



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1113-1123

Vol. 5, No. 2, Desember 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i2.746

## **Pengembangan Media *Augmented Reality Expression Book* (MAREBOO) untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun**

**Marshanda Della Lupita<sup>1</sup>, Tomas Iriyanto<sup>2</sup>, dan Nur Anisa<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang*

**ABSTRAK.** *Media pembelajaran menjadi bagian penting dari pendidikan. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap segala bidang, khususnya pendidikan anak usia dini. Teknologi bukanlah hal sesuatu yang harus dihindari melainkan pemanfaatan teknologi secara tepat guna dalam kehidupan atau pembelajaran. Kemampuan sosial emosional anak seringkali belum memiliki pengalaman yang cukup dalam mengenali dan mengelola emosi serta menciptakan interaksi sosial yang baik. Media pembelajaran tidak digunakan secara khusus untuk kemampuan sosial emosional anak dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media *Augmented Reality Expression Book* (MAREBOO) untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 4-6 tahun. Jenis penelitian pengembangan menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini berjumlah 46 anak, 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Hasil penelitian ini mendapatkan data yang dapat disimpulkan bahwa media MAREBOO sangat layak untuk digunakan menstimulasi sosial emosional pada anak.*

**Kata Kunci :** *Media MAREBOO; Sosial Emosional; Anak Usia 4-6 Tahun*

**ABSTRACT.** *Learning media is an important part of education. Technological developments have a significant impact on all fields, especially the education of young children. Technology is not something that should be avoided but rather the use of technology appropriately in life or learning. Children's social emotional abilities often do not have sufficient experience in recognizing and managing emotions and creating good social interactions. Learning media is not used specifically to stimulate children's social emotional abilities in the learning process. The aim of this research is to develop *Augmented Reality Expression Book* (MAREBOO) media to stimulate the social and emotional abilities of children aged 4-6 years. This type of development research uses *Research and Development* (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques in development research include questionnaires, observation and documentation. The subjects of this research were 46 children, 2 media expert validators and 2 material expert validators. The results of this research provide data that can be concluded that MAREBOO media is very suitable for use to stimulate social emotions in children aged.*

**Keyword :** *MAREBOO Media; Social Emotional; Children Aged 4-6 Years*

Copyright (c) 2024 Marshanda Della Lupita dkk.

✉ Corresponding author : Marshanda Della Lupita

Email Address : marshanda.della.2001536@students.um.ac.id

Received 11 Juni 2024, Accepted 23 Desember 2024, Published 23 Desember 2024

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah landasan utama menciptakan anak mencapai seluruh tahap perkembangan yang berkaitan erat dengan kehidupan. Pendidikan saat ini memiliki banyak sekali tantangannya seiring berjalannya waktu karena perkembangan teknologi yang membuat pendidikan semakin maju. Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi segala bidang kehidupan, khususnya pendidikan anak usia dini. Pendidikan prasekolah mempunyai peranan tumbuh kembang seorang karena merupakan landasan kepribadian. Anak usia 0 hingga 8 tahun mempunyai tahap perkembangan intelektual yang sangat cepat, yang dikenal sebagai masa keemasan [1]. Upaya mendukung tumbuh kembang anak usia dini harus memberikan dukungan waktu, dorongan, nasehat, lingkungan, dan metode pengajaran yang baik untuk perolehan pengetahuan. Pada anak usia dini perkembangan kepribadian anak dan keterampilan sosial emosional anak juga berpotensi sangat pentingnya. Anak cenderung mengalami banyak perubahan berbagai kehidupan mereka di antaranya belajar tentang emosi, belajar cara berinteraksi dengan teman dan mempelajari keterampilan sosial dasar [2]. Anak usia dini cenderung mengungkapkan perasaannya mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya [3]. Jika perkembangan seorang anak terganggu, mereka akan kesulitan berkomunikasi dengan orang di lingkungan nyata. Perkembangan sosial emosional terdiri dari dua aspek yang terpisah namun tidak dapat dipisahkan yaitu perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh emosi tertentu yang berasal dari dalam hati sejak usia dini dan dialami selama berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan ini dimulai pada masa kanak-kanak dan berlanjut hingga akhir hayat [4].

