkontribusi dalam mengembangkan kecerdasan emosi, hanya 17% yang tidak begitu yakin.<sup>38</sup>

5. Sebuah karya ilmiah yang dikemukakan oleh, Carissoli Claudia dan Villani Daniela yang berjudul “*Can Video Games Be Used to Promote Emotional Intelligence in Teenagers? Results from Emotiva Mente, a School Program*”, 2019. Karya ilmiah ini menjabarkan program meningkatkan kecerdasan emosi pada 121 anak didik menggunakan *video game*. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kecerdasan emosi sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, akan tetapi peneliti mengembangkan sebuah multimedia interaktif *smart emotion* untuk anak usia dini. Sedangkan penelitian ini tidak mengembangkan media pembelajaran hanya melakukan uji coba keefektifan media *video game* sebagai alat pembelajaran pada anak didik remaja awal. Hasil penelitian ini melaporkan

---

<sup>38</sup> Jaione Santos et al., “Developing Emotional Intelligence with a Game: The League of Emotions Learners Approach,” *Computers*. 10, no. 8 (2021): 1–11, <https://doi.org/10.3390/computers10080097>.

peningkatan dalam ekspresi yang berhubungan dengan diri sendiri dan orang lain dan peningkatan strategi regulasi emosi setelah menggunakan *video game*. Anak-anak memiliki kesempatan untuk memahami diri mereka sendiri dan dengan cara itu, mereka dapat memperoleh kritik dan memperbaiki diri.<sup>39</sup>

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Diana Putri Trisna, 2020, dengan judul “Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri”. Jenis penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menjelaskan kecerdasan emosi anak dapat berkembang apabila diberikan media yang mendukung serta menarik perhatian anak yang mana pada penelitian ini menggunakan cerita seri bergambar. Sedangkan pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah multimedia interaktif *smart emotion* pada *desktop* yang juga memuat cerita bergambar dan memiliki suara, serta dapat dimainkan anak.<sup>40</sup>
7. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun”, yang dilakukan oleh Hidayatul Munawaroh, Afifah Eka Yulia Widiyani, dan Rifqi Muntaqo, 2021. Hasil penelitian R&D (*Research and Development*) ini menjelaskan

---

<sup>39</sup> Claudia Carissoli and Daniela Villani, “Can Videogames Be Used to Promote Emotional Intelligence in Teenagers? Results from EmotivaMente, a School Program,” *Games for Health Journal* 8, no. 6 (2019): 407–13, <https://doi.org/https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0148>.

<sup>40</sup> Leila Soltani et al., “Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri,” *Britain International of Linguistics Arts and Education (BloLAE) Journal* 6, no. 2 (2020): 1–8. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.75123>.

pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif di RA Masyitoh Al Munawaroh Wonosobo mampu meningkatkan ingatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Anak-anak lebih tertarik dan memberikan respon interaktif yang baik saat belajar dengan layanan audio visual yang dihadirkan oleh multimedia interaktif. Oleh karena itu hadirnya multimedia interaktif sebagai salah satu solusi menghadirkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan aktif. Penelitian ini seiring dengan peneliti yaitu menggunakan multimedia interaktif *smart emotion* yang dilengkapi gambar dan audio sebagai media pembelajaran, perbedaannya media peneliti khusus untuk kecerdasan emosi anak usia dini, sedangkan penelitian ini bertemakan alam semesta.<sup>41</sup>

8. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia”, yang dilakukan oleh Dhega Febiharsa, dan Djunaidi, 2018. Hasil penelitian ini memaparkan media interaktif 3 dimensi efektif digunakan guru sebagai bahan ajar dan juga dapat digunakan anak untuk belajar mandiri. Mengingat tingkat kerumitan yang relatif tinggi dalam proses pembuatan dan pengembangan media, maka pengembangan media interaktif ini merupakan kemitraan dari berbagai disiplin ilmu. Hasil penilaian oleh ahli media diperoleh 81,67%, penilaian pengguna yaitu guru

---

<sup>41</sup> Hidayatu Munawaroh, Afifah Yulia Eka Widiyani, and Rifqi Muntaqo, “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta Pada Anak Usia 4-6 Tahun,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1164–72, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>.

paud berada dalam kategori baik. Penelitian ini tentunya seiring dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan multimedia interaktif *smart emotion* dalam upaya stimulasi tumbuh kembang anak dalam proses pembelajaran yang menarik. Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada tema yang dikembangkan dan validasi yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan tema pengenalan lingkungan dan hanya menggunakan uji ahli media dan uji coba skala kecil oleh guru. Sedangkan peneliti mengambil tema kecerdasan emosi dan penelitian yang dilakukan menggunakan uji ahli materi dan media serta uji skala kecil dan skala besar pada anak usia 5-6 tahun.<sup>42</sup>

9. Karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Binatang untuk Anak didik Taman Kanak-kanak (TK)”. Penelitian ini dituangkan oleh Kartini, I Nyoman Sudana Degeng, Nurmida Catherine Sitompul, 2020. Hasil penelitian ini memaparkan pengembangan multimedia interaktif dengan tema dunia binatang layak digunakan dengan perolehan nilai dari ahli media 4,42 sangat baik, ahli materi 4,25 sangat baik, penilaian guru kelompok A sebesar 100%, uji skala kecil 97,22%, dan skala besar 92,15%. Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu multimedia interaktif, akan tetapi tema yang diambil berbeda peneliti berfokus pada kecerdasan emosi

---

<sup>42</sup> Dhega Febiharsa and Djuniadi Djuniadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini Di Indonesia.” *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE.)* 1. no. 1 (2018): 75, <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>.

anak usia dini dan menggunakan model ADDIE pada model pengembangannya. Sedangkan penelitian ini menggunakan tema pengenalan binatang serta model pengembangan yang digunakan Borg & Gall.<sup>43</sup>

10. Artikel ilmiah yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan Model ADDIE”, yang dipersembahkan oleh Alvi Aliyanti Dwi Anggraini, Iskandar Wiryokusumo, dan Ibut Priono Leksono, 2021. Hasil penelitian ini memaparkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pengenalan huruf dan angka pada anak usia dini di RA Shafa Wa Marwah Tulangan layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran, dengan hasil validasi ahli media, ahli desain dan ahli materi memperoleh hasil layak. Hasil uji coba perorangan 91,6 %, uji skala kecil 90,8% dan uji skala besar 85,5%, artinya multimedia ini dapat mengembangkan kognitif anak. Penelitian ini sama-sama mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran, dan model pengembannya menggunakan model ADDIE. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, perbedaan tersebut terlihat pada aspek yang dikembangkan, penelitian ini berfokus pada kognitif anak usia dini yaitu angka dan huruf sedangkan peneliti mengkaji pada aspek kecerdasan emosi yang bukan hanya terdapat huruf dan angka saja, akan tetapi terdapat juga

---

<sup>43</sup> Kartini, Degeng, and Sitompul, “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Binatang Untuk Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak.”

permainan yang dapat anak lakukan untuk mengembangkan kecerdasan emosinya.<sup>44</sup>

11. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif dalam Pengenalan Kata Bermakna pada Anak” yang dilakukan oleh Nuri Cahyati, Syafdaningsih, Rukiyah, 2018. Hasil penelitian ini mengklarifikasi pengembangan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna pada anak usia 5-6 tahun dinyatakan layak dan valid digunakan untuk pengenalan kata pada pembelajaran, dengan skor 3,68 (valid) pada tahap *expert review*, kategori kepraktisan media dilihat dari anak yaitu sebesar 75% dan kategori *small group evaluation* 79,16% yang berarti teruji kepraktisannya. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE pada multimedia interaktif yang dikembangkan akan tetapi penelitian ini mengkombinasi dengan evaluasi Tessmer. Penelitian ini juga berfokus pada pengenalan kata bermakna sedangkan peneliti berfokus pada kecerdasan emosi anak usia dini, baik berupa jenis-jenis emosi maupun lima aspek kecerdasan emosi.<sup>45</sup>

12. Jurnal yang berjudul “Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini” oleh Ni Wayan Aryani, Didith Pramunditya Ambara, 2021. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama

---

<sup>44</sup> Anggraini, Wiryokusumo, and Leksono, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE.”

<sup>45</sup> Cahyati, Syafdaningsih, and Rukiyah, “Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 9. No2. 160-170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>.

mengembangkan multimedia interaktif untuk anak usia dini dengan model pengembangan ADDIE, akan tetapi karya ilmiah ini berfokus pada aspek kognitif khususnya untuk mengklasifikasikan. Multimedia interaktif dalam penelitian ini hanya terdapat video (audio, dan gambar saja), sedangkan peneliti juga merancang kegiatan yang dapat dilakukan anak dalam multimedia interaktif *smart emotion* yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif valid dan layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran dan menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan aspek kognitif anak dengan pembelajaran menarik, variatif dan menghadirkan pengalaman baru untuk anak.<sup>46</sup>

13. Disertasi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Cirebon” yang ditulis oleh Ahmad Ripai, pada tahun 2019. Penelitian ini sama-sama berjenis *Rnd* dan mengembangkan sebuah multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan model *Dick & Carey* sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE. Penelitian ini diujikan pada peserta didik kelas IX SMPN 4 Kota Cirebon. Sedangkan peneliti melakukan uji coba pada anak usia dini. Hasil penelitian ini memaparkan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Cirebon efektif, dengan hasil *t* hitung sebesar  $3,0569 \times 10^{-18}$  lebih kecil dari *t* tabel pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05 sebesar 2,034515, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$

---

<sup>46</sup> Wayan Aryani and Pramunditya Ambara, “Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 9. No 2. 252-262.

diterima. Selain itu mean skor sesudah menggunakan multimedia bahasa juga lebih meningkat 65,88235294, dibandingkan sebelum menggunakan bahasa 50,44117647. Multimedia ini juga memiliki signifikansi secara praktis. Multimedia interaktif *smart emotion* yang akan dikembangkan peneliti berfokus pada kecerdasan emosi yang berbeda dengan penelitian ini yang mengembangkan pembelajaran bahasa.<sup>47</sup>

## I. Landasan Teori

### 1. Kecerdasan Emosi

#### a. Pengertian Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi atau yang dikenal dengan istilah EI (*emotional intelligence*) merupakan bagian penting dalam kehidupan, tidak dapat dipungkiri banyak orang yang sukses meskipun hanya memiliki intelegensi tingkat rata-rata. Kecerdasan emosi diprakarsai oleh ahli dari Universitas Harvard yaitu Peter Salovey dan John D. Mayer dari Universitas Hampshire pada tahun 1990. Selanjutnya istilah kecerdasan emosi dipopulerkan oleh Daniel Goleman pada tahun 1995 dalam karyanya yang berjudul *Emotional Intelligence*.<sup>48</sup>

Mayer dan Salovey menjelaskan kecerdasan emosi sebagai kemampuan untuk memahami emosi diri sendiri dan orang lain, menggunakan emosi tersebut untuk memandu pikiran, dan memahami cara

---

<sup>47</sup> Ahmad Ripai, "Pengembangan Multimedia Interaktif Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta" (Universitas Jakarta, 2019).

