

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**MEDIA EDUKASI BAGI ORANGTUA UNTUK MENGENALKAN  
KONSEP EMOSI DASAR PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN  
DENGAN CERITA DONGENG**



**Disusun oleh  
Laurencia Jessica  
62180104**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**2022**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**MEDIA EDUKASI BAGI ORANGTUA UNTUK MENGENALKAN  
KONSEP EMOSI DASAR PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN  
DENGAN CERITA DONGENG**



**Disusun oleh  
Laurencia Jessica  
62180104**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**2022**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laurencia Jessica  
NIM : 62180104  
Program studi : Desain Produk  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“MEDIA EDUKASI BAGI ORANGTUA UNTUK MENGENALKAN KONSEP EMOSI DASAR PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DENGAN CERITA DONGENG”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 7 Juli 2022

Yang menyatakan



(Laurencia Jessica)  
NIM.62180104

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### **MEDIA EDUKASI BAGI ORANGTUA UNTUK MENGENALKAN KONSEP EMOSI DASAR PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DENGAN CERITA DONGENG**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh

**Nama : Laurencia Jessica**

**NIM : 62180104**





dalam ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk,

Fakultas Arsitektur dan Desain,

Universitas Kristen Duta Wacana

Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain pada tanggal 4 Juli 2022

Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Winta T. Satwikasanti S., S.Ds., M.Sc. (Dosen Pembimbing 1)	1. 
2. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. (Dosen Pembimbing 2)	2. 
3. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. (Dosen Penguji 1)	3. 
4. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn. (Dosen Penguji 2)	4. 

Yogyakarta, 4 Juli 2022

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain, Ketua Program Studi Desain Produk,


(Dr. - Ing. Ir. Winarna, M.A.)

  
(Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul

### **MEDIA EDUKASI BAGI ORANGTUA UNTUK MENGENALKAN KONSEP EMOSI DASAR PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DENGAN CERITA DONGENG**

Yang saya kerjakan untuk melengkapi Sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari ditemukan bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi dan tiruan dari karya pihak lain maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 05-Juli-2022



Laurencia Jessica  
62180104

DUTA WACANA

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul Media Edukasi Bagi Orangtua untuk Mengenalkan Konsep Emosi Dasar pada Anak Usia 3-4 Tahun dengan Cerita Dongeng. Penulisan ini diawali dengan sebuah penelitian yang dilakukan, lalu tahap selanjutnya adalah penulisan laporan tugas akhir. Proses pembuatan laporan tugas akhir tidak bisa dipungkiri bahwa memiliki banyak hambatan dan tantangan untuk menyelesaikannya.

Penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini dapat selesai, karena n berkat bimbingan dan dukungan baik secara moral, spiritual, maupun materi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Winta T. Satwikasanti S., S.Ds., M.Sc selaku dosen pembimbing 1 yang telah bersedia memberikan panduan dan koreksi.
2. Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn selaku dosen pembimbing 2 yang telah bersedia memberikan saran dan evaluasi.
3. Keluarga besar yang selalu mendukung senantiasa.
4. Teman-teman yang selalu membantu dan menguatkan.

Yogyakarta, 20 Mei 2022



Laurencia Jessica

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
BAB I.....	xi
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Metode Desain.....	3
BAB II.....	5
KAJIAN LITERATUR.....	5
2.1 Kecerdasan Emosional.....	5
2.2 Karakteristik Anak Usia Dini.....	6
2.3 Kemampuan Dasar Anak Usia 3-4 Tahun.....	7
2.3.1 Kemampuan Dasar Fisik Anak Usia 3-4 Tahun.....	7