Pembelajaran sosial emosional terjadi melalui mendengarkan, mengamati dan meniru apa yang dilihat. Perilaku prososial mendatangkan perasaan harmonis, damai, cinta kasih dan saling menghargai [5]. Penting sekali untuk menstimulasi kemampuan anak agar mereka memahami kemampuan anak sejak dini [6]. Tahapan perkembangan sosial emosional harus menjadi perhatian khusus bagi anak, karena tahapan perkembangan pada diri anak mempunyai pengaruh yang signifikan pada perkembangan mereka, bahkan dapat menentukan penyebab kesuksesan masa depannya. Kemampuan anak untuk mengendalikan emosi positif dan menciptakan interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya akan membantu mereka merasa aman dan nyaman bersama teman-temannya [7]. Anak belajar dari orang lain selain dirinya, khususnya teman, mempunyai pendapat yang berbeda dengan dirinya karena konflik dalam interaksi antara dua orang [8]. Anak usia 4-6 tahun idealnya mengetahui cara menjalin hubungan dengan orang lain dalam aktivitas sosial yang ditentukan oleh kompetensi emosional, berhubungan dengan bekerja sama tim, menunggu giliran, berkomunikasi, mengenali emosi, mengelola dan mengekspresikan emosi, serta memahami orang lain. Kemampuan sosial emosional anak seringkali belum memiliki latar belakang pengalaman yang cukup untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari secara mandiri, mengalami kesulitan saat bermain, dan beberapa anak juga belum mampu mengatur emosi dan pikirannya, dan perilaku dalam situasi yang mereka alami, mengambil pilihan perilaku dan interaksi sosial yang baik dan benar, berempati

terhadap orang lain. Sejak dini, kemampuan sosial emosional anak sangat penting agar mereka dapat diterima di lingkungannya sosial yang lebih besar

Sejalan dengan pernyataan di atas, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini, perlu ada strategi, media dan kegiatan pembelajaran yang merangsang minat anak. Arsyad menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi psikologi siswa dengan menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan bahkan meningkatkan hasil belajar [9]. Penggunaan media yang berkaitan dengan pendidikan (pembelajaran) kemudian didefinisikan dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pandangan bahwa media pembelajaran yang baik berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang tepat sehingga perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara maksimal [10]. Alat belajar mengajar merupakan alat untuk penunjang pembelajaran [11]. Pembelajaran mempunyai komponen utama yaitu pengirim pesan (guru), penerima pesan (anak), dan pengirim pesan berupa materi pembelajaran. Keberhasilan kegiatan pendidikan tergantung pada pendidik yang mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan mengembangkan hasil belajar anak secara optimal. Kemajuan teknologi memberikan keuntungan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pada *augmented reality*, mereka dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk memahami dan membangun model objek, menggabungkan objek virtual dan dunia nyata untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas tinggi [12]. Teknologi tidak boleh dihindari, melainkan pemanfaatan teknologi secara tepat guna dalam kehidupan atau pembelajaran sehari-hari. Pembelajaran di PAUD dilaksanakan dengan memberikan konsep-konsep dasar berhubungan dengan anak melalui pengalaman langsung. Pembelajaran menjadikan sebuah proses komunikasi antara pendidik, anak dan materi pembelajaran. Teknologi *augmented reality* memungkinkan pengguna untuk meningkatkan persepsi terhadap informasi dari objek yang terdeteksi. Aplikasi yang dikenal sebagai *augmented reality* menggabungkan dunia nyata dan dunia maya dalam bentuk dua atau tiga dimensi yang diproyeksikan secara bersamaan ke lingkungan nyata [13]. *Augmented reality* menawarkan cara baru dan menyenangkan bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan komputer menghadirkan objek virtual ke dalam lingkungan mereka dan memberikan pengalaman saat anak-anak belajar menggunakan imajinasi mereka. Pemanfaatan *augmented reality* merupakan sarana pembelajaran antara pendidik dan anak didik yang dapat menghubungkan, mengkomunikasikan informasi, dan menyampaikan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien [14]. Dalam masa anak usia dini, belajar menyenangkan, bermakna dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam perkembangan sosial emosionalnya. Penggunaan bermain sebagai dasar pembelajaran anak usia dini didasarkan pada gagasan bahwa bermain adalah cara utama bagi semua anak usia dini untuk mempelajari apa pun dan mengeksplorasi apa yang telah mereka alami untuk memperoleh pengetahuan baru [15]. Anak perlu adanya