<sup>48</sup> Casey D. Cobb and John D. Mayer, "Emotional Intelligence," *Educational Leadership*. 58, no. 3 (November 2000): 14–18, <https://doi.org/10.2190/DUGG-P24E-52WK-6CDG>.

bergaul dengan lingkungan sosial.<sup>49</sup> Lebih dalam Mayer dan Salovey memaparkan memiliki kecerdasan emosi yang baik akan berdampak pada kepribadian yang sehat, dapat memahami proses sosial yang kompleks seperti mempererat hubungan persahabatan dan hubungan sosial lainnya.<sup>50</sup>

Daniel Goleman mendefinisikan kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mendeteksi perasaan kita sendiri maupun perasaan orang lain, memotivasi diri sendiri, dan mengelola emosi secara efektif dalam diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional memainkan peran penting dalam kesuksesan akademik, kesehatan mental, dan kesehatan fisik.<sup>51</sup> Kecerdasan emosi sebagai kesadaran emosional dan keterampilan manajemen emosi yang memberikan kemampuan untuk menjaga keseimbangan emosi untuk mencapai kebahagiaan jangka Panjang.<sup>52</sup> Kegagalan sering terjadi di tempat kerja karena ketidakmampuan mengelola emosi dengan tepat.<sup>53</sup>

---

<sup>49</sup> John Mayer and Peter Salovey, "What Is Emotional Intelligence", 1997. [https://www.amazon.com/EmotionalDevelopmentIntelligenceEducationalImplications/dp/0465095879/ref=sr\\_1\\_1?crd=KNQ58ZRBVHYQ&keywords=Mayer;%2C+J.+D.+%26+Salovey%2C+P.+%281997%29.+Emotional+development+and+emotional+intelligence%3A+implications+for&qid=16](https://www.amazon.com/EmotionalDevelopmentIntelligenceEducationalImplications/dp/0465095879/ref=sr_1_1?crd=KNQ58ZRBVHYQ&keywords=Mayer;%2C+J.+D.+%26+Salovey%2C+P.+%281997%29.+Emotional+development+and+emotional+intelligence%3A+implications+for&qid=16).

<sup>50</sup> Salovey Peter and John D. Mayer, "Emotional Intelligence," *Baywood Publishing Co, Inc* 22, no. 2 (1990): 185–211.

<sup>51</sup> Daniel Goleman, *Working with Emotional Intelligence* (New York: Bantam Books, 1999).

<sup>52</sup> A Kalyan et al., "Emotional Intelligence: A Comparative Study of Mental Disorder and Mentally Fit Adolescents," *International Journal of Health Sciences* 93, no. 4 (2022): 5261–73, <https://sciencescholar.us/journal/index.php/ijhs/article/view/6329>.

<sup>53</sup> Dacre Pool Lorraine, *An Introduction to Emotional Intelligence*, ed. Qualter Pamela (Inggris: University of Central Lancashire, UK, 2018).

Bar-On memaparkan kecerdasan emosi adalah seperangkat kemampuan atau seperangkat keterampilan psikologis, emosional, dan sosial yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk menghadapi tuntutan dan tekanan eksternal.<sup>54</sup> Kecerdasan emosional adalah sikap moral yang berkembang dari pengalaman hidup dan dapat mengakar atau menjadi karakter dalam kepribadian seseorang.<sup>55</sup>

Kecerdasan emosional terdiri dari seperangkat keterampilan emosional dan sosial yang membantu kita mengenali, merasakan, dan mengendalikan perasaan kita untuk mempertahankan konsistensi batin di dalam lingkungan. Kecerdasan emosional memainkan peran penting dalam menyelesaikan tantangan kehidupan. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa anak-anak akan menunjukkan kesinambungan emosional yang tinggi, perlu dikembangkan dan terus di stimulasi.<sup>56</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengidentifikasi emosi, mengendalikan emosi diri sendiri, memotivasi diri sendiri, mengidentifikasi

---

<sup>54</sup> Bar-On, "Emotional Quotient Inventory, Technical Manual (A Measure of Emotional Intelligence) Amazon.Com: Books," accessed June 9, 2023.

<sup>55</sup> Nurul Fadhilah YM, Ria Novianti, and Hukmi Hukmi, "Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Harapan Bunda Kecamatan Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*. 3. no. 1 (2020): 115–24, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.877>.

<sup>56</sup> Giedrė Slušnienė, "Possibilities for Development of Emotional Intelligence in Childhood in the Context of Sustainable Education," *Discourse and Communication for Sustainable Education* 10, no. 1 (2019): 133–45, <https://doi.org/10.2478/dcse-2019-0010>.

emosi orang lain, dan menuntunnya untuk berperilaku baik di sekitar orang lain.

#### **b. Indikator Kecerdasan Emosi**

Pengembangan indikator kecerdasan emosi pada anak usia dini disusun berdasarkan aspek aspek kecerdasan emosi yang dikemukakan Goleman dan penelitian Cut Maitrianti, Novianti dan Ikke yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesadaran diri (*self awareness*) yaitu kemampuan untuk mengenali dan memahami suasana hati, emosi, dan dorongan diri, serta pengaruhnya terhadap orang lain.
  - a). Mengenali dan merasakan emosi sendiri<sup>57</sup>
- 2) Pengaturan diri (*self-regulation*) yaitu kemampuan untuk mengontrol atau mengarahkan impuls dan suasana hati yang mengganggu. Kecenderungan untuk menanggukkan penilaian untuk berpikir sebelum bertindak.
  - a). Memiliki kemampuan mengontrol ketegangan jiwa
  - b). Dapat mengelola emosi yang dirasakan<sup>58</sup>
- 3) Motivasi (*motivation*) yaitu gairah untuk melakukan pekerjaan untuk membawa pada tujuan yang ingin dicapai, bertahan menghadapi

---

<sup>57</sup> Ikke Zelita Putri et al., "Analisis Kecerdasan Emosional Anak Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Volume 3, no. 2 (2023): 4765–76, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AAnalisis>.

<sup>58</sup> Cut Maitrianti, "Hubungan Antara Kecerdasan Intrapersonal Dengan Kecerdasan Emosional," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11, no. 2 (2021): 291–305, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8709>.

halangan dan kegagalan. Kecenderungan untuk mengejar tujuan dengan energi dan ketekunan.

a). Memiliki perasaan yang positif

4) Empati (*emphaty*) yaitu kemampuan untuk memahami suasana hati orang lain, keterampilan dalam memperlakukan orang sesuai dengan reaksi emosional mereka.

a). Mempunyai rasa kepedulian

5) Keterampilan sosial (*social skill*) yaitu kemahiran dalam mengelola hubungan dan membangun jaringan. Kemampuan untuk menemukan titik temu dan membangun hubungan baik.<sup>59</sup>

a). Memiliki kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain<sup>60</sup>

Berdasarkan klasifikasi di atas yang terdapat enam indikator pada kecerdasan emosi yaitu, yaitu mengenali dan merasakan emosi sendiri, memiliki kemampuan mengontrol ketegangan jiwa, dapat mengelola emosi yang dirasakan, memiliki perasaan yang positif, mempunyai rasa kepedulian, Memiliki kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain.

---

<sup>59</sup> Goleman Daniel, *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More than IQ*. (New York: Bloomsbury Publishing, 1996).

<sup>60</sup> Novianti Retno Utami and Khikmah Novitasari, "Konstruk Dimensi Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 01 (2022): 137–49, <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i01.4385>.

### c. Faktor-faktor Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi yang dimiliki seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor seperti yang dikemukakan oleh ahli berikut:

- 1) Rocio memaparkan kecerdasan emosi dipengaruhi oleh dua faktor yaitu sebagai berikut:<sup>61</sup>
  - a) Faktor internal adalah faktor yang dipengaruhi oleh keadaan emosional seseorang. Faktor ini berasal dari dua sumber, yakni fisik dan psikologis. Sumber fisik mempengaruhi kesehatan fisik dan mental seseorang, jika kesehatan fisik dan mental seseorang terganggu, maka akan berdampak pada proses kecerdasan emosional. Sedangkan pengetahuan psikologis diperoleh melalui pengalaman, perasaan, motivasi, dan kemampuan nalar.
  - b) Faktor eksternal berasal dari luar individu dan berdampak pada kemampuan orang tersebut untuk mengubah sikap. Secara individu atau kolektif, pengaruh luar juga dimungkinkan melalui perantara seperti media arus utama, baik cetak maupun elektronik.<sup>62</sup> Pengaruh dari luar dapat berdampak positif apabila anak diberikan komunikasi emosi sejak usia dini. Sehingga, dapat mencegah masalah emosi

---

<sup>61</sup> Rocio Guil et al., “Desarrollo de La Inteligencia Emocional En La Primera Infancia: Una Guía Para La Intervención\* Development of Emotional Intelligence in Early Childhood: A Guide for Intervention,” n.d., <https://doi.org/10.11144/Ja>.

<sup>62</sup> Basri, “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Motivasi Belajar Pada Mahapeserta didik,” *Jurnal Sains Riset*. 1. no. 2 (2019): 89–94, <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i3.165>.

serta dapat menjadi pengontrol perilaku anak dan hubungannya dengan orang lain.