2.3.2 Kemampuan Dasar Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun.....	8
2.3.3 Kemampuan Dasar Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun.....	8
2.3.4 Kemampuan Dasar Sosial-Emosional Anak Usia 3-4 Tahun .....	9
<b>2.4 Perkembangan Emosi Anak Usia Dini.....</b>	<b>10</b>
2.4.1 Fungsi Emosi pada Anak Usia Dini .....	11
2.4.2 Tahapan Perkembangan Emosi Anak .....	11
<b>2.5 Program <i>Emotion-Based Preventive</i> (EBP) .....</b>	<b>13</b>
<b>2.6 Peran Orangtua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional .....</b>	<b>13</b>
2.6.1 Peran Orangtua sebagai Pendidik.....	13
2.6.2 Peran Orangtua sebagai Motivator.....	14
2.6.3 Peran Orangtua sebagai Model .....	14
<b>2.7 Permainan Edukasi dalam Pembelajaran .....</b>	<b>14</b>
2.7.1 Pengertian Permainan Edukasi.....	14
2.7.2 Manfaat Permainan Edukasi .....	14
<b>2.8 <i>Shared Book Reading</i> (SBR) .....</b>	<b>15</b>
<b>2.9 Mendongeng dalam Melatih Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini .....</b>	<b>15</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>17</b>
<b>STUDI LAPANGAN.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1 Data Lapangan .....</b>	<b>17</b>
3.1.1 Kuesioner .....	17
3.1.1.1 Kuesioner Pertama .....	17
3.1.1.2 Kuesioner Kedua.....	20
3.1.2 <i>Webinar Parenting</i> “Kenali Emosi Anak, Perbedaan Tantrum dan <i>Meltdown</i> Bersama Psikolog” .....	23
3.1.3 <i>Webinar Parenting</i> “ Mengajarkan Keterampilan Mengelola Emosi pada Anak Usia Dini “ .....	24
3.1.4 <i>Webinar Parenting</i> “ Bijak dalam Mengendalikan Emosi Anak “ .....	24



3.1.5 Webinar Parenting “ Pentingnya Mengelolah Emosi Anak bagi Kesehatan Mentalnya “ .....	25
3.1.6 Wawancara Psikolog anak .....	25
3.1.7 Analisis Produk Sejenis.....	29
3.1.8 Interaksi Orangtua dengan Anak di Rumah .....	43
3.1.9 Observasi.....	44
<b>3.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....</b>	<b>46</b>
<b>3.3 Arah Rekomendasi Desain .....</b>	<b>50</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>51</b>
<b>USULAN PERANCANGAN PRODUK.....</b>	<b>51</b>
<b>4.1 Problem Statement .....</b>	<b>51</b>
<b>4.2 Desain Brief.....</b>	<b>51</b>
<b>4.3 Atribut Desain .....</b>	<b>51</b>
4.3.1 Atribut dan Aspek Desain .....	52
4.3.2 Atribut Performa Produk.....	53
<b>4.4 Image Board .....</b>	<b>55</b>
<b>4.5 SCAMPER.....</b>	<b>56</b>
<b>4.6 Iterasi.....</b>	<b>57</b>
4.6.1 Sketsa-sketsa Desain Gagasan Awal.....	57
4.6.1 Studi Model.....	64
4.6.2 Sketsa Terpilih .....	69
<b>4.7 Freeze Design Concept.....</b>	<b>70</b>
4.7.1 Sketsa Freeze Design .....	70
4.7.2 Karakter Desain.....	71
4.7.3 Alur Konsep <i>Storyboard</i> Pengenalan Konsep Emosi Dasar .....	73
Berikut adalah alur <i>storyboard</i> dari pengenalan konsep emosi, antara lain:	73
4.7.4 <i>Storyboard</i> Pengenalan Konsep Emosi Dasar.....	76

