

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang tidak luput dari pengaruh emosi. Prezz mengungkapkan bahwa emosi merupakan reaksi tubuh saat menghadapi situasi tertentu. Sifat dan intensitas emosi sangat berkaitan erat dengan aktivitas kognitif (berpikir) manusia sebagai hasil persepsi terhadap situasi yang dialaminya (Prezz dalam Sofiani & Juniati, 2022). Hal tersebut memicu ragam emosi dapat digunakan oleh manusia dalam kesehariannya, seperti marah, menangis, temperamen, dan lain-lain. Namun, di dalam bersosialisasi diperlukan kecakapan dalam mengendalikan emosi dan perasaan yang disebut dengan kecerdasan emosi. Daniel Goleman (2000) mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai kemampuan dalam mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri maupun dalam membangun hubungan dengan orang lain. Sedangkan, Shapiro mengatakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk merasakan emosinya untuk mengeluarkan atau membangkitkan emosi, seperti emosi untuk membantu berpikir, memahami emosi dan pengetahuan tentang emosi serta untuk merefleksikan emosi secara teratur seperti mengendalikan emosi dan perkembangan intelektual (Shapiro dalam Chintya & Sit, 2024). Dengan demikian, kecerdasan emosi dapat disimpulkan sebagai kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi diri sendiri serta orang lain untuk meningkatkan kualitas pemikiran, hubungan, dan perkembangan pribadi. Kecerdasan emosi menjadi bagian yang penting dalam kehidupan seseorang. Bukan hanya sekedar mempengaruhi manusia dalam interaksi sosial, tetapi pengaruhnya jauh daripada itu.

Kecerdasan emosi berpengaruh besar dalam menentukan keberhasilan seseorang. Daniel Goleman mengatakan bahwa kecerdasan intelektual tidak berpengaruh lebih dari 20% dalam keberhasilan seseorang, melainkan sisanya juga dipengaruhi oleh kecerdasan emosional. Beliau menulisnya di dalam buku yang berjudul "*Emotional Intelligence*". Di samping itu, penelitian yang dilakukan oleh

Mukaroh & Nani, (2021) memberikan hasil bahwa kecerdasan emosional seseorang berpengaruh positif terhadap kinerja seseorang di dalam dunia pekerjaan. Semakin baik kecerdasan emosional yang dimiliki, maka semakin baik juga kinerjanya. Contoh kecilnya, seperti halnya mengendalikan emosi, menyikapi kegagalan, mudah beradaptasi, atau memiliki kemampuan interpersonal yang baik. Namun, jika dalam ruang lingkup pendidikan anak usia dini, kecerdasan emosi dapat membuat anak-anak lebih berkonsentrasi dan mampu menyerap informasi yang diberikan kepada anak dengan lebih baik dibandingkan hanya menekankan pada aspek kognitif (Hansen & Zambo, 2007). Hal tersebut menunjukkan pentingnya anak usia dini memiliki kecerdasan emosi yang baik untuk mendukung tumbuh kembangnya menjadi pribadi yang sukses.

Kecerdasan emosi diukur dari beberapa aspek, yaitu bagaimana suatu individu mampu mengenali emosi, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain (berempati), dan membangun hubungan baik dengan orang lain (Saragih & Fitriani, 2022). Hal tersebut dipengaruhi oleh perkembangan emosi individu. Dalam konteks pendidikan usia dini, perkembangan emosi anak akan berbeda dengan orang dewasa: 1) emosi anak biasanya berlangsung singkat dan berakhir secara tiba-tiba karena emosi anak dapat diredam dengan cara dialihkan perhatiannya ke hal-hal yang ia sukai. 2) emosi anak identik lebih hebat dan kuat karena anak akan berteriak bahkan akan mengamuk jika apa yang menjadi masalah dalam dirinya tidak dapat terselesaikan. 3) emosi bersifat sementara atau dangkal, dalam hal ini sama dengan yang dijelaskan sebelumnya bahwa emosi anak akan cepat hilang jika diperlihatkan apa yang menjadi kesukaannya. 4) emosi lebih sering terjadi karena anak belum mampu mengelola emosi dirinya sendiri dan akan meluapkan emosinya jika ia menginginkan sesuatu (Maulinda et al., 2020). Walaupun demikian, anak usia 3 – 5 tahun sebenarnya sudah mampu dalam mengekspresikan emosinya dan mampu memahami bahwa reaksi emosi akan muncul pada peristiwa yang berbeda-beda. Sehingga, anak di usia tersebut mulai menjalani hubungan yang baik (Ummah, 2019). Hal tersebut didukung dengan pernyataan oleh Simarmata et al., (2022) yang menyatakan bahwa pada dasarnya anak masih labil dalam menggunakan emosi, maka melalui Cerita pendek (Cerpen) diperkenalkanlah klasifikasi emosi, supaya anak mampu menempatkan atau