pembaruan media pembelajaran, karena akan menjadi keberhasilan materi yang disampaikan mempunyai ciri dan fungsi yang hampir sama dengan lingkungan belajar.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur menunjukkan bahwa buku ARBO interaktif berbasis *augmented reality* menstimulasi kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini. Yang membedakan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu mengembangkan buku *augmented reality* yang dapat menunjukkan dan memperkenalkan berbagai ekspresi yang ada di kehidupan sehari-hari, sehingga media pembelajaran ini dapat membantu anak usia dini belajar mampu meningkatkan efektifitas daya nalar pemahaman anak dan mendorong meningkatkan perkembangan emosional, melihat bagaimana-benda nyata menjadi interaktif tentang suatu expression sesuai dengan keadaan kondisi perasaan yang sedang dialami sehingga dapat mengendalikan emosi di lingkungan sekitar, mengekspresikan sosial emosioanal melalui ekspresi yang dimunculkan sesuai dengan keadaan/situasi anak [16]. Maka perlu dikembangkan media yang menghadirkan elemen visual lebih kuat, gambar dapat berupa konsep abstrak, animasi yang dapat direpresentasikan dalam tiga dimensi.

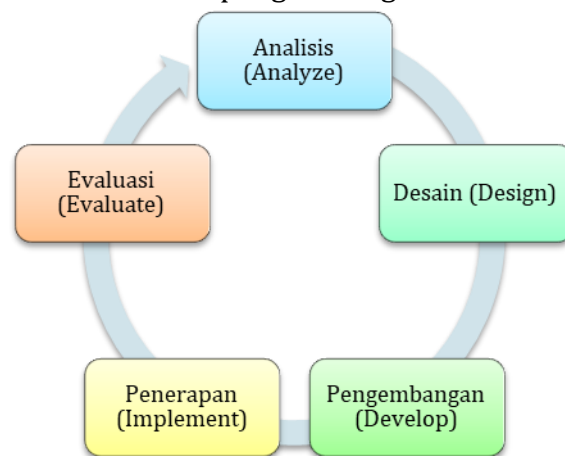
Berdasarkan permasalahan di atas peneliti membuat media buku MAREBOO. Anak usia 4-6 tahun menjadi tujuan utama penggunaan media ini untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak dengan memberikan pengalaman belajar dan mencapai hasil maksimal karena buku dengan unsur yang lebih interaktif, menyenangkan dan menarik serta pemanfaatan teknologi lebih membangkitkan minat anak. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Matt Dunleavy and Chris Dede bahwa *augmented reality* dapat meberikan pengalaman belajar yang lebih baik berdasarkan kolaborasi kerangka teori yaitu *situated learning theory* and *constructivist learning theory* [17]. Hadirnya *Augmented Reality* menghadirkan objek yang terlihat lebih nyata sebagai tampilan tiga dimensi dari sebuah buku dua dimensi dengan mengarahkan kamera ke dalam objek buku tertentu. Dengan kata lain, pengguna tidak merasa ada perbedaan antara *augmented reality* dan apa yang mereka lihat atau rasakan di dunia nyata [16]. Pembelajaran *augmented reality* adalah salah satu cara alternatif yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan minat dan belajar anak [17]. Dengan bantuan *augmented reality* pembelajaran menjadi lebih kreatif dan optimal, yaitu mengembangkan potensi berpikir, bahasa dan kreativitas untuk meningkatkan pengembangan sikap, moral, pola pikir yang baik [18].