Berikut terdapat gambar berupa storyboard dari konsep emosi dasar, antara lain:.....	76
4.7.5 Buku Panduan .....	80
4.7.6 Kartu Skenario .....	83
Gambar 44. Kartu Skenario Takut .....	84
4.7.8 Branding.....	85
<b>4.8 Proses Perwujudan.....</b>	<b>86</b>
4.8.1 Gambar Teknik.....	86
4.8.2 Peta Alur Produksi .....	87
4.8.3 <i>Gozinto Chart</i> .....	92
<b>4.9 Prototype .....</b>	<b>93</b>
4.9.1 Hasil Produk.....	95
4.9.2 Uji Coba Produk.....	95
4.9.3 Hasil Evaluasi.....	97
<b>BAB V.....</b>	<b>101</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>101</b>
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Hasil Kuesioner Pengontrolan Emosi Anak .....	19
<b>Gambar 2.</b> Hasil Kuesioner Presentase Anak Mengeluarkan Emosi Negatif.....	21
<b>Gambar 3.</b> Hasil Kuesioner Mengenai Pengenalan Anak Emosi Terhadap Sendiri .....	21
<b>Gambar 4.</b> Hasil Kuesioner Pengendalian Emosi Anak .....	22
<b>Gambar 5.</b> Hasil Kuesioner pemahaman anak mengenai perasaan orang lain....	22
<b>Gambar 6.</b> Interaksi Keluarga Quin.....	43
<b>Gambar 7.</b> Interaksi Keluarga Satria .....	43
<b>Gambar 8.</b> Interaksi Keluarga Gracelyn.....	49
<b>Gambar 9.</b> Interaksi Keluarga Vanessa .....	50
<b>Gambar 10.</b> Interaksi Keluarga Carles .....	50
<b>Gambar 12.</b> Sketsa Ide Gagasan 1-3.....	57
<b>Gambar 14.</b> Sketsa Ide Gagasan 8-11.....	59
<b>Gambar 15.</b> Sketsa Ide Gagasan 12-15.....	60
<b>Gambar 16.</b> Sketsa Ide Gagasan 16-19.....	61
<b>Gambar 17.</b> Sketsa Ide Gagasan 20-23.....	62
<b>Gambar 18.</b> Sketsa Ide Gagasan 24-27.....	63
<b>Gambar 19.</b> Hasil Model 1 .....	70
<b>Gambar 20.</b> Hasil Model 2 .....	65
<b>Gambar 21.</b> Hasil Model 3 .....	66
<b>Gambar 22.</b> Hasil Model 4 .....	67
<b>Gambar 23.</b> Hasil Model 5 .....	68
<b>Gambar 24.</b> Sketsa terpilih .....	69
<b>Gambar 25.</b> Sketsa <i>Freeze Design</i> .....	70
<b>Gambar 26.</b> Sketsa Karakter Desain.....	71
<b>Gambar 27.</b> Sketsa Miniatur pendukung .....	72
<b>Gambar 28.</b> Alur Storyboard Senang .....	73
<b>Gambar 29.</b> Alur Storyboard Sedih.....	73
<b>Gambar 30.</b> Alur Storyboard Marah.....	73
<b>Gambar 31.</b> Alur Storyboard Takut.....	73

<b>Gambar 32.</b> Sketsa Storyboard Senang .....	73
<b>Gambar 33.</b> Sketsa Storyboard Sedih.....	73
<b>Gambar 34.</b> Sketsa Storyboard Marah.....	74
<b>Gambar 35.</b> Sketsa Storyboard Takut.....	74
<b>Gambar 36.</b> <i>Cover</i> Buku Panduan .....	75
<b>Gambar 37.</b> Buku Panduan hal. 3-4.....	79
<b>Gambar 38.</b> Buku Panduan hal. 5-6.....	79
<b>Gambar 39.</b> Buku Panduan hal. 7-8.....	79
<b>Gambar 40.</b> Buku Panduan hal. 9-10.....	79
<b>Gambar 41.</b> Buku Panduan hal. 11-12.....	79
<b>Gambar 42.</b> Kartu Skenario Senang .....	95
<b>Gambar 43.</b> Kartu Skenario Sedih.....	95
<b>Gambar 44.</b> Kartu Skenario Marah.....	95
<b>Gambar 45.</b> Kartu Skenario Takut.....	95
<b>Gambar 46.</b> Desain Logo <i>Little Love</i> .....	92
<b>Gambar 47.</b> Desain Logo Tamo .....	93
<b>Gambar 48.</b> Diagram <i>Gozinto Chart</i> .....	99
<b>Gambar 49.</b> Hasil <i>Protoype 1</i> .....	100
<b>Gambar 50.</b> Hasil <i>Protoype 2</i> .....	102
<b>Gambar 51.</b> Uji Coba <i>Protoype 1</i> .....	102
<b>Gambar 52.</b> Uji Coba <i>Protoype 2</i> (Charles) .....	103
<b>Gambar 53.</b> Uji Coba <i>Protoype 2</i> (Satria) .....	103
<b>Gambar 54.</b> Uji Coba <i>Protoype 2</i> (Charlote).....	104