menggunakan emosi sesuai dengan batasan usianya. Untuk mengendalikan emosi tersebut, anak harus memahami dan mengenal terlebih dahulu bagaimana emosi positif dapat ditampilkan di kehidupan sehari-hari dan bagaimana mereka dapat membatasi penggunaan emosi negatif. Oleh karena itu diperlukan pemberian pemahaman dan pengelolaan untuk mengatasi lonjakan emosi pada anak melalui 4 komponen perkembangan emosi yang harus di tumbuh kembangkan pada anak usia dini. Komponen tersebut diantaranya; 1) kemampuan mengenal emosi diri, 2) kemampuan mengatur emosi diri, 3) kemampuan mengenal emosi orang lain, 4) kemampuan mengelola emosi orang lain (menjalin hubungan baik dan berempati) (Wiyani, 2014 dalam Maulinda et al., 2020). Melalui komponen tersebut, anak dapat diajarkan tentang cara bereaksi terhadap suatu emosi. Dengan pelatihan, anak-anak dimotivasi untuk bereaksi terhadap rangsangan yang biasanya membangkitkan emosi yang menyenangkan (positif) dan reaksi yang dapat membangkitkan emosi kurang menyenangkan (negatif) (Ummah, 2019). Di samping itu, anak juga dapat diperkenalkan dengan emosi positif dan negatif beserta dengan dampaknya dan juga menciptakan perilaku positif pada anak (Fitriya et al., 2022). Dengan begitu, anak akan memiliki kecerdasan emosi yang baik.

Selain emosi anak yang cenderung kuat, pengenalan dan pengelolaan emosi dalam rangka perkembangan sosial emosional akan sangat baik distimulus lebih awal kepada mereka yang terbelang memasuki usia “*golden ages*”, yaitu anak di usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai anak usia dini. Bahkan, seorang psikolog terkemuka bernama Howard Gardner menyatakan bahwa anak-anak di usia lima tahun pertama selalu berhasil dalam mempelajari segala hal. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil penelitian di bidang neurologi yang menyatakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga anak usia delapan tahun mencapai 80% dan kematangan pada usia 10-25 tahun. Artinya, apabila pada urutan usia tersebut otak tidak mendapatkan rangsangan yang optimal maka perkembangannya tidak akan maksimal. Semakin dini penanganan dan bentuk rangsangan yang diberikan terhadap anak maka hasilnya akan semakin baik (Susanti, 2021). Bukan hanya pertumbuhan sel otak yang begitu cepat, tetapi masa keemasan anak juga diindikasikan oleh jumlah sel otak anak di usia dini yang

mencapai 100-200 miliar neuron (sel saraf) sejak kelahirannya. Jumlah neuron yang fantastis tersebut menyebabkan kapabilitas anak bisa meningkat secara maksimal (Hariadi et al., 2022). Melalui kapabilitas yang maksimal, anak akan mudah meresapi segala bentuk stimulus, perkataan, maupun perlakuan yang nantinya berpengaruh pada pembentukan perilaku dan potensi mereka. Oleh karena itu, anak usia dini harus diberikan stimulus dalam mempelajari kemampuan fisik, bahasa, konsep diri, seni, moral, nilai-nilai agama, dan tentunya yang tidak kalah penting adalah sosial emosional. Tujuannya agar anak-anak dapat memaksimalkan potensi mereka secara optimal dan dapat berguna dalam proses tumbuh kembangnya sebagai insan yang terus belajar (Wijayanto, 2020).