Konsep-konsep sulit dapat dijelaskan melalui simulasi realistik. Dengan cara ini, pembelajaran tidak lagi sebatas gambar-gambar statis di halaman buku tetapi berkembang menjadi pengalaman yang lebih hidup, disesuaikan dengan tingkat pemahaman masing-masing anak. Dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan di atas adalah MAREBOO dapat disebut sebagai media pembelajaran interaktif dengan tampilan visual yang menarik. Di dalam buku tersebut terdapat tampilan tiga dimensi yang menjelaskan tentang macam-macam *ekspression* yang perlu diketahui dan dipahami anak dalam kehidupan untuk beradaptasi aturan yang ada di lingkungan masyarakat. Manfaat MAREBOO sendiri dapat membiasakan anak untuk mengendalikan emosi yang benar di suatu lingkungan baik sekolah, rumah dan masyarakat khususnya pada masa anak usia dini, meningkatkan kemampuan belajar, minat belajar dan bermain, serta memberikan

pengalaman baru kepada anak. dengan adanya media ini secara optimal anak dapat memiliki perilaku dan kebiasaan yang baik khususnya dalam sosial emosionalnya.

## METODE

Penelitian dan pengembangan menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Mengembangkan sumber pembelajaran yang baik sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Alasan memilih model ini karena memiliki keunggulan pada setiap tahapan, alur penelitian yang sangat sederhana, mudah dipahami, struktur yang tersusun, menyeluruh secara sistematis menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini melibatkan dua ahli media teknologi, dua ahli materi dan ahli pengguna sebagai guru/pendidik yang memiliki peranan penting dalam memeberikan saran dan masukan sebagai perbaikan kekurangan pada produk yang dikembangkan sehingga memperoleh perbandingan media awal dan media setelah direvisi. Penelitian dilaksanakan di PAUD Terpadu Siti Hajar Tunggulwulung, Kota Malang, Jawa Timur dengan subjek anak usia 4-6 tahun. Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2024 hingga Maret 2024 dengan melakukan uji coba produk. Penelitian pengembangan media dilakukan lima tahapan:



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

Data uji coba pada penelitian pengembangan produk terkait desain uji coba untuk mengetahui kelayakan produk dan subjek uji coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pengguna (guru, kelompok kecil, kelompok besar). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen angket/kusioner, observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui obsevasi langsung sedangkan data kuantitatif dikumpulkan berdasarkan angkat/kusioner yang ditulis ahli media yang tervalidasi, ahli materi, pengguna. Teknik analisis data digunakan untuk validasi pengujian produk dalam bentuk persentase.

Data hasil pengujian produk, validasi ahli media dan ahli materi dikelompokkan menjadi lima interval. Hasil persentase dari skor pengolahan data masing-masing validator para ahli dengan menggunakan rumus yang ada, kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif berdasarkan bobot kategori penilaian yang telah ditetapkan

untuk menentukan kevalidan dan kelayakan media. Produk yang layak pakai dan sangat sesuai dianggap memenuhi kriteria baik.

**Tabel 1. Skor Hasil Validasi Kelayakan Produk**

Kategori	Skala Nilai	Tingkat Kelayakan
Sangat Layak	81,00% - 100,00%	Dapat digunakan tanpa revisi
Cukup Layak	61,00% - 80,00%	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
Kurang Layak	41,00% - 60,00%	Disarankan tidak digunakan karena revisi besar
Tidak Layak	21,00% - 40,00%	Tidak dapat digunakan
Sangat Tidak Layak	00,00% - 20,00%	Tidak dapat digunakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan pada produk bernama MAREBOO sebagai media yang dapat digunakan dimana saja, baik di sekolah maupun rumah khususnya sosial emosional anak usia 4-6 tahun. Tahapan pengembangan MAREBOO dengan menganalisis kebutuhan dan mengkalsifikasi permasalahan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini membantu merancang dan mengembangkan suatu produk yang efektif, efisien, praktis, menarik, memuaskan bertujuan menciptakan produk dan kelengkapan memenuhi kriteria yang ditetapkan secara bertahap dan melalui validasi. Peneliti melakukan observasi langsung di PAUD Terpadu Siti Hajar. Nama dari MAREBOO berasal dari “Media *Augmented Reality Expression Book*”. MAREBOO ini merupakan media berbentuk buku yang menampilkan konsep selaras dengan pendidikan anak usia dini dengan tambahan unsur interaktif khususnya terkait expression dilengkapi dengan scane barcode *augmented reality* didalamnya terdiri dari materi sosial dan emosional yang harus diketahui oleh anak serta kuis *expression*. Berikut ini hasil dari pengembangan MAREBOO.