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tingkat Pencapaian Kasar dan Halus.....	7
Tabel 2 Tingkat Kemampuan Dasar Bahasa.....	8
Tabel 3 Tingkat Capaian Perkembangan Kognitif.....	9
Tabel 4 Tingkat Capaian Perkembangan Sosial-Emosional .....	9
Tabel 5 Tugas Perkembangan Aspek Emosional.....	10
Tabel 6 Hasil Kuesioner.....	17
Tabel 7 Hasil Kuesioner.....	20
Tabel 8 Hasil Analisis Produk Sejenis .....	29
Tabel 9 Hasil Resume Buku <i>The Color Monster</i> .....	33
Tabel 10 Hasil Resume Buku <i>Glad Monster Sad Monster</i> .....	35
Tabel 11 Hasil Resume Buku <i>The Emotion Book</i> .....	36
Tabel 12 Hasil Analisis Review Pengguna Produk Sejenis .....	38
Tabel 13 Hasil analisis pengguna menggunakan produk sejenis .....	40
Tabel 14 Kesimpulan Analisis Produk Sejenis .....	46
Tabel 15 Kesimpulan Kuesioner.....	47
Tabel 16 Kesimpulan Webinar Parenting .....	47
Tabel 17 Kesimpulan Wawancara Psikolog .....	48
Tabel 18 Kesimpulan Tanggapan Usulan Perencanaan Produk pada Psikolog ....	48
Tabel 19 Kesimpulan Observasi .....	49
Tabel 20 Kesimpulan Analisis tiga buku favorit pembaca .....	49
Tabel 21 Atribut dan Aspek Desain .....	52
Tabel 22 Atribut Performa Produk.....	53
Tabel 23 <i>SCAMPER</i> .....	56
Tabel 24 Peta Alur Produksi Pembuatan Tabung .....	87
Tabel 25 Peta Alur Produksi Pembuatan Sarung Tabung.....	88
Tabel 26 Peta Alur Produksi Pembuatan Miniatur .....	89
Tabel 27 Peta Alur Produksi Pembuatan Cerita.....	90
Tabel 28 Harga Pokok Produksi .....	91
Tabel 29 Hasil Uji Coba <i>Prototype 2</i> .....	98
Tabel 30 Hasil Uji Coba <i>Prototype 2</i> .....	99

## **ABSTRAK**

### **MEDIA ORANGTUA MENGENALKAN KONSEP EMOSI DASAR PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI MAINAN EDUKASI DENGAN CERITA DONGENG**