Selain bertujuan untuk membekali proses tumbuh kembangnya menjadi pribadi yang sukses di masa yang akan datang, pemberian materi pengenalan dan pengelolaan emosi anak usia dini juga bertujuan untuk membantu dalam mengelola emosi mereka secara langsung dan nyata. Berdasarkan data WHO pada tahun 2020 dengan prevalensi di seluruh dunia menyatakan terdapat 9,5% sampai 14,2% anak pra-sekolah mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapannya dalam bersekolah. Sedangkan, sekitar 8-9% anak pra-sekolah di Indonesia mengalami gangguan perkembangan sosial emosional yang meliputi, kecemasan, sulit bersosialisasi, sulit beradaptasi, sulit diatur, dan berperilaku agresif. Tidak menutup kemungkinan gangguan tersebut muncul setelah orang tua memfasilitasi anak mereka dengan gadget. Saat ini, banyak ditemukan anak-anak telah difasilitasi gadget secara berlebihan untuk membantu orang tua dalam proses *parenting*. Dengan kata lain, orang tua memberikan mereka gadget supaya tidak rewel dan tetap tenang saat berada di rumah. Hal tersebut didukung oleh survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022. Survei menunjukkan hasil sebesar 33,44% anak usia dini di Indonesia difasilitasi dengan gadget dengan rincian 25,5% merupakan anak usia 0-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun. Hal ini perlu mendapat perhatian lebih karena dapat menimbulkan kecanduan bagi anak. Sebab, penggunaan gadget dalam keseharian anak bukan diperuntukkan untuk belajar. Dalam survei sebelumnya juga dipaparkan bahwa didapatkan data sebesar 71,3% anak memainkan gadget dengan porsi yang cukup lama dan 79% dari mereka memainkannya selain untuk kebutuhan belajar.

Tingginya data yang dihasilkan melalui survei tersebut menjadi fenomena yang mengkhawatirkan. Hal tersebut menjadi cukup serius karena penggunaan gadget yang tidak tepat dengan rentang penggunaan yang cukup lama dapat menimbulkan masalah pada proses tumbuh kembang anak, seperti masalah perilaku, bahasa, emosi, bahkan gangguan lain yang lebih serius. Contohnya, anak bisa jadi mengidap Attention Defisit Hyperactivity Disorder (ADHD) yang merujuk pada gangguan perhatian pada anak, masalah belajar, gangguan kecemasan, depresi, hingga berdampak negatif pada pembentukan karakter anak. Tentunya gangguan tersebut akan merambat pada daya aktif dan kemampuan mereka dalam berinteraksi, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang acuh terhadap lingkungan di sekitarnya. Ketika anak-anak telah mengalami gangguan pada keterampilan sosialnya, maka perkembangan emosinya akan ikut terganggu karena perilaku dan emosi seseorang akan dinilai dari kehidupan sosial mereka (Rahayu Z et al., 2022).

Penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosi anak sangat sesuai terhadap observasi yang telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak (TK) Budhi Yasa, Buleleng, Bali. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Budhi Yasa, didapatkan hasil bahwa anak-anak di sekolah tersebut cenderung hiperaktif dan emosional dalam melaksanakan aktivitasnya. Hal ini ditunjukkan dari cara mereka berperilaku dan berinteraksi dengan teman sebaya, maupun dengan guru di sekolah. Contohnya, anak-anak akan sangat marah dan berteriak kencang jika salah satu dari mereka mengganggu atau mengusik teman lainnya. Anak-anak juga sangat mudah memukul, mencubit, atau melakukan kekerasan fisik lainnya kepada teman mereka. Terkadang, mereka akan menangis jika tidak mendapatkan apa yang mereka inginkan. Didukung dengan data kuesioner yang diisi oleh 38 orang tua siswa, didapatkan bahwa 28,9% siswa sering tantrum, 2,6% sangat sering, dan 28,9% kadang-kadang. Dilanjutkan dengan data yang menunjukkan 60,5% anak mudah kesal atau mudah menangis. Lalu, 52,6% jarang bisa mengendalikan amarahnya dan 28,9% tidak pernah bisa mengendalikan amarah, serta 100% anak pernah menggunakan gadget. Perkembangan emosi tersebut dikonfirmasi kembali oleh kepala sekolah melalui wawancara yang dilakukan langsung di sekolah. Dari kegiatan wawancara, didapatkan hasil bahwa

ketidakstabilan emosi itu cenderung muncul akibat anak-anak yang sering menggunakan gadget di rumah. Anak-anak menjadi tidak fokus dalam belajar dan selalu terdistraksi dengan hal-hal kecil. Gangguan seperti itu terus terjadi pada beberapa anak dan sangat signifikan pada seorang anak yang mengidap ADHD di kelas B2, TK Budhi Yasa. Untuk mengatasi hal itu, TK Budhi Yasa belum memiliki media pembelajaran yang mampu menarik perhatian mereka, seperti integrasi teknologi dalam media pembelajaran.