**Gambar 1. Tampilan Buku MAREBOO**

Penyajian dan analisis data uji coba mengenai pengembangan MAREBOO dilakukan melalui dua tahapan, berdasarkan penelitian yang dilakukan pada saat pengambilan data yaitu pada tahap pertama selama validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli pengguna. Selain itu diperoleh dari hasil percobaan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Analisis data uji kelayakan ditinjau dari keefektifan, keefisiensian, dan kemenarikan pengembangan MAREBOO sesuai kusioner yang diperoleh dengan data kuantitatif dan kualitatif dari penelitian ini. Berdasarkan rekapitulasi temuan yang

divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengguna. Data yang dihasilkan diperoleh rata-rata persentase dari para ahli validasi Pengembangan Media Augmented Reality Expression Book (MAREBOO) dapat disajikan secara skematis pada gambar di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Persentase Validasi dan Uji Coba MAREBOO

No	Subjek	Hasil (%)	Kualifikasi
1.	Validasi ahli media	95%	Sangat layak
2.	Validasi ahli materi	94%	Sangat layak
3.	Validasi ahli pengguna	94%	Sangat layak
4.	Uji coba		
	a. Uji coba kelompok kecil	76,68%	Cukup layak
	b. Uji coba kelompok besar	91,82%	Sangat layak

Data yang dianalisis sebelumnya menunjukkan MAREBOO sangat layak, dilihat dari keberhasilan saat mengimplementasikan pada anak usia 4 hingga 6 tahun dengan tujuan untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak. Dengan keterampilan literasi digital, guru dapat dengan mudah mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran dengan memanfaatkan alat digital, aplikasi dan sumber daya online untuk memperkaya pengalaman belajar anak [19]. Kemampuan sosial emosional merupakan kemampuan dalam mengendalikan dan mengekspresikan emosinya dengan sempurna, baik emosi positif maupun negatif, kemampuan berhubungan dengan anak lain dan orang dewasa disekitarnya. Kemampuan sosial emosional juga mencakup kemampuan anak untuk secara aktif mengeksplorasi lingkungan sekitarnya [20]. Untuk menunjang kesuksesannya di masa depan, tahap perkembangan sosial emosional sangat penting bagi anak. Kemampuan anak untuk mengendalikan emosi positif dan menciptakan interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya akan membantu mereka merasa aman dan nyaman bersama teman-temannya [7]. Perkembangan sosial dan emosional erat terkait dengan komunikasi, diri sendiri maupun dengan objek lain. Jika komunikasi tidak baik maka tumbuh kembang anak menjadi tidak akan maksimal [21]. Nugraha, menyatakan bahwa perkembangan perilaku sosial emosional bukan sekedar bimbingan dan adaptasi terhadap norma masyarakat, namun perkembangan sosial emosionalnya merupakan dari kedewasaan saja, sebagian besar disebabkan oleh kematangan perilaku anak [4].

Pada media MAREBOO terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi keberhasilan dan kelayakan pengembangan media ini diantaranya: **pertama**, aspek kemenarikan menggunakan MAREBOO ini yang mana mampu menarik minat dan antusias anak untuk belajar lebih mengenal *expression*. Sesuai indikator media digital menurut ahli media, [22] buku *augmented reality* dikatakan menarik apabila: memiliki aspek hiburan dan interaktif, menampilkan objek aslinya, kemenarikan media secara keseluruhan, komposisi warna, gambar animasi, tata letak menarik bagi anak, bersifat menyenangkan. Dengan penggunaan media menjadi cara agar anak tidak pernah merasa bosan dalam belajar. Media menjadikan titik perhatian atau perhatian yang menarik sehingga anak terpusat perhatiannya pada saat melakukan pembelajaran [23]. MAREBOO ini berbentuk buku dilengkapi dengan scan barcode *augmented reality* membantu guru menjelaskan pembelajaran dengan elemen visual yang lebih detail. Di dunia yang semakin digital, guru PAUD berperan penting dalam mempersiapkan anak