2) Dinkmeyer berpendapat terdapat faktor-faktor yang memberikan pengaruh pada kecerdasan emosi yaitu:<sup>63</sup>

a) Faktor fisik

Elemen ini sangat terikat dengan kesehatan. Anak-anak yang sehat jauh lebih mudah dibimbing daripada mereka yang tidak sehat. Selain itu, anak-anak yang sakit menunjukkan reaktivitas emosional yang berlebihan. Jika anak tidak diberi perawatan yang tepat dalam situasi ini, kesehatan emosionalnya akan buruk hingga mencapai usia dewasa.

b) Faktor Intelegensi

Kemampuan untuk memproses berbagai jenis informasi secara efektif adalah komponen kecerdasan. Karena orang tua harus mendorong kemampuan kognitif anaknya selama ia berada di dalam kandungan agar memiliki kecerdasan yang baik. Ketika anak dirangsang dengan kegiatan seperti membacakan dongeng, berbicara dengannya saat masih dalam kandungan, dan kegiatan lainnya, tujuannya adalah agar mereka lahir dengan keterampilan kecerdasan yang baik yang akan membantu perkembangan kecerdasan emosionalnya. Ternyata untuk menciptakan manusia yang utuh,

---

<sup>63</sup> Dinkmeyer Don, *Child Development: The Emerging Self* (Prentice Hall, 1965).

kecerdasan emosional sama pentingnya dengan kecerdasan intelektual.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi berasal dari faktor internal dan eksternal serta dipengaruhi oleh faktor fisik dan intelegensi.

**d. Ciri-ciri Kecerdasan Emosi Tinggi**

- 1) Menurut Goleman ciri-ciri seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi yaitu sebagai berikut.<sup>64</sup>
  - a) Mampu memotivasi diri sendiri.
  - b) Dapat bertahan menghadapi frustrasi.
  - c) Lebih cakap untuk menjalankan jaringan verbal/nonverbal (memiliki tiga variasi yaitu jaringan komunikasi, jaringan keahlian, dan jaringan kepercayaan).
  - d) Mampu mengendalikan dorongan lain.
  - e) Cukup luwes dalam menemukan cara untuk tepat sasaran dalam mencapai tujuan
  - f) Memiliki keyakinan yang tinggi bahwa segala masalah akan selesai
  - g) Memiliki rasa empati yang tinggi
  - h) Berani untuk menyelesaikan tugas baik kecil maupun besar
  - i) Memiliki banyak cara untuk menyelesaikan persoalan.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Daniel Goleman, *Working with Emotional Intelligence* (Bantam Books, 2000).

<sup>65</sup> Maitrianti, "Hubungan Antara Kecerdasan Intrapersonal Dengan Kecerdasan Emosional."

2) Nurla menyebutkan ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi yaitu sebagai berikut:<sup>66</sup>

- a) Bertutur kata sopan saat berbicara, dan penyabar.
- b) Menghormati dan menghargai pendapat orang lain.
- c) Selalu berbahasa yang santun, dan tidak pernah berkata kasar yang dapat menyakiti hati orang lain.
- d) Memiliki optimisme yang kuat, empati, dan ketegasan.
- e) Mampu menjalin hubungan harmonis antar sesama.
- f) Dapat mengkondisikan perasaan saat merasa tertekan.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang dengan kecerdasan emosional yang tinggi memiliki ciri-ciri seperti empati, integritas, ketangguhan, dan kemampuan untuk menangani berbagai situasi sambil merespons secara positif. Mereka juga memiliki hubungan interpersonal yang baik dan terampil mengelola emosinya sehingga ketika diekspresikan tidak menyakiti orang lain.

**e. Ciri-ciri Kecerdasan Emosi Rendah**

Ciri-ciri seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang rendah adalah sebagai berikut:

- 1) Melontarkan kata-kata kasar saat berbicara sehingga melukai hati orang lain.

---

<sup>66</sup> Nurla Isna Aunillah, *Mencetak Karakter Anak Sejak Janin* (Yogyakarta: Diva Press, 2012).

- 2) Suka pilih-pilih saat bekerja sama dengan anggota keluarga atau teman serta sulit menjalin hubungan yang harmonis.
- 3) Sering merendahkan atau mempermalukan orang lain.
- 4) Tidak memiliki sikap empati dan kemandirian.
- 5) Senang melihat orang lain menderita, dan suka mengejek orang lain.<sup>67</sup>

Menurut penjelasan di atas dapat dipahami kecerdasan emosi rendah ditandai dengan tidak memilih kata saat berbicara sehingga suka melukai hati orang lain, suka pilih-pilih saat bekerja sama, sering merendahkan oranglain, tidak memiliki empati dan kemandirian, serta senang melihat orang lain menderita.

#### **f. Manfaat Kecerdasan Emosi**

Kecerdasan emosional sangat berperan penting dalam keberhasilan seseorang baik ditempat kerja, sekolah, rumah, dan hubungan antar sesama maupun diri sendiri. Goleman memaparkan beberapa manfaat yang diperoleh apabila mempunyai kecerdasan emosional, antara lain:<sup>68</sup>

- 1) Mempunyai toleransi yang lebih tinggi baik terhadap diri sendiri maupun orang lain
- 2) Lebih mampu mengungkapkan amarah dengan tepat, tanpa harus berkelahi

---

<sup>67</sup> Aunillah.

<sup>68</sup> Daniel Goleman, *Emotional Intelligence* (New York: Bantam Books, 2006).

- 3) Mampu meminimalisir emosi negatif dan mengubahnya menjadi emosi positif
- 4) Berkurangnya perilaku agresif atau merusak diri sendiri
- 5) Lebih bertanggung jawab dalam bekerja karena mampu memusatkan perhatian pada tugas yang sedang dikerjakan
- 6) Lebih tegas dan terampil dalam berkomunikasi dengan orang lain
- 7) Lebih demografis dalam bergaul dan disenangi banyak orang.<sup>69</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan manfaat kecerdasan emosi baik untuk diri sendiri maupun lingkungan sosial yang lain, seperti memiliki toleransi yang lebih tinggi, mampu meluapkan emosi dengan tepat, mampu meminimalisir emosi negatif, memiliki perilaku tidak agresif, dapat bertanggung jawab, tegas dan terampil dalam berkomunikasi, dan disenangi banyak orang.

#### **g. Perkembangan Emosi Anak Usia Dini**

Haith dan Benson menjelaskan perkembangan emosi pada anak usia dini terdiri dari beberapa aspek yaitu:<sup>70</sup>

- 1) Regulasi neurofisiologis yakni kemampuan anak saat menenangkan diri, ketika anak dapat makan dan tidur dengan tenang tanpa harus menangis terlebih dahulu.

---

<sup>69</sup> Suryanto and Gustina Erlianti, "Kecerdasan Emosional Pustakawan Dalam Melayani Pemustaka," *WIPA: Wahana Informasi Perpustakaan UAJY* 22, no. 1 (2018): 1689–99.

<sup>70</sup> Jenette B Benson and M. Haith Marshall, *Social and Emotional Development in Infancy and Early Childhood* (USA: Academic Press, 2009).

- 2) Pengaruh regulasi yaitu identifikasi keadaan emosi, kesesuaian emosi yang dirasakan, ekspresi emosi yang aman, kemampuan untuk mengatur pengalaman emosi. Anak yang mengalami gangguan mengatur diri akan terlihat labil secara emosional dan sering kali mengalami stress ringan.
- 3) Keterampilan sosial, yakni kemampuan anak menjali hubungannya denga lingkungan sekitarnya. Antara usia 2 hingga 4 tahun, anak-anak menjadi semakin tertarik pada permainan kooperatif, yaitu berinteraksi dengan anak-anak lain sambil bermain, dan banyak waktu dihabiskan untuk bermain selama masa prasekolah dan awal tahun sekolah. Ini adalah kabar baik, karena bermain dengan teman sebaya mempunyai fungsi yang sangat penting dalam membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi dan bahasa, menumbuhkan imajinasi, dan melatih keterampilan sosial mereka sambil mengekspresikan dan mengatur emosi mereka dalam lingkungan yang tidak mengancam.

Anak-anak mengembangkan naskah yang kompleks untuk bertindak, memainkan peran yang berbeda, mencoba berbagai cara untuk merespons teman sebayanya, belajar bergiliran dan bersabar, berlatih menjelaskan tindakan mereka dan menghubungkan kata-kata dengan perasaan, dan bahkan menghadapi emosi yang sulit seperti kekecewaan atau masalah sosial. Anak dapat bertindak dan mengalami emosi, tanpa “kehilangan kendali”, dalam lingkungan yang aman dan mengeksplorasi cara mengekspresikan dan mengatur perasaan seperti kemarahan, kesedihan, dan rasa bersalah dengan tepat.

- 4) Emosional merupakan suasana hati, kecemasan, keterikatan, membangun hubungan yang aman, harga diri, dan efikasi diri.
- 5) Regulasi perilaku merupakan pola perilaku yang tidak terkontrol seperti agresif, menentang aturan, ataupun seperti kepatuhan kompulsif.
- 6) Perkembangan kognitif/bahasa seperti bahasa ekspresif, pemecahan masalah, perhatian, penalaran, dan keterampilan fungsi.

Permasalahan perkembangan emosi saat bayi dapat menyebabkan berbagai gejala yang mempengaruhi anak yaitu, *pertama* konsep diri, seperti kurangnya rasa diri yang berkelanjutan, gangguan kepercayaan diri, rendahnya harga diri, rasa malu dan rasa bersalah serta pandangan hidup yang negative. *Kedua*, kesehatan emosional, seperti pengalaman disosiatif, kesulitan pengaturan diri, kesulitan mengungkapkan perasaan, kesulitan mengkomunikasikan keinginan.

*Ketiga*, hubungan interpersonal, misalnya kesulitan menyesuaikan diri dengan emosi orang lain, penurunan kapasitas empati terhadap orang lain. dalam pengaturan perhatian dan fokus menyelesaikan tugas, kurangnya rasa ingin tahu yang berkelanjutan, kesulitan belajar. *Keempat*, kesehatan fisik yang menurun kemampuan tubuh sehingga mengakibatkan masalah medis seperti, gagal tumbuh, asma, masalah kulit dan lain sebagainya.<sup>71</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dipahami aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan emosi anak terdiri dari regulasi

---

<sup>71</sup> Benson and Marshall.

neurofisiologis, pengaruh regulasi emosi, keterampilan sosial, emosional, regulasi perilaku, dan perkembangan kognitif dan bahasa.