Di samping kondisi emosi yang tidak stabil, anak-anak di TK Budhi Yasa justru memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai hal-hal baru. Mereka menganggap bahwa sesuatu yang baru merupakan hal yang menarik. Misalnya, seperti kunjungan tamu ke sekolah, aktivitas pembelajaran yang baru, maupun barang baru yang dapat mereka gunakan di sekolah. Hal tersebut ditunjukkan hasil oleh data kuesioner dari 38 orang tua siswa, bahwa 26,3% anak suka bereksplorasi dan 100% anak suka belajar dengan teknologi yang disampaikan melalui animasi dan visual. Hal ini juga didukung dengan pernyataan yang dikemukakan oleh tokoh penting pendidikan, yaitu Vygotsky dan Piaget. Mereka mengungkapkan bahwa pengetahuan anak akan berkembang jika mereka mendapatkan pengalaman baru. Sebab, pengalaman baru akan merangkai kembali pengetahuan-pengetahuan yang sudah mereka dapatkan sebelumnya (Nisfa et al., 2022).

Mengetahui ragam kondisi tersebut, anak-anak di TK Budhi Yasa dapat diberikan stimulus pengenalan dan pengelolaan emosi secara perlahan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sebagai pengalaman belajar baru agar kepingan pengetahuan mereka sebelumnya dapat tersusun menjadi kepingan utuh dalam pembentukan perilaku anak. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pemberian materi pengenalan dan pengelolaan emosi untuk anak usia dini adalah *Augmented reality flash card*.

*Flash card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi gambar di satu sisinya dan di sisi lain terdapat keterangan dari gambar tersebut. *flash card* sangat efektif diterapkan untuk anak-anak usia dini karena terdapat visual dan deskripsi untuk membantu anak dalam mengenal bentuk dan belajar membaca, sehingga anak mampu mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, serta meningkatkan jumlah kosa katanya (Wahyuni, 2020). Pernyataan tersebut didukung

dengan analisis yang dilakukan oleh Febiola & Yulsyofriend, (2020) berdasarkan penelitian-penelitian serupa, mendapatkan hasil bahwa penggunaan *flash card* dalam melatih kemampuan bicara anak usia dini sangat efektif. Dengan menggunakan *flash card* berisi gambar huruf timbul membantu anak dalam mengucapkan kosakata baru, mengenal dan memahami informasi yang disampaikan melalui media *flash card*, membantu anak dalam berinteraksi sosial, mengembangkan imajinasi mereka, serta mampu melatih anak untuk berpikir secara saintifik melalui proses menyimak. Sehingga, sangat sesuai jika *flash card* digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan emosi karena menyuguhkan visual yang dapat mempermudah anak dalam tahap mengenali.

Penggunaan *flash card* telah memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar anak usia dini. Namun, integrasi teknologi dalam media pembelajaran merupakan sebuah evolusi yang dapat memperkuat media pembelajaran. Sebab, teknologi digital merupakan elemen penting pada kurikulum anak usia dini di abad ke-21 (Nadzifah Nadzifah et al., 2022). Dipertegas melalui kajian literatur yang dilakukan oleh Heryani et al., (2022), menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah terintegrasi dengan teknologi terbukti dapat meningkatkan motivasi serta ketercapaian belajar siswa saat belajar di kelas. Selain itu, integrasi teknologi dalam media pembelajaran dapat menunjang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satunya adalah penggunaan teknologi visual seperti *augmented reality* ke dalam media pembelajaran *flash card*.

*Augmented reality* (AR) merupakan salah satu teknologi digital berbasis visual yang mampu memikat daya tarik siswa dalam belajar karena AR dapat merealisasikan dunia virtual ke dunia nyata melalui objek 3D. Sehingga, metode pembelajaran menjadi tidak monoton dan dapat meningkatkan daya aktif siswa dalam belajar (Mustaqim dalam Oktaviani et al., 2023). Dengan kata lain, AR dapat diintegrasikan dengan sangat baik ke dalam media pembelajaran *flash card* sebagai *marker* karena mampu meningkatkan visualisasi gambar *flash card* dari gambar dua dimensi menjadi tiga dimensi. Dengan begitu anak lebih memahami dan mengenal objek atau materi yang disampaikan melalui visualisasi yang jelas. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian terkait tahap perkembangan anak. Penelitian dari Piaget menunjukkan bahwa terdapat empat tahap perkembangan anak, yaitu