usia dini menghadapi perkembangan teknologi. Dengan keterampilan literasi digital, guru dapat dengan mudah mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran dengan memanfaatkan alat digital, aplikasi dan sumber daya online untuk memperkaya pengalaman belajar anak [5]. Hasil penelitian Nistrina, mengatakan penggunaan *augmented reality* sebagai media pembelajaran menawarkan visi baru media masa kini, tidak hanya menggunakan objek nyata tetapi juga objek visual untuk menyampaikan informasi [24].

**Kedua**, aspek keefektifan pada MAREBOO hal ini dapat membantu anak menstimulasi kemampuan sosial dan emosionalnya karena harus mengeksplor *expression* untuk mendorong aktivitas sosial yang ditentukan oleh kompetensi emosi menjalin hubungan dengan beragam individu dan kelompok. Kecerdasan emosional yang tinggi biasanya adalah orang berkompeten secara sosial [25]. MAREBOO memberikan kesempatan kepada anak memainkan kuis tentang *expression* untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dalam kuis yang disajikan dengan memaksimalkan durasi waktu dan kesempatan yang ada pada dalam kuis *expression*, sehingga melatih kemandirian belajar anak dan meningkatkan rasa ingin tahu saat anak menggali informasi yang ada dalam buku maupun quiznya. Seiring bertambahnya rasa ingin tahu, anak-anak menjadi lebih tertarik dan menginginkan lebih dari sekedar buku bergambar karena mereka tidak tahu bentuk ataupun keaslian gambar [9]. Media sebagai jembatan antara sumber dan penerima pesan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pandangan bahwa media pembelajaran yang baik berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang tepat sehingga perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara maksimal [10].

**Ketiga**, aspek keefisienan pada saat penggunaan MAREBOO ini diterapkan, anak dengan mudah dan praktis menggunakan media karena terdapat petunjuk dan bertujuan memberikan kenyamanan pengguna saat mengaplikasikan media dengan baik dalam waktu tertentu digunakan dimana saja dan dengan perangkat tablet maupun android memudahkan guru dan orang tua mendampingi anak, anak dengan mudah mempelajari materi sosial emosional terkait *expression* serta kesesuaian media dengan tingkat usia anak dalam kejelasan bahasa yang digunakan. Materi buku ini sesuai dengan ahli meteri. *Augmented reality* dikatakan efisien apabila: sumber materi pembelajaran adalah sumber dari buku-buku yang digunakan dalam pembelajaran, disusun secara sederhana, sistematis, serta dengan petunjuk penggunaan dari buku yang dirancang khusus [26]. Buku MAREBOO, yang dilengkapi dengan scan *augmented reality* merupakan teknologi yang berkembang pesat yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sesuai indikator media digital menurut ahli media, [22] buku *augmented reality* dikatakan menarik apabila: memiliki aspek hiburan dan interaktif, menampilkan objek aslinya, kemenarikan media secara keseluruhan, komposisi warna, gambar animasi, tata letak menarik bagi anak, bersifat menyenangkan Pada *augmented reality*, mereka dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk memahami dan membangun model objek, menggabungkan objek virtual dan dunia nyata untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas tinggi [12]. Pembelajaran pada anak hakikatnya adalah bermain, bermain adalah belajar, dimana bermain menjadi suatu kegiatan berulang-ulang yang menimbulkan kegembiraan