#### **h. Hakikat Anak Usia Dini**

Masa usia dini (0 sampai 6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan dilalui oleh anak usia dini yang tertuang dalam Permendikbud 137 tahun 2014.<sup>72</sup> Pada masa ini juga sangat dibutuhkan stimulasi untuk membantu tumbuh kembang anak baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki tahap usia lebih lanjut.<sup>73</sup> Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.

Menurut temuan penelitian perkembangan di bidang psikologi perkembangan anak, yang menunjukkan bahwa ada pola umum yang dapat diprediksi mengenai perkembangan yang terjadi selama delapan tahun pertama kehidupan seorang anak, *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), sebuah Asosiasi pendidik anak Amerika, mendefinisikan rentang usia anak usia dini. Anak usia dini dibagi menjadi

---

<sup>72</sup> Kementerian Pendidikan Nasional RI., *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014*, 2014, [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/Permen Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/Permen%20Kemendikbud%20Nomor%20137%20Tahun%202014%20Standar%20Nasional%20Pendidikan%20Anak%20Usia).

<sup>73</sup> Menteri Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Pendidikan, “Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Nomor 7,” 2022.

tiga kelompok usia oleh NAEYC; 0–3 tahun, 3-5 tahun, dan 6–8 tahun.<sup>74</sup> Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berbeda dengan pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, kreatif, bahasa, dan komunikasi yang spesifik sesuai tahapan yang dilalui oleh anak. Anak-anak hidup di alam mereka sendiri dan memiliki sifat unik yang sangat berbeda dari manusia lainnya.<sup>75</sup>

Menurut para ahli masa terbaik berada pada masa usia dini. Karena pertumbuhan anak-anak yang luar biasa dan cepat terjadi pada masa ini, era ini dikenal sebagai "zaman keemasan". Sel-sel otak mulai berkembang secara luar biasa sejak lahir dengan membentuk hubungan dengan sel-sel lain. Kenangan seumur hidup akan tercipta sebagai hasil dari proses penting. Sebagai konsekuensi dari penelitian terhadap otak manusia, telah dilaporkan di berbagai media bahwa saat lahir, otak manusia memiliki antara 100 hingga 200 milyar sel otak yang dipersiapkan untuk menghasilkan beberapa triliun keping informasi. Awal kehidupan merupakan masa keemasan yang hanya terjadi satu kali dalam perjalanan pertumbuhan seseorang.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> National Association for the Education of Young Children, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*, 2009, <https://www.naeyc.org/sites/default/files/globallyshared/downloads/PDFs/resources/position-statements/PSDAP.pdf>.

<sup>75</sup> Syintia Yolanda, "Efektivitas Dongeng Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Paud*, 2020, 1–10, [https://www.academia.edu/43089428/Efektivitas\\_Dongeng\\_dalam\\_Mengembangkan\\_Kecerdasan\\_Emosional\\_Anak\\_Usia\\_Dini](https://www.academia.edu/43089428/Efektivitas_Dongeng_dalam_Mengembangkan_Kecerdasan_Emosional_Anak_Usia_Dini).

<sup>76</sup> Nadha Mustika, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral Dan Agama Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 2052–60, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan masa terpenting bagi manusia berada pada masa anak usia dini. Pada masa ini otak berkembang sangat pesat dan hanya terjadi satu kali sepanjang kehidupan manusia. Masa usia dini berada pada rentang pada rentang 0-8 tahun. Masa inilah menjadi tanggung jawab orang tua, guru dan lingkungan sekitar untuk dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada diri anak, seperti kognitif, fisik dan motorik, sosial dan emosional, bahasa, kreativitas, dan komunikasi sesuai dengan tahap perkembangan.

## 2. Multimedia Interaktif *Smart Emotion*

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses penyampaian pesan memerlukan media agar penerima وسائل pesan mampu menyerap pesan dengan baik. Namun, ada kalanya pesan tersebut tidak diserap dengan baik oleh penerima pesan disebabkan adanya gangguan atau hambatan baik dari penerima pesan, pesan itu sendiri maupun salurannya. Media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah, pengantar atau perantara.<sup>77</sup> Sedangkan dalam bahasa arab makna media adalah yaitu perantara. Maka dari itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Rodhatul menjelaskan setiap alat penyampaian pesan yang bertujuan untuk melibatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik

---

<sup>77</sup> Rofiqah Al Munawarah, “Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 430–37, <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412>.

dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.<sup>78</sup> Rudi menyampaikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyebarkan pesan dan membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik disebut sebagai media.<sup>79</sup>

Sukiman memaparkan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima guna membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong proses pembelajaran agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan pada media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipakai dalam menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan NEA (*National Education Association*) memaparkan bahwa yang dimaksud dengan “media” adalah segala sesuatu yang dapat diraba, didengar, dilihat, dibaca, atau didiskusikan.<sup>80</sup>

Hasan menyampaikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai saluran atau penghubung antara sumber informasi, dalam hal ini pengajar, dan peserta didik, dengan tujuan memotivasi anak dan memungkinkan mereka mengikuti proses pembelajaran secara holistik dan bermakna. Komponen media berfungsi sebagai sumber belajar dan penyalur

---

<sup>78</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran* (Palangka Raya: Antasari Press, 2009).

<sup>79</sup> Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016).

<sup>80</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2012).

pesan atau informasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai alat untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan, serta sebagai alat untuk mendorong motivasi anak dalam belajar. Hal tersebut berimplikasi pada keberhasilan pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan karena semua elemen tersebut bekerja sama dengan baik.<sup>81</sup>

Media memegang peran penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Penggunaan media dapat menjadi sarana untuk menjembatani kesenjangan antara cara pandang dan pemahaman guru dengan murid. Mutu pembelajaran akan meningkat dengan penggunaan media. Dalam skenario ini, guru adalah pengirim pesan, dan anak usia dini adalah penerima, dan media berfungsi sebagai alat untuk menjelaskan informasi atau pesan yang dikirimkan oleh pengirim kepada penerima.<sup>82</sup>

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat kita simpulkan tujuan penggunaan media adalah untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik agar dapat merangsang partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran. Media adalah semua alat yang digunakan dan dapat digunakan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan suatu pesan, sehingga pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami oleh peserta didik.

---

<sup>81</sup> Muhammad; Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

<sup>82</sup> Hairudin, Guslinda dan Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Surabaya. Jakad Publishing 2018).

## b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri. Berikut tiga ciri-ciri media menurut Gerlach & Ely yaitu:<sup>83</sup>

### 1) Fiksatif

Memperlihatkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, merekonstruksi dan melestarikan suatu kejadian. Misalnya seperti fotografi, video tape, *screen step by step*, dan film. Karena sifat fiksatif ini, media memungkinkan pengangkutan catatan peristiwa atau item yang terjadi pada waktu tertentu tanpa mengetahui waktu.

### 2) Manipulatif

Ciri ini menyajikan media pembelajaran sebagai suatu kejadian yang dapat bertransformasi. Kejadian yang terjadi sejak zaman dahulu dapat disajikan dalam kurun waktu lebih singkat dalam dua atau beberapa menit. Meskipun dapat dipercepat atau diperlambat tetap tidak menghilangkan esensi utama sehingga anak didik tetap mengerti kejadian yang dimaksud teknologi *time-lapse*.

### 3) Distributif

Sejumlah besar anak didik dapat menggunakan suatu objek secara bersamaan saat menggunakannya berkat sifat distributif media yang

---

<sup>83</sup> Vernon S. Gerlach and Donald P. Ely, *Teaching and Media a Systematic Approach*, Second Edi (New Jersey, U.S.: Prentice-Hall, 1980).

digunakan untuk memberikan pengalaman yang merangsang. Produk jadi dapat direproduksi dan siap untuk digunakan kembali.

Berdasarkan penjabaran ahli di atas ditarik kesimpulan bahwa suatu benda menjadi media pembelajaran jika memiliki tiga sifat di atas fiksatif, manipulatif dan distributif sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang bermakna bagi anak.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat berikut ini manfaat media pembelajaran:

- 1) Kemp & Dayton memaparkan manfaat media pembelajaran yang memberikan dampak positif kepada anak yaitu sebagai berikut:<sup>84</sup>
  - a) Pelajaran diajarkan dengan cara yang lebih konsisten. Pesan identik disampaikan kepada setiap anak yang melihat atau mendengar presentasi melalui media. Meskipun guru yang berbeda memiliki interpretasi yang berbeda tentang topik pembelajaran, penggunaan media dapat mengurangi jangkauan interpretasi sehingga anak dapat menerima informasi yang sama sebagai pondasi dalam pembelajaran, praktik, dan penerapan.
  - b) Pembelajaran dapat dirancang menjadi lebih menarik. Anak yang terpapar media lebih cenderung terjaga dan memperhatikan. Anak

---

<sup>84</sup> J.E Kemp and D.K Dayton, *Planning and Producing Instructional Media* (New York: cambridge harper & row publisher, 1985), <https://www.worldcat.org/title/planning-and-producing-instructional-media/oclc/10850845>.

bahagia dan berpikir, menunjukkan bahwa media mengandung unsur-unsur yang memotivasi dan meningkatkan perhatian. Faktor-faktor lain termasuk daya tarik pergeseran gambar, kejelasan dan urutan pesan, dan penggunaan efek khusus yang mungkin menimbulkan rasa ingin tahu.

- c) Penerapan teori belajar dan konsep psikologis yang diakui, pembelajaran menjadi lebih interaktif dalam hal keterlibatan peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- d) Durasi waktu yang dibutuhkan untuk pengajaran dapat dikurangi, hal ini dikarenakan mayoritas media pembelajaran relative memerlukan waktu yang tidak lama untuk meliputi. Pesan-pesan dan isi pelajaran dijumlah yang cukup besar dan kemungkinannya bisa diserap oleh peserta didik.
- e) Kata-kata dan gambar dapat mentransmisikan aspek-aspek pengetahuan secara terorganisir dengan baik, eksplisit, dan jelas, maka kualitas hasil belajar dapat meningkat.
- f) Instruksi dapat ditawarkan kapan saja dan di mana saja, atau apabila diperlukan. Jika media pendidikan dimaksudkan untuk penggunaan mandiri.
- g) Meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran dan proses pendidikan.
- h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, mengurangi atau bahkan meniadakan kebutuhan akan penjelasan berulang-ulang tentang isi pelajaran sehingga ia dapat berkonsentrasi pada unsur-unsur penting

lain dalam proses belajar mengajar, seperti berperan sebagai konsultan peserta didik atau penasihat.