Periode *Golden Age* merupakan masa dimana anak pada rentan usia 0-5 tahun mengalami tumbuh kembang secara cepat dalam segala aspek kehidupan. Salah satu perkembangan yang dialami usia dini adalah kecerdasan emosional. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional, antara lain: pengenalan emosi, mengelola emosi, memotivasi diri, memahami emosi orang lain dan membina hubungan. Penting bagi anak memiliki perkembangan emosi yang baik apabila anak memiliki gangguan emosi dapat menyebabkan hambatan dalam belajar sehingga tidak dapat mengeluarkan potensi dalam dirinya secara optimal. Tahapan perkembangan anak dapat diawali dengan pengenalan emosi pada anak usia 3-4 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah Pelangi Day care menunjukkan bahwa orangtua yang sibuk bekerja memiliki kendala dalam keterbatasan waktu berinteraksi dan mereka cenderung kurang peduli tentang pengenalan emosi. Hal tersebut juga mengakibatkan kurangnya interaksi orangtua dengan anak karena hanya meluangkan waktu sebelum tidur dan menyebabkan ketidakcukupan pengetahuan orangtua mengenai media pendukung untuk pengenalan konsep emosi dasar pada anak. Kurangnya interaksi dan media edukatif menyebabkan anak cenderung sulit mengendalikan emosi. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa perlunya rancangan produk bagi orangtua untuk mengenalkan konsep emosi dasar sebelum tidur dengan mengkalaborasi mainan edukasi dan cerita dongeng. Mainan edukasi dapat membantu anak belajar mengenal konsep emosi dengan menyenangkan. Selain itu, cerita dongeng memudahkan anak dalam memahami konsep emosi melalui perilaku tokoh pada cerita tersebut.

Kata Kunci: Kecerdasan emosional, Pengenalan Konsep Emosi Dasar, Anak Usia Dini, Media Edukasi, Cerita Dongeng.

## **ABSTRACT**

### ***MEDIA PARENTS INTRODUCING BASIC EMOTIONAL CONCEPTS IN 3-4 YEAROLD CHILDREN THROUGH EDUCATIONAL TOYS WITH FAIR STORIES***

*The Golden Age period is a period in which children aged 0-5 years experience rapid growth and development in all aspects of life. One of the developments experienced at an early age is emotional intelligence. Factors that affect emotional intelligence include: recognizing emotions, managing emotions, motivating oneself, understanding other people's emotions and building relationships. It is important for children to have good emotional development if children have emotional disorders that can cause obstacles in learning so they cannot bring out their potential optimally. Stages of child development can begin with the introduction of emotions in children aged 3-4 years. Based on the results of interviews with the principal of Pelangi Day care school, it is shown that parents who are busy working have problems with limited time to interact and they tend to be less concerned about recognizing emotions. This also results in a lack of parent-child interaction because they only spend time before going to bed and causes insufficient parental knowledge about supporting media for the introduction of basic emotional concepts in children. Lack of interaction and educative media causes children to have difficulty controlling emotions. Therefore, this study concludes that there is a need for product design for parents to introduce the concept of basic emotions before going to bed by collaborating with educational toys and fairy tales. Educational toys can help children learn to recognize the concept of emotion in a fun way. In addition, fairy tales make it easier for children to understand the concept of emotion through the behavior of the characters in the story.*

*Keywords: Emotional Intelligence, Introduction to Basic Emotion Concepts, Early Childhood, Educational Toys, Fairy Tail.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini atau sering disebut masa “*golden age*”. Khansa (2021) menyatakan bahwa masa anak usia dini merupakan anak yang berada dalam tahapan pertumbuhan dan perkembangan secara cepat. Perkembangan anak usia dini memiliki beberapa aspek, salah satunya adalah kecerdasan emosional. Goleman (2012, p. 6) menyatakan bahwa “kecerdasan emosional adalah keterampilan individu untuk mengelolah emosinya secara cerdas guna menjaga keseimbangan emosi dan mengekspresikannya melalui pengenalan emosi, regulasi emosi, memotivasi diri, mengerti emosi orang lain dan menjaga hubungan”.

Hambatan dalam belajar dapat ditimbulkan dari faktor-faktor non-intelektual. Goleman (2012) menyatakan jika anak mengalami gangguan emosional, mereka akan sering kesulitan dalam berpikir, kurang fokus sehingga tidak dapat membuat keputusan secara tepat. Pentingnya melatih perkembangan anak dalam aspek emosi dapat diawali dengan pengenalan emosi dasar pada anak usia dini. Hansen & Zambo (2007) menjelaskan bahwa emosi adalah perasaan pada diri anak yang mencakup bagian fisiologis dan psikologis untuk menanggapi suatu keadaan yang terjadi pada lingkungan sekitarnya.