dan kepuasan pada anak, bermain sebagai sosialisasi, kesempatan mengeksplorasi, dan mengungkapkan emosi serta sekaligus sarana untuk bersosialisasi mengenal diri sendiri dan lingkungan anak. MAREBOO yang memberikan elemen visual lebih kuat, gambar-gambar dapat hidup, konsep abstrak dapat diilustrasikan dalam bentuk tiga dimensi. menjadi media yang tepat untuk ditujukan kepada anak, sebab buku dengan tambahan unsur interaktif, menyenangkan dan mendalam serta adanya pemanfaatan teknologi akan lebih menarik minat anak usia 4-6 tahun.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pengembangan yang telah dibahas di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian R&D dengan model penelitian ADDIE digunakan dalam proses pengembangan media MAREBOO untuk merangsang sosial emosional anak usia 4 hingga 6 tahun. Proses ini berlangsung melalui tahapan pengembangan. Setelah mengetahui kebutuhan dan karakteristik anak maka dilakukan proses penyiapan media yang melibatkan para ahli, khususnya ahli media, materi, dan pengguna yang memberikan penilaian mengenai produk untuk validasi. Dalam pengujian pengguna dalam kelompok kecil dan kelompok besar, mendapatkan hasil akhir media. Hasil persentase dari ahli media sebesar 95%, ahli materi 94%, dan ahli pengguna 94%, serta dari uji kelompok kecil 76,68% dan kelompok besar 91,82%. Oleh karena itu, data validasi ahli dan uji pengguna menunjukkan bahwa MAREBOO dinyatakan sangat layak dalam kategori keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan untuk digunakan sebagai pembelajaran sosial emosional. Penelitian pengembangan MAREBOO masih diperlukan perbaikan inovatif dan ide-ide kreatif lainnya dalam mengembangkan media untuk anak dengan penggunaan teknologi. Pada peneliti ini menyadari dalam suatu penelitian terdapat kelemahan yang terjadi ketika pengambilan data dari menggunakan media yang membutuhkan akses internet untuk menscan AR saat digunakan, kesulitan ketika media digunakan banyak anak.

## **PENGHARGAAN**

Penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Expression Book* (MAREBOO) Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun". Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini: Tomas Iriyanto, dan Ibu Nur Anisa, selaku dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 yang telah dengan ikhlas dan sabar meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, saran dan motivasi dari awal pelaksanaan penelitian sampai terselesaikannya artikel ini tersusun dengan baik. Seluruh pihak lembaga PAUD Terpadu Siti Hajar Tunggulwulung Kota Malang beserta para guru dan anak didik yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di lembaga sampai penyelesaian artikel ini.

## REFERENSI

- [1] D. Hartanti and M. Kurniawan, "Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3100–3110, Feb. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2042.
- [2] F. N. Khalisha and A. D. Gustiana, "Pengaruh Layanan Bermain Bersama Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Rumah Anak SIGAP Kecamatan Koroncong," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 13, no. 1, pp. 127–139, Apr. 2024, doi: 10.26877/paudia.v13i1.17220.
- [3] C. M. Wijayanti and F. Fauzi, "Dampak Positif Kurikulum Emosional Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 13, no. 1, pp. 74–82, Jan. 2024, doi: 10.26877/paudia.v13i1.15629.
- [4] S. Agustini, "Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Metode Proyek Di Taman Kanak-Kanak Gajah Mada Kota Baru Bandar Lampung," 2020.
- [5] S. Saharani, T. Iriyanto, and N. Anisa, "Perkembangan Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Mardi Putra 01 Kota Batu," *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehat. dan Gizi Anak Usia Dini)*, vol. 2, no. 1, pp. 19–30, May 2021, doi: 10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.19-30.
- [6] K. Krisdiana, T. Iriyanto, and W. Astuti, "Pengembangan media pembelajaran smart book untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun," *J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 7, no. 2, pp. 123–141, 2021, doi: 10.29062/seling.v7i2.829.
- [7] U. A. Rofi'ah, N. D. Hafni, and L. Mursyidah, "Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulusnya Menurut Teori Perkembangan," *Az-Zahra J. Gend. Fam. Stud.*, vol. 3, no. 1, pp. 41–66, Dec. 2022, doi: 10.15575/azzahra.v3i1.11036.
- [8] R. P. Wina, T. Iriyanto, and E. N. Aisyah, "Pengembangan Permainan Harta Karun Si Bola-Bola dalam Pembelajaran Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak," *J. Pendidik. Anak*, vol. 8, no. 2, pp. 126–131, Dec. 2019, doi: 10.21831/jpa.v8i2.29095.
- [9] C. S. Makapedua, D. Wonggo, and T. Komansilan, "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini," *Edutik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 4, pp. 364–377, Dec. 2021, doi: 10.53682/edutik.v1i4.2212.
- [10] C. Anggreani and A. Satrio, "Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 3, no. 6, pp. 5126–5135, Nov. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1639.
- [11] A. Rahmatika, A. A. Manurung, and F. Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)," *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 3, pp. 122–130, Sep. 2023, doi: 10.56211/sudo.v2i3.330.
- [12] H. N. Saputra, "The Application of Augmented Reality in the Teaching and Learning 2," *Syarat Media Augment. Real.*, vol. 7, no. 2018, 2020.
- [13] S. A. Ashari, H. A., and A. M. Mappalotteng, "Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality," *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 82–93, Nov. 2022, doi: 10.37905/jji.v4i2.16448.
- [14] P. W. Aditama, I. N. W. Adnyana, and K. Ayu Ariningsih, "Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran," *Pros. Semin. Nas. Desain dan Arsit.*, vol. 2, pp. 176–182, 2021, [Online]. Available: <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/225>
- [15] L. Hewi, "Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA

