Jurnal Ilmiah Potensia, 2023, Vol. 8 (2), 383-397
https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia
e-issn: 2621-2382 p-issn: 2527-9270

Pengembangan APE *Kid's Bag* Dalam Menstimulasi Aspek Emosi Untuk Pembentukan Afeksi Anak Usia Dini

Kadek Bukit Sri Gayatri [1]
gayatrisri543@gmail.com

Ida Bagus Komang Sindu Putra [2]
sinduputra85@gmail.com

[1]Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Received: June 19th 2023 *Accepted: July 31st 2023* *Published: August 1st, 2023*

Abstrak*: Perkembangan afeksi anak dimulai dari pengenalan aspek emosi yang baik kepada anak. Berkembangnya aspek emosi membutuhkan kegiatan dan alat permainan yang tepat sehingga stimulasi dapat berjalan dengan baik. APE Kid's Bag adalah alat permainan yang berupa toote bag inovasi sebagai pelengkap kegiatan sosio-drama untuk mendukung stimulasi perkembangan emosi. Tujuan penelitian adalah pengembangan APE kid's bag. Metode penelitian ini menggunkan metode penelitian pengembangan. Model ADDIE sebagai model reka dalam proses pembuatan media Kid's Bag. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan obervasi, kuisioner, serta wawancara guru dan orangtua di lokasi penelitian. Subjek validasi media Kid's Bag terdiri dari 2 orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Analisis data menggonaka teori Maslow dan ranah afektif dalam taksonomi Blooms. Instrument yang digunakan untuk melengkapi hasil penelitian ini terdiri dari lembar pertanyaan wawancara, teks laporan hasil observasi, dan kuisioner. Data dalam penitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dengan merumuskan formula Aiken's V dengan perolehan data uji ahli materi sebesar 0,590 dan data uji ahli media sebesar 0,572. Berdasarkan dengan perolehan data tersebut yang termasuk dalam tingkat kevalidan sedang dapatdikatakan layak akan tetapi diperlukan beberapa perbaikan terutama dalam design Kid's Bag yang dibuat.*

Kata Kunci: *Kid's Bag, Aspek Emosi AUD, Afeksi.*

How to cite this article:

Gayatri, K.B.S & Sindu Putra, I.B.K. (2023). Pengembangan APE Kid's Bag Dalam Menstimulasi Aspek Emosi Untuk Pembentukan Afeksi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia, 8*(2), 371-382. doi:https://doi.org/10.33369/jip.8.2. 371-382

PENDAHULUAN

Alat permainan edukatif adalah sebuah perantara yang mengandung unsur pendidikan dalam mengembangkan proses anak dalam meningkatkan kemampuan dalam hal belajar (Nurfadilah et al., 2021). Ada banyak inovasi yang dapat diterapkan dalam mengembangkan alat permainan edukatif. Salah satu inovasi yaitu dengan cara membuat APE tersebut menjadi menarik dan dapat dilihat sebagai sesuatu yang baru. Kid's Bag adalah salah satu inovasi yang tercetus untuk menambah inovasi baru dalam perkembangan APE untuk mengembangkan aspek emosi dari anak usia dini melalui bermain peran yang dimainkan menggunakan APE Kid's Bag.

Tujuan dari proses pembelajaran akan tercapai apabila proses pembelajaran tidak membosankan dan mudah dipahami oleh anak di masa golden age yang juga meerupakan masa keemasan bagi anak (Rakhmawati, 2022). Alat permainan edukatif dapat membantu anak memvisualisasikan secara nyata materi yang diberikan oleh guru sehingga lebih mudah untuk dipahami (Qadafi, 2021). Alat permainan dan mudah dibuat dan menggunakan bahan yang inovatifa dapat memudahkan guru dan menambah proses pendekatan anak dengan lingkungan sekitar (Kalijaga & Kalijaga, 2021),