Penelitian awal telah dilakukan dengan metode kualitatif melalui kuisisioner *online* terhadap orangtua yang mempunyai anak usia 3-4 tahun, wawancara dengan psikolog anak dan *webinar parenting* mengenai edukasi seputar emosi pada anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah Pelangi *Day care* menunjukkan bahwa orangtua yang sibuk bekerja memiliki kendala dalam keterbatasan waktu berinteraksi dan mereka cenderung kurang peduli tentang pengenalan emosi. Hal tersebut juga mengakibatkan kurangnya interaksi orangtua dengan anak karena hanya meluangkan waktu sebelum tidur dan



menyebabkan ketidakcukupan pengetahuan orangtua mengenai media pendukung untuk pengenalan konsep emosi dasar pada anak. Kurangnya interaksi dan media edukatif menyebabkan anak cenderung sulit mengendalikan emosi.

Upaya melatih perkembangan emosi pada anak harus dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Menurut Firnandy (2021) menyatakan bahwa pengenalan konsep emosi dasar untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan media cerita dongeng. Pengertian dari “cerita dongeng adalah cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi dan berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral mendidik dan juga menghibur” (Kusumawardani, 2013, p. 13). Penggunaan cerita dongeng untuk pengenalan emosi dasar sangat sesuai untuk orangtua yang hanya memiliki waktu berinteraksi dengan anaknya setiap sebelum tidur. Hal ini membuktikan bahwa orangtua memerlukan media untuk membantu anak dalam mengenalkan emosi dasar, salah satunya dengan cerita dongeng. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa perlunya rancangan produk bagi orangtua untuk mengenalkan konsep emosi dasar sebelum tidur dengan menggunakan media cerita dongeng.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain media edukasi dengan dongeng dapat membantu orangtua untuk mengenalkan konsep emosi dasar pada anak usia 3-4 tahun?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari perancangan adalah :

1. Mengenalkan konsep emosi dasar pada anak usia 3-4 tahun menggunakan media edukasi melalui cerita dongeng.
2. Memberikan interaksi positif bagi orangtua dan anak usia 3-4 tahun dalam pengenalan konsep emosi dasar menggunakan media edukasi melalui cerita dongeng.

Manfaat dari perancangan adalah :

1. Mendukung peningkatan kecerdasan emosional pada anak usia 3-4 tahun.
2. Meningkatkan pengetahuan orangtua dalam memberikan pengenalan emosi usia 3-4 tahun.

#### **1.4 Ruang Lingkup**

1. Orangtua sebagai pendamping atau pemimpin dalam permainan edukasi.
2. Anak usia 3-4 tahun sebagai target pengguna mainan edukasi.
3. Hasil luaran produk adalah media edukasi cerita dongeng yang berfokus pada membantu orangtua memberikan pengenalan emosi anak usia 3-4 tahun.
4. Penggunaan mainan harus dalam pendampingan orangtua.

#### **1.5 Metode Desain**

##### **1. Kuisisioner**

Kuisisioner adalah cara pengambilan data berupa daftar pertanyaan melalui media survei. Tujuannya adalah sebagai data penting untuk memperoleh data sesuai dengan penelitian.

##### **2. Wawancara**

Metode pengambilan informasi dari kegiatan tanya-jawab secara lisan atau tertulis. Pelaksanaan ini merupakan kajian pengamatan yang bersifat langsung maupun tidak langsung.

##### **3. Analisis Produk Sejenis**

Analisis produk sejenis dilakukan untuk menunjukkan perbandingan antara produk yang sudah ada di *marketplace* dengan produk yang akan dibuat. Hal ini dapat menjadi referensi pengembangan desain untuk menjadi lebih baik lagi dari produk yang sudah ada.