tahap sensori motor (0-2 Tahun), praoperasional (2-7 Tahun), operasional konkret (7-11 Tahun), operasional formal (11-15 Tahun). Anak usia dini dengan tahap praoperasional memiliki beberapa ciri-ciri, salah satu diantaranya adalah *perceptually bound*, *mental experiment*, dan *centration*. *Perceptually bound* memungkinkan anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar. *Mental experiment* adalah sifat anak yang suka mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya. Sedangkan *centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya (Marinda, 2020). Hal tersebut menjadi landasan pemilihan AR sebagai sebagai media pembelajaran pengenalan dan pengelolaan emosi. Adapun hasil penelitian dari Rahman et al., (2023) yang meneliti tentang efektivitas penggunaan *augmented reality flash card* untuk anak-anak. Penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa pre-test dan post-test pada penelitiannya menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa. Nilai tersebut menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan setelah penggunaan teknologi AR.

Menerapkan teknologi di dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting di era saat ini. Namun, perubahan yang dihasilkan dari integrasi teknologi akan kurang maksimal jika tidak dibarengi dengan pendekatan pembelajaran yang relevan dan transformatif. Salah satu pendekatan pedagogi yang mendukung transformasi pembelajaran di Indonesia adalah *Pembelajaran Mendalam* (Deep Learning). Pembelajaran Mendalam merupakan pendekatan yang diusung dalam Kurikulum Merdeka dan menekankan pada pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) (Kemdikdasmen, 2025 hlm. vi). Pendekatan ini memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, penguatan karakter, serta penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, yang sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini .

Dalam konteks pengenalan dan pengelolaan emosi, pembelajaran mendalam berperan penting dalam membantu anak-anak tidak hanya memahami konsep emosi secara kognitif, tetapi juga merasakannya secara afektif dan menerapkannya dalam kehidupan sosial mereka. Proses pembelajaran yang mendalam mendorong anak untuk mengalami secara langsung, merefleksi, serta membangun makna dari apa yang mereka pelajari melalui interaksi yang kontekstual dan menyenangkan. Hal

ini sejalan dengan tujuan Pembelajaran Mendalam yang menekankan pada penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, refleksi, dan penguatan karakter (Kemdikdasmen, 2025 hlm. iii-vi) .Oleh karena itu, pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain, bereksplorasi, dan interaksi sosial.

Penggunaan *Augmented reality Flash card* dalam penelitian ini dirancang untuk selaras dengan prinsip Pembelajaran Mendalam. *Flash card* yang diintegrasikan dengan teknologi AR memungkinkan anak-anak mengeksplorasi materi pengenalan emosi secara visual, audio, dan interaktif. Dengan demikian, produk ini bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna. Melalui pendekatan Pembelajaran Mendalam, anak diajak untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosinya secara menyenangkan bukan sekadar menghafal definisi emosi, tetapi juga merasakan dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari (Kemdikdasmen, 2025 hlm. 27-35).

Penerapan teknologi di dalam kelas merupakan langkah yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran saat ini. Namun, revolusi pendidikan yang didominasi dengan teknologi justru menjadi tantangan yang cukup berat bagi seorang guru. Di dalam dunia pendidikan, diperlukan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dan siswa. Keterampilan tersebut adalah keterampilan pada abad 21 (keterampilan berpikir kritis, keterampilan kreativitas, keterampilan berkomunikasi, serta keterampilan berkolaborasi) atau disebut dengan 4C (Subandowo, 2022). Jika ditelaah lebih jauh, keterampilan abad 21 juga mencakup literasi teknologi. Walaupun demikian, guru tidak harus memiliki kemampuan mendalam untuk menciptakan teknologi, setidaknya mereka mampu memanfaatkan teknologi dengan berdasarkan keterampilan 4C. Namun, fenomena permasalahannya ada pada penyamarataan kedudukan guru reguler dan kejuruan. Guru diharuskan untuk memanfaatkan kreativitasnya agar dapat menciptakan bahan atau media pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Akan tetapi, untuk membuat media pembelajaran yang membutuhkan kemampuan teknologi yang kompleks tidak menjadi tanggung jawab guru reguler pada sekolah TK, SD, SMP, dan SMA. Hal ini dikarenakan kompetensi yang berbeda antara guru reguler dan