2) Sudjana & Rifai memaparkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar bagi anak didik, yaitu:<sup>85</sup>

- a) Peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar;
- b) Rancangan pembelajaran akan memiliki arti yang lebih jelas sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami, menguasai, dan menyelesaikan tujuan pembelajaran;
- c) Metode pembelajaran lebih bervariasi, teknik pengajaran yang digunakan juga lebih beragam, daripada hanya guru yang menceritakan kata-kata, untuk mencegah anak menjadi bosan dan guru kelelahan, terutama jika guru mengajar sepanjang periode kelas;
- d) Anak mengikuti berbagai kegiatan belajar seperti guru, seperti mengamati, melakukan, memperagakan, memerankan, dan sebagainya, mereka dapat belajar lebih banyak.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan media pembelajaran memiliki manfaat yakni memperjelas pesan yang disajikan. Sehingga informasi yang diterima membuat peserta didik lebih lancar dalam meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu mengarahkan anak sehingga mampu memunculkan motivasi belajar, dan anak dapat langsung

---

<sup>85</sup> Nana Sudjana and Ahmad Rifai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1997).

berinteraksi dengan lingkungannya. Keterbatasan indera, ruang dan waktu dapat diatasi dengan media pembelajaran.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Terdapat empat jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran, yaitu<sup>86</sup>:

- 1) Media visual, terbagi menjadi dua yaitu media yang dapat diproyeksikan dan tidak dapat diproyeksikan. Misalnya seperti gambar statis dan gambar bergerak. Media monopoli, merupakan salah satu jenis media visual yang dapat diproduksi untuk tujuan pendidikan. Monopoli merupakan salah satu pilihan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Media yang mudah dibuat dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan material spesifik. Media buku cerita bergambar dapat menarik perhatian anak sehingga tidak bosan pada saat pembelajaran, media buku bergambar juga memuat gagasan-gagasan ilmiah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) Media audio, yakni media yang dapat menggugah minat, gagasan, perasaan, dan kemauan seseorang untuk memperoleh pelajaran dengan memanfaatkan pesan audio. Program radio dan tape adalah dua contoh. Pengetahuan anak dapat ditingkatkan dengan media audio; misalnya, anak akan lebih mudah untuk mengingat ayat-ayat Alquran ketika mereka mendengarnya.

---

<sup>86</sup> Sari et al., *Modul Media Pembelajaran* (Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2019).

- 3) Media audio-visual, adalah hasil kombinasi dari media audio dan visual, contohnya seperti acara televisi pendidikan dengan slide suara (*sound slide*). Ketersediaan media audio visual akan memudahkan anak-anak untuk memahami informasi yang diberikan. Media yang bersifat audio visual dapat dilihat dan didengar, sehingga lebih sederhana dibandingkan dengan media yang hanya menggunakan pendengaran. Salah satu contohnya anak diperlihatkan video tentang hewan, anak menjadi tahu nama-nama hewan beserta suaranya. Pembelajaranpun menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak.
- 4) Media interaktif berbasis teknologi. Anak tidak hanya terpaku pada media atau benda karena kualitas media tersebut yang memungkinkan adanya tuntutan anak untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Media ini dapat memuat media tambahan ke dalamnya, membuat konten lebih menarik dan tidak monoton. Bentuk media interaktif yang paling populer digunakan saat ini adalah berbasis komputer. Media ini dapat menyiasati batasan waktu dan tempat bagi anak didik untuk bertemu dengan dosen. Anak-anak akan terlibat dalam kegiatan pendidikan menggunakan berbagai sumber daya dan alat pengajaran. Anak-anak dapat lebih cepat memahami materi yang dipelajari dengan bantuan media ini karena mencakup semua topik yang relevan. Contohnya permainan edukatif anak dapat bermain sambil belajar berbagai hal, seperti mengenal warna, bentuk geometri. Anak di bawah bimbingan orang tua diminta memilih jawaban sesuai pemahamannya.

Berdasarkan penjelasan dapat dipahami bahwasanya media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, ada empat jenis media pembelajaran media visual, media audio, media audio visual, dan media interaktif berbasis teknologi.

#### e. Peranan Media dalam Pembelajaran

Melalui media, proses komunikasi pembelajaran akan lebih terarah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki. Media tidak hanya dapat digunakan untuk merepresentasikan pembelajaran secara keseluruhan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mengungkapkan kegiatan pembelajaran yang spesifik, menawarkan penguatan, dan menginspirasi peserta didik. Berikut ini diuraikan berbagai peran media dalam proses belajar mengajar yaitu.<sup>87</sup>

- 1) Membuat presentasi pesan lebih jelas dan penggunaan lebih sedikit kata. Fitur media yang digunakan dapat membantu orang mengatasi beberapa batasan indra mereka dan mengkomunikasikan ide secara efektif. Penggunaan media juga dapat mengurangi verbalitas karena dapat memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Ini berarti bahwa anak memperoleh informasi tidak hanya dari guru mereka tetapi juga dengan aktif mencarinya sendiri.
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Peserta didik akan memperoleh informasi dan isyarat yang jelas mengenai materi pelajaran ketika media digunakan di dalam kelas. Selain itu, pengetahuan

---

<sup>87</sup> Hamalik and Rita Kurnia, *Evlalusi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Pekanbaru: Cendikia Insani, 2010).

peserta didik tentang materi pelajaran dapat dimobilisasi secara aktif melalui media, yang secara alami memperdalam pemahaman peserta didik.

- 3) Menggunakan bahan ajar, yang seringkali bersifat abstrak. Sulit bagi anak kecil, terutama, untuk memahami sesuatu yang begitu abstrak. Akibatnya, konsep-konsep abstrak dapat dibuat konkret dan dapat dipahami melalui penggunaan media. Misalnya saat instruktur menjelaskan tentang medan magnet. Medan magnet akan terlihat jelas jika guru menggunakan besi sebagai media yang diendapkan pada kertas dan dimanipulasi dengan batang magnet atau besi yang berani.
- 4) Mengatasi kendala waktu, tempat, dan panca indera. Manusia tidak memiliki indera yang cukup untuk sepenuhnya memahami lingkungan mereka jika mereka hanya mengandalkan indera mereka. Akibatnya, manusia membutuhkan berbagai alat, khususnya penggunaan berbagai media.
- 5) Anak yang pasif dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, media dapat memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikannya. Anak diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan menjelajahi dunia media secara luas. Berdasarkan hal ini kegunaan media pembelajaran yaitu:
  - a) Menimbulkan pembelajaran yang bersemangat.
  - b) Memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.

- c) Memungkinkan anak belajar secara mandiri berdasarkan minat dan kemampuannya.

Penjelasan di atas menunjukkan berbagai peran media dalam proses pembelajaran seperti, membuat presentasi lebih jelas, meningkatkan pemahaman, membuat sesuatu yang abstrak menjadi konkret, mengatasi keterbatasan waktu, tempat dan panca indera, mengatasi anak yang pasif dan kurang semangat belajar.

#### f. Pengertian Multimedia Interaktif *Smart Emotion*

Ditinjau dari bahasanya multimedia berasal dari dua kata yakni multi dan media. Media adalah jamak dari medium yang mengandung arti wadah atau alat, multi yang berarti banyak atau lebih dari satu. *Smart emotion* berasal dari kata bahasa inggris yang berarti emosi yang cerdas. Multimedia dapat dipahami sebagai transmisi dan modifikasi data dalam semua format informasi, termasuk teks, gambar, video, audio, angka, dan kata-kata. Dalam dunia komputer, informasi diproses sebagai data digital.<sup>88</sup>

Phillipis memaparkan “*The multimedia component is characterized by the presence of text, pictures, sound, animation, and video; some or all of which are organized into some coherent program*”.<sup>89</sup> Multimedia memiliki komponen yang bercirikhaskan gabungan dari beberapa media seperti gambar, teks, suara, animasi dan video. Semua komponen ini dimasukkan

---

<sup>88</sup> Aulia Mustika Ilmiani et al., “Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab,” *Al-Ta’rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 8, no. 1 (2020): 17–32, <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>.

<sup>89</sup> R Phillips, *The Developer’s Handbook to Interactive Multimedia, A Practical Guide for Education- Al Applications.*, Kogan Page Limited. (London, 1997).

ke dalam program komputer yang sesuai. Sehingga akan memberikan pengalaman belajar anak menjadi interaktif karena mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Multimedia interaktif *smart emotion* adalah permainan edukatif yang dioperasikan melalui media digital seperti, komputer atau laptop, android dan sejenisnya. Multimedia interaktif *smart emotion* berinteraksi langsung dengan penggunanya. Anak usia dini sebagai pengguna multimedia pembelajaran interaktif dapat mengakses menu-menu unik untuk melihat informasi dalam bentuk audio, visual, dan fitur lain yang diinginkan anak.<sup>90</sup>

Anak-anak dikenalkan dengan multimedia interaktif *smart emotion* melalui penggunaan perangkat komputer yang memiliki fitur animasi, audio, dan visual. Multimedia interaktif misalnya, video pembelajaran interaktif, audio, permainan edukatif dan sebagainya. Materi pembelajaran interaktif dengan komponen multimedia digunakan untuk menyebarkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat mendorong keputusan, emosi, fokus, dan kemauan anak sehingga pembelajaran terjadi secara sadar, terkendali dan sesuai dengan tujuan.<sup>91</sup>

Sejalan dengan itu, Munir dan Zaman memaparkan multimedia sebagai perpaduan berbagai media teks, gambar, video, dan animasi menjadi

---

<sup>90</sup> Lovandri Dwanda Putra and Ishartiwi Ishartiwi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 169–78, <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>.