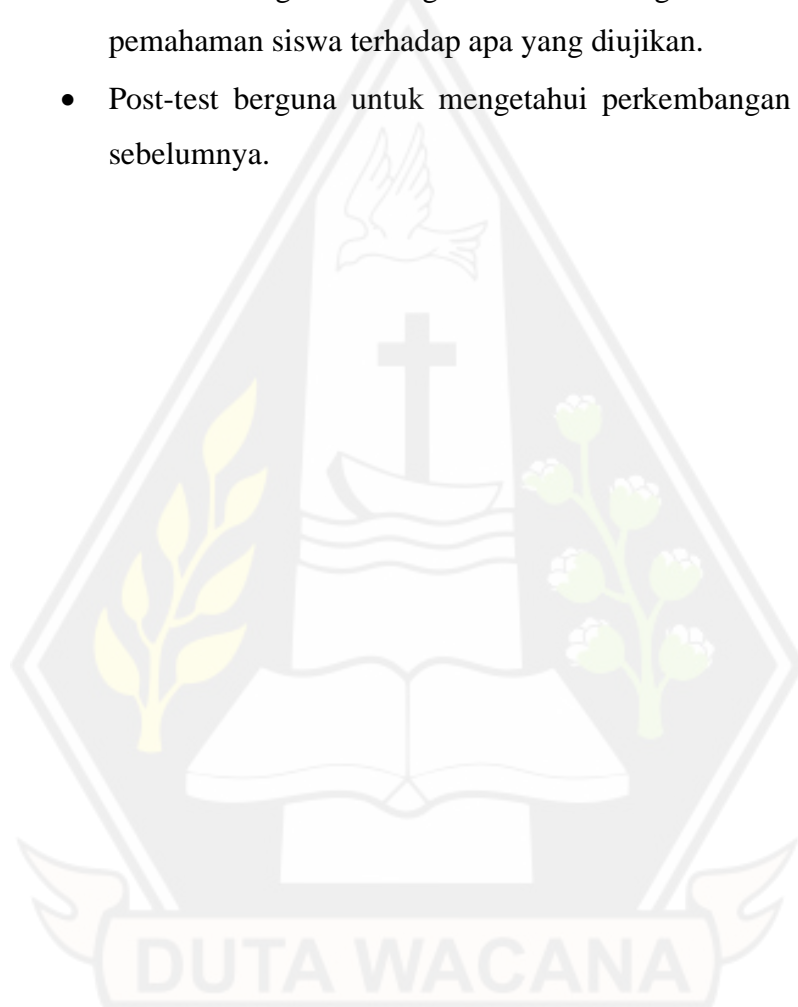
##### **4. SCAMPER (*Subtitute Combine Adapt Magnify Put to Other Uses Eliminate Rearrange/Reverse*)**

Teknik ini untuk mengembangkan kreativitas berupa ide-ide baru dalam proses melakukan perkembangan inovasi produk baru yang akan dibuat.

#### 5. Pre-test dan Post-test

Pre-test dan Post-test adalah suatu sarana untuk melakukan kegiatan evaluasi terhadap target *user*.

- Pre-test berguna sebagai sarana mengevaluasi mengenai pemahaman siswa terhadap apa yang diujikan.
- Post-test berguna untuk mengetahui perkembangan dari evaluasi sebelumnya.



## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Desain Produk Tamo (Tabung Emosi) dapat membantu orangtua untuk mengenalkan konsep dasar emosi pada anak usia 3-4 tahun dalam waktu yang singkat. Pengenalan emosi melalui produk Tamo membantu anak belajar ekspresi wajah emosi, mengenali emosi dasar dan penyebabnya. Tidak hanya itu, produk ini dapat membantu anak untuk mengungkapkan perasaannya lewat kata-kata sehingga dapat meningkatkan interaksi orangtua dengan anak. Hal tersebut dapat dibuktikan pada hasil uji coba, ketika orangtua menceritakan cerita dongeng, anak akan bermain boneka dan menirukan ekspresinya sehingga anak dapat belajar mengungkapkan emosi melalui ekspresi wajah. Lalu, anak diminta untuk menjawab pertanyaan kartu skenario. Hal ini dapat membuat anak pelan-pelan belajar untuk mengutarakan isi hatinya secara verbal dan mengerti penyebab dari emosi tersebut karena belajar dari karakter yang dialami dalam cerita. Maka dari itu, Produk Tamo dapat menjadi solusi bagi orangtua yang sibuk bekerja untuk mengenalkan konsep emosi dasar pada anak usia 3-4 tahun.