Bermain merupakan hakikat dari anak usia dini, stimulus yang diberikan kepada anak juga dilakukan dengan cara bermain namun tetap ada unsur belajarnya. Banyak jenis permainan yang ada dari tradisional hingga modern. Erik Erison yang merupakan seorang psikoanalisa mengemukakan bahwa bermain dapat menjadi terapi bagi perkembangan nilai emosional anak (Tatminingsih, 2016). stimulus yang dapat diberikan kepada anak usia dini dalam meningkatkan afeksi salah satunya dengan bermain peran atau bermain pura pura *(pretending)*. Bermain peran dapat membuat anak belajar untuk mandiri dan dapat bertanggung jawab atas dirinya sendiri. Anak dapat memahami perasaan orang lain serta dapat bekerjasama dengan kelompok melalui bermain peran. Media dalam bermain peran juga sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan dari bermain peran ini gar terlihat lebih nyata bagi anak. Media yang sering digunakan biasanya berupa boneka jari, boneka tangan, kertas bergambar, dan lain sebagainya.

Proses observasi yang telah dilakukan di beberapa TK yang ada di Gianyar, banyak ditemukan adanya anak – anak yang belum bisa mengontrol emosi saat sedang berada di sekolah. Ada anak yang tidak mau mengerjakan tugas secara berkelompok, ada yang saling bertengkar untuk bermain perosotan lalu beberapa anak selalu tantrum ketika ditinggal oleh orangtuanya saat berada di kelas bahkan ada anak yang sedikit menggunakan kekeraasan secara verbal dan fisik kepada temannya. Anak – anak belum bisa memahami bagaimana caranya mengerti satu sama lain dan kurang menunjukkan empati kepada teman – temannya. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di beberapa TK tersebut, maka peneliti membuat pengembangan media untuk melengkapi kegiatan bermain yang bisa dimaksimalkan. Pengembangan APE *Kid's Bag* diharapkan mampu memberikan stimulasi yang baik pada perkembangan emosi anak, sehingga akan mampu memberikan dampak baik pada pengembangan afeksi anak.

Anak-anak selalu memiliki cara yang unik dalam menangkap afeksi yang dilakukan melalui panca indera. Hal tersebut akan sesuai dengan karakter dan kepribadian anak. Karena memiliki lingkungan social yang berbeda-beda juga lambat laun berpengaruh terhadap bagaimana anak tersebut akan memproses sebuah afeksi yang diterima oleh anak serta hasil yang ditunjukan juga tidak akan sama, namun tetap berkesinambungan antara lingkungan satu dan lingkungan lainnya. Pemenuhan dalam mencapai tujuan dari pembelajaran afeksi diperlukan peninjauan kembali dan proses yang berkesinambungan.

Anderson mengemukaan bahwa tindakan dan pemikiran setidaknya harus mempunyai dua unsur yang dapat dikategorikan dalam ranah afektif, yaitu tindakan yang dilakukan dengan *feelings* dan *emotions* serta tindakan yang berakar dari pemikiran dari tindakan yang dilakukan oleh seseorang (Sukatin et al., 2020). Emosi pada anak akan mempengaruhi bagaimana anak menerapkan afeksi di masa depan. Kurangnya rangsangan emosi pada anak sejak dini, pemberian stimulus pada anak usia dini yang tidak maksimal, terbatasnya sumber rujukan dalam memperoleh cara stimulasi emosi pada anak menjadi hambatan dalam penerapan stimulus emosi pada anak (Sukatin et al., 2020). Selain itu beberapa cara kurang dimaksimalkan dalam memberikan stimulus emosi pada anak seperti memaksimalkan kegiatan bermain.

Hasil penelitian (Wahyudi, n.d., 2020) dengan pembahasan"Peningkatan Afeksi Anak Usia Dini melalui Dongeng dengan Alat Peraga" menemukan bahwa sebelum proses menggunakan metode dongeng, afeksi anak hanya sebesar 37,03%. Pada siklus I penelitian afeksi pada anak meniingkat menjadi 66,67%. Hal ini dapat membuktikan bahwa metode dongeng sangat berpengaruh pada perkembangan afeksi anak usia dini.