<sup>91</sup> C Mila Paseleng and Arfiyani Rizki, "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Scholaria* 5, no. 2 (2015): 131–49, <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>.

satu media digital yang memiliki kemampuan interaktif, umpan balik, dan informasi secara non-linier. Terkait dengan istilah “interaktif”, Daryanto mendefinisikannya sebagai jenis multimedia yang memiliki pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkannya untuk proses selanjutnya.<sup>92</sup> Sedangkan *smart emotion* merupakan ciri khas pengembangan media pembelajaran yang berfokus pada pengembangan emosi anak.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan multimedia interaktif *smart emotion* adalah media yang dilengkapi video, animasi, teks, gambar, audio dan dapat dioperasikan oleh peserta didik sesuai keinginannya, sehingga memberikan umpan balik dalam pembelajaran. Multimedia interaktif *smart emotion* merupakan media pembelajaran yang menstimulasi perkembangan emosi anak usia dini. Sehingga anak usia dini tidak hanya cerdas kognitifnya saja, akan tetapi juga cerdas emosinya, yang akan berpengaruh pada masa depan anak kelak.

**g. Tujuan Multimedia Interaktif *Smart Emotion***

Tujuan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif secara umum dapat dipahami sebagai usaha untuk menyajikan materi yang akan dibelajarkan ke dalam format yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dan dimengerti. Pengembangan bahan ajar dilakukan dalam rangka

---

<sup>92</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016).

memudahkan anak untuk mengikuti proses belajar mengajar sehingga penyerapan materi dapat dilakukan dengan sempurna.<sup>93</sup>

Terdapat beberapa gabungan media di dalam multimedia interaktif, seperti video, audio, gambar, teks, dan animasi. Sehingga memiliki tujuan khusus yakni kognitif dan afektif berikut dijabarkan tujuan secara kognitif sebagai berikut:

1) Tujuan Kognitif

- a) Mengembangkan hubungan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal Kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
- b) Memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.
- c) Melalui video yang terdapat di dalam multimedia interaktif mengajarkan anak tentang pengetahuan hukum-hukum dan prinsip tertentu.
- d) Video yang merupakan bagian dari multimedia interaktif dapat dimanfaatkan sebagai contoh dalam bersikap atau berperilaku dalam kehidupan, seperti interaksi dengan teman atau orang lain.

2) Tujuan afektif multimedia interaktif yang dijabarkan di bawah ini:

- a) Menyampaikan informasi dalam sugesti afektif.

---

<sup>93</sup> Stephanus Turibius Rahmat, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 7, no. 2 (2015): 196–208, <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>.

- b) Menggunakan efek fan teknik, video animasi, audio, dan teks sehingga sangat baik untuk mempengaruhi sikap dan emosi.<sup>94</sup>

Beberapa penjabaran mengenai tujuan multimedia interaktif *smart emotion* di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum tujuan multimedia interaktif *smart emotion* memudahkan anak untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien dalam menyerap materi pembelajaran. Sedangkan secara khusus memiliki tujuan kognitif yakni memberikan rangsangan berupa pengetahuan, gambar, suara, teks sehingga menstimulasi kognitif anak. Tujuan afektif multimedia interaktif *smart emotion* sebagai sugesti untuk mempengaruhi perilaku maupun sikap.

#### **h. Karakteristik Multimedia Interaktif *Smart Emotion***

Multimedia interaktif memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan media pembelajaran yang lain.

- 1) Menurut Passeleng karakteristik multimedia interaktif *smart emotion* yaitu:<sup>95</sup>
  - a) Terdapat lebih dari satu media di dalamnya. Seperti gabungan dari beberapa media audio, visual, teks, video atau animasi.
  - b) Bersifat interaktif, dan dapat dioperasikan peserta didik.

---

<sup>94</sup> J. Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

<sup>95</sup> Paseleng dan Rizki, "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar."

- c) Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan memiliki kelengkapan isi sehingga peserta didik bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
- 2) Darmawan, menjelaskan mengenai karakteristik pembelajaran multimedia diantaranya adalah:<sup>96</sup>
- a) Berisi konten materi yang beragam seperti visual, audio, audio visual, dan teks.
  - b) Penggunaanya terdiri dari beragam media komunikasi.
  - c) Memiliki kekuatan bahasa, warna, dan resolusi objek.
  - d) Pembelajaran yang bervariasi.
  - e) Respons pembelajaran yang aktif dan penguatan motivasi.
  - f) Mengembangkan prinsip evaluasi diri untuk mengukur proses dan hasil belajar anak.
  - g) Pembelajarannya bisa dilakukan secara klasikal atau individual.
  - h) Dapat digunakan secara *offline* atau *online*.

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi yang diberikan di atas tentang kualitas multimedia interaktif yang memenuhi kriteria termasuk berbagai elemen media, termasuk audio, visual, video, teks, dan animasi. Dapat digunakan sendiri atau berkelompok, menyertakan warna dan suara yang dapat menarik perhatian anak serta untuk memotivasi anak-anak untuk belajar lebih banyak. Penyajian partisipasi anak mudah dipahami, interaktif,

---

<sup>96</sup> Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).

mandiri, dan disesuaikan dengan kualitasnya sehingga anak mudah dalam menerima dan mencernanya pembelajaran.

**i. Langkah-langkah Penggunaan Multimedia Interaktif *Smart Emotion***

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *smart emotion* memiliki beberapa tahap untuk pelaksanaannya berikut langkah-langkah penggunaannya:

- 1) Guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau Modul ajar.
- 2) Guru mengatur dan mempersiapkan peralatan yang akan digunakan, seperti laptop, infocus, layar infocus dan *headphone*.
- 3) Guru memperhatikan kenyamanan peserta didik, seperti posisi duduk anak agar tidak berebut dengan kelompok laki-laki dan Perempuan.
- 4) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mengajak anak untuk menyimak video.
- 5) Guru memastikan anak telah siap untuk menyaksikan tayangan video.
- 6) Guru melakukan evaluasi pembelajaran, seperti melakukan tanya jawab kepada anak.
- 7) Anak-anak bergiliran mengerjakan LKA (lembar kerja anak) di laptop.<sup>97</sup>

Penggunaan multimedia interaktif *smart emotion* terdiri dari beberapa langkah yakni mempersiapkan RPP atau modul ajar, mempersiapkan peralatan pembelajaran, memperhatikan kenyamanan anak, menjelaskan

---

<sup>97</sup> Aulia Rahma, Febrianty Razuba, and Mhd. Habibu Rahman, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak," *Jurnal Pendidikan : Early Childhood* 4, no. 1 (2020): 22–34.

tujuan pembelajaran, memastikan anak menyaksikan video pembelajaran, melaksanakan evaluasi, dan mengerjakan lembar kerja.

**j. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif *Smart Emotion***

Sebuah media pembelajaran tidak akan pernah terlepas dari kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Berikut kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif.<sup>98</sup>

- 1) Kelebihan multimedia interaktif
  - a) Meningkatkan kesenangan belajar anak. Keterlibatan anak lebih besar pada proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif karena anak berperan aktif di dalamnya. Hal ini tentu meningkatkan minat anak pada materi pelajaran dan membuat belajar lebih menyenangkan.
  - b) Mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Kemampuan dan potensi belajar anak akan terdorong melalui penggunaan multimedia interaktif. Karena berpengalaman dalam mengembangkan keberanian anak dalam mengungkapkan pikirannya dan berbicara di depan kelas, maka potensi anak akan tergali.
  - c) Mendorong anak untuk lebih banyak bekerja sama. Karena anak-anak dilatih untuk bekerja dalam kelompok melalui multimedia interaktif ketika digunakan di dalam kelas. Sehingga dapat meningkatkan kerja sama anak karena mengajarkan anak-anak untuk

---

<sup>98</sup> Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, "Peningkatan Prestasi Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Tematik Integratif Melalui Multimedia Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar," *Bahastra* 38, no. 1 (2018): 29, <https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i1.7931>.

menghargai pendapat anggota kelompoknya dan membuat mereka bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

- d) Menstimulasi aspek perkembangan anak. Khususnya emosional anak agar dapat berkembang sesuai harapan, anak tidak hanya cerdas IQ nya akan tetapi juga cerdas EI nya.

2) Kekurangan multimedia interaktif

- a) Memerlukan fasilitas yang memadai.
- b) Membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mempersiapkan pembelajaran.
- c) Intensitas penggunaan harus diperhatikan untuk mengantisipasi paparan radiasi.<sup>99</sup>

## J. Sistematika Pembahasan

BAB I: Pendahuluan memuat latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, kajian penelitian yang relevan, dan landasan teori terkait kecerdasan emosi anak dan multimedia interaktif *smart emotion*.

BAB II: Metode penelitian memuat model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data serta analisis data.

---

<sup>99</sup> Fita Fatria, "Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri 064034 Medan Johor," *In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 4, No. 1 (2021): 95–101.

BAB III: Hasil dan pembahasan berisikan hasil pengembangan produk awal, revisi produk, hasil uji coba produk, revisi produk analisis hasil produk akhir, dan keterbatasan penelitian

BAB IV: Penutup berisikan simpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk dan diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan tentang Produk**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif *smart emotion* dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi). Tahap analisis dimulai dari analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis materi/konten, selanjutnya tahap design dengan merancang naskah atau cerita yang akan divisualisasikan ke dalam bentuk gambar menggunakan aplikasi procreate. Selanjutnya tahap pengembangan, gambar diedit menjadi video menggunakan *microsoft power point* dan *capcut pc editor*, kemudian ditambahkan *dubbing* pengisi karakter tokoh dan *backsound* yang mengiringi multimedia interaktif. Selanjutnya tahap implementasi di lembaga yang diteliti dan tahap terakhir evaluasi.
2. Kelayakan multimedia interaktif *smart emotion* pada validasi media diperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat valid” dan pada validasi materi diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat valid” sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif *smart emotion* melalui respon guru memperoleh hasil wali kelas B1 89 % dengan kategori” sangat layak” wali kelas B2 94% dengan kategori “sangat layak” dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Efektivitas multimedia interaktif *smart emotion* dapat dilihat melalui hasil uji N-Gain pada skala kecil sebesar 0,71 dan pada skala besar 0,75 dengan kategori efektivitas multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak berada dalam kategori tinggi. Selanjutnya hasil uji paired sample t-test pada uji skala kecil dan besar memperoleh nilai sig.(2 tailed) yang sama yaitu  $0.000 < 0.05$  dengan  $\alpha = 0.05$  sehingga  $H_0$  ditolak, artinya ada perbedaan nilai rata-rata antara pretest dan posttest kecerdasan emosi anak. Hasil analisis data ini mengindikasikan bahwa hasil pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini secara signifikan.