### **5.2 Saran**

Produk media edukasi dengan cerita dongeng sebaiknya dapat digunakan oleh orangtua untuk meningkatkan interaksi dengan anak. Sebaiknya, penggunaan produk Tamo dilakukan secara berkala dengan tujuan dapat membentuk kebiasaan yang positif. Maka dari itu, anak dapat belajar pengenalan emosi dengan baik.

Desain produk media edukasi dengan cerita dongeng dapat dikembangkan lagi, diantaranya: Produk cerita dongeng dapat membahas mengenai beberapa emosi lain, seperti: emosi tenang, frustrasi, cemburu, dll. Selain itu, ilustrasi cerita dapat menggunakan inspirasi karakter selain monster yang juga menjadi kesukaan anak-anak, seperti: karakter binatang, buah-buahan, bunga, dll.

## DAFTAR PUSTAKA

- Susilowati, R. (2018). Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *ThufuLA*, 145-158.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Tarbawi*, 27-35.
- Widiastuti, N. (2016). Peran Mendongeng dalam Melatih Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Provita*, 10-29.
- Prawitasari, J. E. (1998). Kecerdasan Emosi. *Buletin Psikologi*, 21-31.
- Ahyani, L. N. (2010). Metode Dongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*, 24-32.
- Hayati, N. (2011, Juni 20). *Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY. Retrieved from uny.ac.id:  
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/PPM%20di%20TK%20Pedagogia.pdf>
- Izard, C., King, K., & Moskow, A. (2004). An Emotion Based Prevention Program for Head Start Children. *Early Education and Development*, 407-422.
- Frank, C. (2006, December 19). *Choosing the Right Toys for The Right Age*. Retrieved from Grow:  
<https://www.webmd.com/parenting/features/choosing-right-toys-for-right-age#1>
- Putri, C. I., & Primana, L. (2017). Pelatihan Regulasi Emosi Anak Usia Prasekolah (3-4 tahun) . *Jurnal Pendidikan Anak*, 190-202.
- Firnandy, Dhisty Azlia. (2021). Webinar Parenting: “Kenali Emosi Anak, Perbedaan Tantrum dan *Meltdown* Bersama Psikolog”.
- Ernawati. (2021). Webinar Parenting:”Mengajarkan Keterampilan Mengelola Emosi pada Anak Usia Dini”.
- Sani, Devi. (2021). Webinar Parenting:” Bijak dalam Mengendalikan Emosi”.

Sa'diah, R. (2019). Urgensi Kecerdasan Emosional bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas muhammadiyah Jakarta*, 1-19.

Hayati, Mardiana. (2022). Webinar Parenting:” Pentingnya Mengelola Emosi Anak bagi Kesehatan Mentalnya”.

Goleman, Daniel. (2012). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Gunardi, W. (2022). Hakikat Kemampuan Dasar dan Perilaku Anak Usia 3-4 Tahun

Khansa. (2021, Oktober 13). Pentingnya Masa Golden Age Anak. Retrieved from : <https://ugm.ac.id/id/berita/21802-pentingnya-masa-golden-age-anak>

Martani, Wisnu. (2012). Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*,39(1), 112-120.

Flecher. (2021). *The Emotion Book*. Inggris:Brave Kids Press.

Emberley. (1997). *Glad Monster Sad Monster*. Inggris:LB Kids.

Llenas. (2021). *The Colour Monster*. Spanyol:Templar Books.

Wijayanto, A. (2020). Peran Orangtua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*.