- An-Nur Kota Kendari," *PAUDIA*, vol. 9, no. 1, pp. 72–81, 2020, doi: 10.26877/paudia.v9i1.5918.
- [16] N. R. Nur and M. A. Ningrum, "Pengembangan Buku Interaktif ARBO Berbasis Augmented Reality Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini," *J. Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 21–36, 2023, doi: 10.31326/jcpaud.v6i1.1668.
- [17] A. Puspitarin and D. Marlana, "Studi Literatur Penerapan Augmented Reality pada Pendidikan," *J-Symbol J. Magister Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 10, no. 2, pp. 108–113, 2022, doi: 10.23960/J-Symbol/v10i2.2022.09.
- [18] C. Novia, B. Hendriana, and A. Vinayastri, "Pengembangan Buku Cerita Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini," *VOX EDUKASI J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 14, no. 1, pp. 98–110, Apr. 2023, doi: 10.31932/ve.v14i1.1854.
- [19] N. Anisa, I. Robbaniyah, I. W. Utama, and W. Astuti, "The Effect of Educational Qualifications and Teacher Professional Education Program on the Digital Literacy Skills of Early Childhood Educators," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 7123–7130, Dec. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5589.
- [20] M. D. Yuniartika and M. I. Hasmarini, "Analisis Pengaruh Jumlah Penduduk, Tenaga Kerja, Tingkat Pendidikan, Dan Dependency Ratio Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (Studi Empiris Provinsi Jawa Timur Tahun 2017-2019)," 2022. [Online]. Available: <https://eprints.ums.ac.id/99638/>
- [21] I. Maria and E. R. Amalia, "Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun." 2023. [Online]. Available: <https://osf.io/preprints/osf/p5gu8>
- [22] C. Atikah, I. Rusdiyani, and R. Ridela, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang," *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, vol. 9, no. 2, pp. 89–101, Dec. 2023, doi: 10.18592/jea.v9i2.9326.
- [23] A. S. Cahyaningtyas, "Pembelajaran Menggunakan Augment Reality untuk Anak Usia Dini di Indonesia," *J. Teknol. Pendidik. J. Penelit. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, p. 20, Aug. 2020, doi: 10.33394/jtp.v5i1.2850.
- [24] K. Nistrina and others, "Penerapan augmented reality dalam media pembelajaran," *J-SIKA/ J. Sist. Inf. Karya Anak Bangsa*, vol. 3, no. 01, pp. 1–5, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/527>
- [25] R. W. Anzani and I. K. Insan, "Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah," *PANDAWA J. Pendidik. dan Dakwah*, vol. 2, no. 2, pp. 180–193, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/595>
- [26] F. Bashofi, "Pengembangan augmented reality book berbasis situs peninggalan kebudayaan sebagai sumber belajar sejarah," *J. Teor. dan Praksis Pembelajaran IPS*, vol. 6, no. 1, pp. 19–32, Apr. 2021, doi: 10.17977/um022v6i12021p19.