#### **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan simpulan penelitian pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, produk multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak diharapkan dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran di sekolah dan mampu mendorong guru

merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

2. Bagi orang tua, produk multimedia interaktif *smart emotion* dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia dini dapat menjadi salah satu cara menstimulasi kecerdasan emosi anak di rumah dan mengajarkan anak perkembangan teknologi, dan anak harus selalu dalam pengawasan orang tua saat menggunakannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dikembangkan lebih lanjut dengan mengatasi keterbatasan penelitian yang ada di penelitian ini.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

#### 1. Diseminasi Produk

Memberikan *softfile* produk multimedia interaktif *smart emotion* ke lembaga terkait melalui *google drive* dan *whatsapp*.

#### 2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* berfokus pada tema kecerdasan emosi untuk selanjutnya dapat memperluas tema dalam aspek perkembangan anak.
- b. Pengembangan multimedia interaktif *smart emotion* selanjutnya dapat dikembangkan pada *smartphone*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Al, Ulama, Mahsuni Jurnal, Studi Islam, Ilmu Pendidikan, Ahyar Rasyidi, Bq Siti Kamilamatunnisak, Debi Amalia Putri, et al. "Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Penerapan MediA Video Interaktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini," n.d.
- Almeida, Fernando. "Adoption of a Serious Game in the Developing of Emotional Intelligence Skills." *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education* 10, no. 1 (2020): 30–43. <https://doi.org/10.3390/ejihpe10010004>.
- Amalia, Rizki, Zarina Akbar, and Yuliani Nurani. "Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (September 29, 2021): 1501–13. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>.
- Andriyani, N. L., and N. W. Suniasih. "Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in IPA Subjects on 6th-Grade." *Journal of Education Technology* 5, no. 1 (2021): 37–47.
- Anggraini, Alvi Aliyanti Dwi, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE." *Education and Development* 9, no. 4 (2021): 426–32.
- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Ariyanti, Dwi, Mustaji, and Harwanto. "Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8." *Education and Development* 8, no. 2 (2020): 381–89.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017.
- "Asy Syarh Ayat 5-6," n.d. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/94?from=1&to=8>.
- Aulia, Rifqi, Na'imah Na'imah, and Raden Rachmy Diana. "Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2021): 106. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.981>.
- Aunillah, Nurla Isna. *Mencetak Karakter Anak Sejak Janin*. Yogyakarta: Diva Press, 2012.
- Bar-On. "Emotional Quotient Inventory, TECHNICAL MANUAL (A Measure of

- Emotional Intelligence) Amazon.Com: Books.” Accessed June 9, 2023. [https://www.amazon.com/Emotional-Quotient-Inventory-TECHNICAL-Intelligence/dp/B001I2UK3G/ref=sr\\_1\\_1?crd=1FH6CXJ4EE4VV&keywords=bar+on+emotional+intelligence&qid=1686327428&s=books&sprefix=bar+on+emotional+intelligenc%2Cstripbooks-intl-ship%2C335&sr=1-1](https://www.amazon.com/Emotional-Quotient-Inventory-TECHNICAL-Intelligence/dp/B001I2UK3G/ref=sr_1_1?crd=1FH6CXJ4EE4VV&keywords=bar+on+emotional+intelligence&qid=1686327428&s=books&sprefix=bar+on+emotional+intelligenc%2Cstripbooks-intl-ship%2C335&sr=1-1).
- Basri. “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa.” *Jurnal Sains Riset* 1, no. 2 (2019): 89–94. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i3.165>.
- Benson, Jenette B, and M. Haith Marshall. *Social and Emotional Development in Infancy and Early Childhood*. USA: Academic Press, 2009.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London : Springerb Science+Business Media. New York: Springerb Science+Business Media, 2019. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Cahyati, Nuri, Syafdaningsih, and Rukiyah. “Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2018): 160–70. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>.
- Carissoli, Claudia, and Daniela Villani. “Can Videogames Be Used to Promote Emotional Intelligence in Teenagers? Results from EmotivaMente, a School Program.” *Games for Health Journal* 8, no. 6 (2019): 407–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0148>.
- Children, National Association for the Education of Young. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*, 2009. <https://www.naeyc.org/sites/default/files/globallyshared/downloads/PDFs/resources/position-statements/PSDAP.pdf>.
- Cobb, Casey D., and John D. Mayer. “Emotional Intelligence.” *Educational Leadership* 58, no. 3 (November 2000): 14–18. <https://doi.org/10.2190/DUGG-P24E-52WK-6CDG>.
- Daniel, Goleman. *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More than IQ*. New York: Bloomsbury Publishing, 1996.
- Darmawan. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Don, Dinkmeyer. *Child Development: The Emerging Self*. Prentice Hall, 1965.
- EQ, Talent Smart. “Emotional Intelligence in the Workplace,” n.d. [https://www.talentsmarteq.com/?search\\_query=emotional+intelligence](https://www.talentsmarteq.com/?search_query=emotional+intelligence).
- Erviana, Vera Yuli, and Muslimah Muslimah. “Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (2019): 58–68.

<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v1i1i1.23798>.

- F, Fauziah, Setiawa D, and Rahadian. “Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa DI SMP Pada Mata Pelajaran IPS”(Quasi Eksperimen Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Di Kelas VIII SMP Tarbiyatul Aulad Cikajang).” *Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2016).
- Fatria, Fita. “Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 064034 Medan Johor.” *In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 4, no. 1 (2021): 95–101.
- Febiharsa, Dhega, and Djuniadi Djuniadi. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini Di Indonesia.” *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)* 1, no. 1 (2018): 75. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>.
- Firmadani. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97.
- Fundrika, Bimo Aria, and Fajar Ramadhan. “Tak Cuma Akademik, Kak Seto Sebut Kecerdasan Emosional Harus Jadi Prioritas Pendidikan Di Indonesia.” *Suara.Com*, 2022. <https://www.suara.com/health/2022/12/02/111500/tak-cuma-akademik-kak-seto-sebut-kecerdasan-emosional-harus-jadi-prioritas-pendidikan-di-indonesia?page=all>.
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely. *Teaching and Media a Systematic Approach*. Second Edi. New Jersey, U.S.: Prentice-Hall, 1980.
- Goleman, Daniel. “Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ: Goleman, Daniel: 9780553383713: Amazon.Com: Books.” Random House Publishing Group, 2005. [https://www.amazon.com/Emotional-Intelligence-Matter-More-Than/dp/055338371X/ref=sr\\_1\\_4?keywords=emotional+intelligence&qid=1686727097&sr=8-4](https://www.amazon.com/Emotional-Intelligence-Matter-More-Than/dp/055338371X/ref=sr_1_4?keywords=emotional+intelligence&qid=1686727097&sr=8-4).
- . *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books, 2006.
- . *Working with Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books, 1999.
- . *Working with Emotional Intelligence*. Bantam Books, 2000.
- Goleman, Daniel, Boyatzis Richard, and McKEE Annie. *Primal Leadership Realizing the Power of Emotional Intelligence*. Boston, Massachusetts: Harvard Business Review Press, 2002. [https://www.amazon.com/Primal-Leadership-Realizing-Emotional-Intelligence/dp/157851486X#detailBullets\\_feature\\_div](https://www.amazon.com/Primal-Leadership-Realizing-Emotional-Intelligence/dp/157851486X#detailBullets_feature_div).
- Gottman, John, and Joan Declaire. *Raising an Emotionally Intelligence Child*. New

- York, Amerika: Simon & Schucter Paperbacks, 1997.
- Guil, Rocio, José Miguel Mestre, Paloma Gil-Olarte, Gabriel G De La Torre, and Antonio Zayas. “Desarrollo de La Inteligencia Emocional En La Primera Infancia: Una Guía Para La Intervención\* Development of Emotional Intelligence in Early Childhood: A Guide for Intervention,” n.d. <https://doi.org/10.11144/Ja>.
- Hafsah, Edi Saputra, and Suryaniar. “The Development of Interactive Education Media to Improve Emotional Intelligence of Early Age Children in Raudhatul Athfal As-Syafiiyah.” *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIO LAE) Journal* 2, no. 2 (July 3, 2020): 584–89. <https://doi.org/10.33258/biolae.v2i2.270>.
- Hake. *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University, 1999.
- Hamalik, and Rita Kurnia. *Evlaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani, 2010.
- Hasan, Muhammad;, Milawati;, Darodjat;, HarahapTuti Khairani;, TahrinTasdin;, Ahmad Mufit; Anwari, Masdiana;, and I Made Indra P. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Humaida, Rifka Toyba, and Suyadi Suyadi. “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 2 (2021): 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>.
- Ilmiani, Aulia Mustika, Ahmadi Ahmadi, Nur Fuadi Rahman, and Yulia Rahmah. “Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab.” *Al-Ta’rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 8, no. 1 (2020): 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*. Palangka Raya: Antasari Press, 2009.
- Kalyan, A, K Sharma, Aarti Kalyan, Kalpana Sharma, and Divya Srivastava. “Emotional Intelligence: A Comparative Study of Mental Disorder and Mentally Fit Adolescents.” *International Journal of Health Sciences* 93, no. 4 (2022): 5261–73. <https://sciencescholar.us/journal/index.php/ijhs/article/view/6329>.
- Kartini, Kartini, I Nyoman Sudana Degeng, and Nurmida Catherine Sitompul. “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Binatang Untuk Pembelajaran