guru kejuruan. Tidak semua guru berkecimpung pada dunia teknologi yang kompleks. Sehingga, perlu adanya kolaborasi antara guru reguler, guru kejuruan, maupun pihak lain yang kompeten.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memberikan kontribusi nyata melalui pemberian solusi pada permasalahan yang telah dijabarkan. Peneliti bertekad untuk mengembangkan media pembelajaran melalui judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented reality Flash card* Pada Materi Pengenalan Emosi Untuk Anak Usia Dini”. Dengan objek penelitian di TK Budhi Yasa, Buleleng, Bali khususnya pada kelas B2. Kurangnya pengelolaan emosi pada anak dan didukung dengan keberadaan ADHD yang sulit fokus di dalam kelas menjadi alasan mendasar mengapa sekolah tersebut menjadi objek penelitian ini. Diharapkan solusi ini dapat membantu anak-anak usia dini dalam mengenal dan mengelola emosi mereka secara mandiri.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Sulitnya pengelolaan emosi pada anak usia dini di TK Budhi Yasa yang direpresentasikan dengan perilaku hiperaktif, mudah marah, dan sulit beradaptasi. Sehingga diperlukan media pembelajaran *augmented reality flash card*.
2. Penggunaan gadget secara berlebihan dengan konten di atas batas usia anak menyebabkan anak-anak TK Budhi Yasa cenderung tidak fokus dalam belajar dan mudah terdistraksi oleh hal-hal kecil. Ditambah dengan keberadaan seorang anak pengidap ADHD di kelas B2 yang memerlukan penanganan belajar yang lebih serius.
3. Kurangnya pembelajaran yang membantu anak usia dini dalam menstimulus pengenalan emosi dan cara pengelolaannya, sehingga perkembangan kecerdasan emosionalnya tidak maksimal
4. Media pembelajaran konvensional kurang efektif dalam menarik perhatian anak-anak, yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap hal-hal baru.
5. Kurangnya media pembelajaran yang terintegrasi teknologi di TK Budhi Yasa.

### 1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Augmented reality Flash card* pada materi pengenalan emosi untuk anak usia dini?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap produk media pembelajaran *Augmented reality Flash card* pada materi pengenalan emosi untuk anak usia dini?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan yang diharapkan dapat tercapai pada penelitian ini, antara lain:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran *Augmented reality Flash card*
2. Mendapatkan hasil respon pengguna terhadap produk media pembelajaran *Augmented reality Flash card*

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Manfaat bagi anak-anak TK Budhi Yasa:
  1. Membantu anak-anak dalam mengenal dan mengelola emosi mereka dengan pengalaman belajar yang baru
  2. Meningkatkan keterampilan sosial anak melalui interaksi dalam pembelajaran berbasis teknologi.
  3. Membantu anak memahami perbedaan antara emosi positif dan negatif serta cara mengelolanya dengan lebih baik.
  4. Mengubah alur penggunaan gadget dari penggunaan gadget untuk kebutuhan non-belajar menjadi lebih bermakna dengan menghadirkan teknologi yang lebih edukatif dan interaktif.
- Manfaat bagi guru TK Budhi Yasa:
  1. Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas
  2. Membantu guru dalam mengenalkan emosi dan membantu anak-anak dalam mengelola emosi mereka
  3. Menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif dikarenakan *augmented reality flash card* menyuguhkan permainan, visual audio, dan interaktivitas di dalamnya

4. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.
  5. Memberikan referensi media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif.
- Manfaat bagi instansi/sekolah:
    1. Meningkatkan kuantitas dan kualitas media pembelajaran, sehingga dapat menunjang pembelajaran topik pengenalan dan pengelolaan emosi
    2. Menjadikan sekolah sebagai institusi yang menerapkan inovasi teknologi dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan daya saing sekolah.
    3. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan pembelajaran mendalam yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.
  - Manfaat bagi peneliti:
    1. Melalui penelitian ini, peneliti dapat berkontribusi dalam bidang teknologi dan perkembangan anak usia dini
    2. Dapat menjadi bahan evaluasi bagi peneliti untuk menciptakan inovasi yang lebih baik kedepannya
    3. Menjadi landasan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* pada bidang lain di pendidikan anak usia dini.
    4. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran mendalam

### 1.6 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah, maka peneliti akan membatasi masalah dalam penelitian ini agar penelitian menjadi lebih terarah, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada salah satu taman kanak-kanak yang menampung anak usia dini, yaitu TK Budhi Yasa, Buleleng, Bali

2. Variabel yang diuji dalam penelitian ini ada 2, yaitu *Augmented reality* dan *Flash card*
3. Komponen empati pada penelitian ini akan dibatasi pada kegiatan menstimulus rasa empati melalui pengungkapan ekspresi dan lisan yang positif pada anak