Dalam penelitian (KRISTIANI, 2020) menunjukkan bahwa aspek emosi sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Penelitian ini mendapatkan hasil dengan cara pengumpulan data menggunakan skala empati, skala agresivitas, dan skala emosi yang dengan uji validitas yang dilakukan menunjukkan bahwa diperoleh hasil skala empati sebesar 0,904; skala agresivitas 0,931; dan skala regulasi emosi 0,918. Dengan ini, emosi dan empati memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak sebesar 17,5%. Jika demikian dapat dikatakan bahwa perkembangan emosi pada anak harus terarah dan dilatih agar tidak mempengaruhi bagaimana sikap social anak nantinya. Selanjutnya menjurus kepada penelitian (Sundawa & Martadi, 2021) dengan membahas "Pendiidkan Seni Anak Usia Dini: Menggambar sebagai Media Katarsis Afeksi Anak di TK PKK Tanjungharjo 1 Bojonegoro" menyimpulkan bahwa metode menggambar yang digunakan kepada anak dapat membantu perkembangan afeksi anak usia dini dikarekan dengan cara menggambar emosi yang dikeluarkan oleh anak termasuk afeksi dapat disalurkan secara positif meskipun masih ada afeksi negative akan tetapi hal itu terkontrol dengan baik dengan cara melakukan kegiatan menggambar.

Setelah mengetahui permasalahan yang dialami oleh anak, maka peran guru juga sangat penting untuk dapat mengimplementasikan cara penyelesaian dari permasalahan tersebut yang tentunya juga dibantu dengan media sehingga proses penyelesaian permasalahan pada anak dapat diwujudkan secara lebih efektif. Penelitian (Mita & Qalbi, 2020) dengan pembahasan "Pemahaman Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu" mendapatkan hasil bahwa guru sangat paham bagaimana mendefinisan APE dengan presentase sebesar 85%, lalu guru juga paham mengenai bagaimana kegunaan APE (83%), pengertian terhadap sifat – sifat APE, dan yang terakhir klasifikasi APE (67%). Ketika hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut seperti yang tertera maka akan sangat mudah bagi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam pengembangan APE sehingga dapat mengatasi perrmasalahan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan merupakan jenis dari penelitian ini. Model penelitian yang diterapkan berupa model ADDIE. Berikut ini adalah bagian – bagian dari ADDIE yaitu :

1. *Analysis* atau analisis

Tahapan analisis merupakan tahap pertama dari model ADDIE. Analisis dilakukan dengan cara menalaah lebih dalam mengenai hubungan kausalitas dari permasalahan yang terjadi pada sebuah proses pembelajaran. Dalam tahapan ini dapat melihat bagaimana cara seorang guru untuk mengembangkan stategi hingga metode apa saja yang efektif dapat digunakan pada anak.

2. *Design* atau Desain

Desain dapat dikembangkan ketika guru dapat menganalisis secara detail tentang apa saja kebutuhan dalam proses pembelajaran. Guru dapat menentukan memvisualisasikan hasil dari tahap analisis melalui desain yang dapat menutup kelemahan dari proses proses pembelajaran yang dilakukan. Selain itu penunjang dari keberhasilan bagi anak adalah metode pembelajaran yang tepat dengan menyiapkan media yang menarik bagi anak (Gusti et al., 2021).

3. *Development* atau pengembangan

Desain yang telah ditetapkan selanjutnya akan dikembangkan dalam tahap ini. Guru yang sudah menemukan solusi dan dapat memvalidasi sumber belajar yang akan digunakan kemudian dapat dikembangkan dan menghasilkan suatu produk yang efektif serta efisien digunakan dalam proses pembelajaran.