- Di Taman Kanak-Kanak.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 128–39. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33879>.
- Kemp, J.E, and D.K Dayton. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: cambridge harper & row publisher, 1985. <https://www.worldcat.org/title/planning-and-producing-instructional-media/oclc/10850845>.
- Koyumiyah, Wawancara Ibu Jamaliyah. Wali Kelas B1 RA Insan Mulia (2023).
- Kustiawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera (Grup Penerbit PT Book Mart Infonesia), 2016.
- Kusumadana, Reni. “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Kelompok a Di Taman Kanak-Kanak.” *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2021): 419–29.
- Lorraine, Dacre Pool. *An Introduction to Emotional Intelligence*. Edited by Qualter Pamela. Inggris: University of Central Lancashire, UK, 2018.
- Maitrianti, Cut. “Hubungan Antara Kecerdasan Intrapersonal Dengan Kecerdasan Emosional.” *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11, no. 2 (2021): 291–305. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8709>.
- Manda, Darman, Kartika Fajriani, and Dyan Paramitha Darmayanti. “Improving Early Childhood Emotional Intelligence Through Traditional ‘Balogo’ Games in Kindergartens.” *Education Quarterly Reviews* 5, no. 4 (December 30, 2022). <https://doi.org/10.31014/aior.1993.05.04.679>.
- Manurung, Purbatua. “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19.” *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Mayer, John D., Marc A. Brackett, and Peter Salovey. *Emotional Intelligence: Key Readings on the Mayer and Salovey Model*. National Professional Resources, Inc. National Professional Resources, Inc, 2004. [https://www.amazon.com/Emotional-Intelligence-Readings-Mayer-Salovey/dp/1887943722/ref=sr\\_1\\_1?crd=XT9JA9NR86M7&keywords=Mayer%2C+Salovey&qid=1686827395&srefix=mayer%2C+salovey%2Caps%2C366&sr=8-1#detailBullets\\_feature\\_div](https://www.amazon.com/Emotional-Intelligence-Readings-Mayer-Salovey/dp/1887943722/ref=sr_1_1?crd=XT9JA9NR86M7&keywords=Mayer%2C+Salovey&qid=1686827395&srefix=mayer%2C+salovey%2Caps%2C366&sr=8-1#detailBullets_feature_div).
- Mayer, John, and Peter Salovey. *What Is Emotional Intelligence*, 1997. [https://www.amazon.com/Emotional-Development-Intelligence-Educational-Implications/dp/0465095879/ref=sr\\_1\\_1?crd=KNQ58ZRBVHYQ&keywords=Mayer%2C+J.+D.+%26+Salovey%2C+P.+%281997%29.+Emotional+development+and+emotional+intelligence%3A+implications+for&qid=16](https://www.amazon.com/Emotional-Development-Intelligence-Educational-Implications/dp/0465095879/ref=sr_1_1?crd=KNQ58ZRBVHYQ&keywords=Mayer%2C+J.+D.+%26+Salovey%2C+P.+%281997%29.+Emotional+development+and+emotional+intelligence%3A+implications+for&qid=16).
- Munar, Asyiful, and Suyadi. “Penggunaan Media Animasi Dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini.” *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 155–64.

<https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>.

- Munawarah, Rofiqah Al. "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 430–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412>.
- Munawaroh, Hidayatu, Afifah Yulia Eka Widiyani, and Rifqi Muntaqo. "Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta Pada Anak Usia 4-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1164–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>.
- Mustika, Nadha. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral Dan Agama Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 2052–60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.
- Mutia, Ramadhani, and Yolanda Friska. "Rahasaki Sukses Menjadi Pengusaha." *REPUBLIKA*, 2018. <https://ekonomi.republika.co.id/berita/pgivzr370/ingin-jadi-pengusaha-sukses-seperti-jack-ma-ini-rahasiannya>.
- Nakpong, Nuttapun, and Sumalee Chanchalor. "Interactive Multimedia Games to Enhance the Emotional Intelligence of Deaf and Hard of Hearing Adolescents." *International Journal of Instruction* 12, no. 2 (2019): 305–20. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12220a>.
- Novianti Retno Utami, and Khikmah Novitasari. "Konstruk Dimensi Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun." *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 01 (2022): 137–49. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i01.4385>.
- Nurjanah, Ayu. "UIN Sunan Kalijaga," 2023.
- Nurjanah, Ayu, Daviq Chairilsyah, and Yeni Solfiah. "THE EFFECT OF Gadget Use Intensity During The Covid-19 Pandemic On Emotional Intelligence Of Early Childhood." *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 7, no. 1 (January 30, 2023): 91. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i1.8464>.
- Paseleng, C Mila, and Arfiyani Rizki. "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Scholaria* 5, no. 2 (2015): 131–49. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>.
- Pendidikan, Menteri Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. "Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Nomor 7," 2022.
- Peter, Salovey, and John D. Mayer. "Emotional Intelligence." *Baywood Publishing Co, Inc* 22, no. 2 (1990): 185–211.
- Phillips, R. *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia, A Practical Guide for Education- Al Applications*. Kogan Page Limited. London, 1997.

- Putra, Lovandri Dwanda, and Ishartiwi Ishartiwi. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 169–78. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>.
- Putri, Ikke Zelita, Yeni Solfiah, Daviq Chairilsyah, and Universitas Riau. "Analisis Kecerdasan Emosional Anak Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume* 3, no. 2 (2023): 4765–76. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AAalisis>.
- Rahayu, Maulina, Isti Rusdiyani, and Fadlullah Fadlullah. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 2 (2022): 17. <https://doi.org/10.24235/awlad.v8i2.10374>.
- Rahma, Aulia, Febrianty Razuba, and Mhd. Habibu Rahman. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak." *Jurnal Pendidikan : Early Childhood* 4, no. 1 (2020): 22–34.
- Rahmat, Stephanus Turibius. "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 7, no. 2 (2015): 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>.
- Retnaningsih, Eka Lina, and Khiriyah Ummu. "Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Program Studi PGRA* 8, no. 1 (2022): 143–58.
- Retno Utami, Novianti. "Pengembangan Instrumen Kecerdasan Emosional Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pelita PAUD* 4, no. 1 (2019): 124–38. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.839>.
- RI., Kementrian Pendidikan Nasional. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014*, 2014. [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_STANDAR_NASIONAL_PENDIDIKAN_ANAK_USIA).
- Ripai, Ahmad. "Pengembangan Multimedia Interaktif Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta." Universitas Jakarta, 2019.
- Ritonga, Ayu Satria, Daviq Chairilsyah, and Febrialismanto. "THE INFLUENCE OF PEER Association With The Emotional Intelligence Of Children Aged 5-6 Years In Tk Cendana Rumbai Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa* 6, no. 2 (2019): 1–12.
- Rohmanurmeta, Fauzatul Ma'rufah. "Peningkatan Prestasi Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Tematik Integratif Melalui Multimedia Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar." *Bahastra* 38, no. 1 (2018): 29. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i1.7931>.

- Roostin, E., R. Aprilianti, and A. Martini. "Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 5154–5164.
- S.Pd, Wawancara Ibu Suharti. Kepala sekolah RA Insan Mulia (2023).
- . "Wawancara Kepala Sekolah RA Insan Mulia," 2023. 23 Mei.
- Saifuddin, Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013.
- Santos, Jaione, Triinu Jesmin, Antonio Martis, Michelle Maunder, Sandra Cruz, Carolina Novo, Hannah Schiff, Pedro Bessa, Ricardo Costa, and Carlos Vaz de Carvalho. "Developing Emotional Intelligence with a Game: The League of Emotions Learners Approach." *Computers* 10, no. 8 (2021): 1–11. <https://doi.org/10.3390/computers10080097>.
- Sari, Imelda Helsy, Aisyah Riri, and Ferli. S. Irwansyah. *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2019.
- Sari, Nila Mayang, Elindra Yetti, and Hapidin Hapidin. "Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.
- Simon, Iqbal Fahlevi. "Pentingnya Emotional Quotient Bagi Entrepreneur." *Mekari Jurnal*, 2019. <https://www.jurnal.id/id/blog/pentingnya-emotional-quotient-bagi-entrepreneur/>.
- Slušniè, Giedrè. "Possibilities for Development of Emotional Intelligence in Childhood in the Context of Sustainable Education." *Discourse and Communication for Sustainable Education* 10, no. 1 (2019): 133–45. <https://doi.org/10.2478/dcse-2019-0010>.
- Sofia, Ari, and Irzalinda Vivi. "The Effect of Parents Interaction with Early Child's Emotional Intelligence." *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 2 (2021): 176–86. [www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady](http://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady).
- Soltani, Leila, Ebrahim Mirshah Jafari, Mohmmad Reza Abedi, Katie Brou Fossier, JP Singh, M Kumar, A Sharma, et al. "Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Cerita Berseri." *Britain International of Linguistics Arts and Education (BioLAE) Journal* 6, no. 2 (2020): 1–8. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.75123>.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rifai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1997.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2012.
- Suryanto, and Gustina Erlianti. "Kecerdasan Emosional Pustakawan Dalam

- Melayani Pemustaka.” *WIPA: Wahana Informasi Perpustakaan UAJY* 22, no. 1 (2018): 1689–99.
- Syamsuar, S, and R. Reflianto. “Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0.” *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019).
- Tabroni, Imam, Dian Hardianty, and Rini Purnama Sari. “The Importance of Early Childhood Education in Building Social and Emotional Intelligence in Children.” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 3 (2022): 1219–26. <https://doi.org/10.54259/mudima.v2i3.508>.
- Technology Institute of Massachusetts. “Emotional Intelligence,” n.d. <https://www.mit.edu/search/?q=emotionally+intelligence#gsc.tab=0&gsc.q=emotional+intelligence&gsc.sort=>.
- Ulutaş, İlkay, Kübra Engin, and Emine Bozkurt Polat. “Strategies to Develop Emotional Intelligence in Early Childhood.” *Intech* 11, no. tourism (2016): 13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.98229>.
- Walker, and Hess. *Instructional Software:Principles and Perspectives for Design and Use*. Belmont:Wadsworth Publishing Company, 1984.
- Wawancara Dwi Ariyani, S.Pd. Wali Kelas B2 RA Insan Mulia (2023).
- Wayan Aryani, Ni, and Didith Pramunditya Ambara. “Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (2021): 252–60. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>.
- Wiarto, Giri. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas, 2016.
- Widianto, E. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021): 213–224.
- YM, Nurul Fadhilah, Ria Novianti, and Hukmi Hukmi. “Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Harapan Bunda Kecamatan Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 115–24. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.877>.
- Yolanda, Syintia. “Efektivitas Dongeng Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Paud*, 2020, 1–10. [https://www.academia.edu/43089428/Efektivitas\\_Dongeng\\_dalam\\_Mengembangkan\\_Kecerdasan\\_Emosional\\_Anak\\_Usia\\_Dini](https://www.academia.edu/43089428/Efektivitas_Dongeng_dalam_Mengembangkan_Kecerdasan_Emosional_Anak_Usia_Dini).
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.
- Zeptyani, Putra Ayu Dhita, and I W Wiarta. “Pengaruh Project-Based Outdoor

Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini.” ... *Anak Usia Dini Undiksha* 8, no. May (2020): 69–79.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/24740%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/24740/15543>.