4. *Implementation* atau implementasi

Implementasi atau penerapan dapat dilakukan ketika guru sudah dapat menetapkan sumber media belajar seperti apa yang layak untuk digunakan saat proses pembelajaran. Dalam tahap implementasi maka guru dapat melihat efektivitas dari media yang digunakan.

5. *Evaluation* atau evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan dimana seorang guru dapat menyempurnakan hasil dari media yang digunakan sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kritik dan saran akan menjadi bagian dari proses penyempurnaan media dalam tahap evaluasi.

Karena keterbatasan waktu dan kurang efektifnya waktu sekolah dari anak, maka langkah pengembangan dari media Kid's bag ini diputuskan hanya dikembangkan hingga memasuki periode uji ahli yang bersangkutan. Landasan dari pemilihan ADDIE sebagai model dalam penelitian ini dikarenakan ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang dikembangkan secara terstruktur dan terencana lalu mengikuti tahap – tahap sesuai dengan teori yang di dalamnya terdapat filsafat dalam pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah TK yang ada di kecamatan Gianyar. Beberapa ahli yang telah memenuhi kriteria untuk menjadi subjek dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari dari 2 orang ahli dalam ranah PAUD dan 3 orang ahli dalam media pembelajaran dan bidang seni. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, tes, wawancara, dan tes berupa kuisioner. Penelitian ini dilengkapi dengan beberapa instrument dapat menjadi acuan untuk melengkapi data yang diperlukan yaitu kuisioner. Contoh dari format instrument yang akan digunakan saat penelitian tersaji pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Uji Coba Ahli Materi

No	Aspek Pernyataan	Penilaian	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Muatan konsep bermain peran sesuai dengan perkembangan afeksi anak usia 5-6 tahun		
2.	Ilustrasi simbol pada produk sesuai dengan tujuan menstimulasi afeksi anak usia 5-6 tahun		
3.	Buku panduan dilengkapi dengangambar		

Tabel 2. Intrumen uji ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Pernyataan	Penilaian	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Bahan utama Kid's Bag menggunakan totebag		
2.	Kepraktisan alat permainan sesuai dengan kebutuhan anak usia 5 - 6 tahun		
3.	Kesesuaian produk dengan buku petunjuk jelas		

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Analysis* (analisis)

Afeksi

Kebutuhan kasih sayang atau afeksi adalah kebutuhan yang ditujukan untuk mengembangkan perasaan secara emosional dengan individu lain. Hal ini dekemukakan oleh Schutz pada tahun 1980 (Sundawa & Martadi, 2021). Ketidakmampuan dalam hal pemenuhan kebutuhan akan rasa cinta dan kasih sayang akan menjadi peyebab munculnya permasalahan afeksi pada anak. Karakter yang tidak pasif dari rasa cinta dapat berupa pemahaman, rasa hormat, hingga tanggung jawab (Sundawa & Martadi, 2021).

Ranah afektif pada taksonomi Bloom memiliki berapa dimensi atau tingkatan yang diantaranya terdiri dari attending (receiving) yang berarti cara dalam mendapatkan stimulus berupa permasalahan di lingkungan secara eksternal, responding merupakan bagaimana cara anak dapat memberikan umpan balik permasalahan yang dialaminya, valuing adalah anak dapat menerapkan kembali dan memahami masalah yang dihadapi sehingga dapat berkomitmen pada dirinya sendiri. Anak perlu mendapatkan perlindungan dan dapat memahami keluh kesah merupakan afeksi bagi anak usia dini (Purnama Putri et al., 2022)

Berikutnya hasil penelitian dengan pembahasan "Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Aspek Emosional Anak di TK Islam Umida Kota Makasar" menunjukkan bahwa pada penelitian siklus pertama dengan menggunakan metode bermain peran mencapai hasil yang cukup tinggi yakni 70% peningkatan aspek emosional pada anak dan 77% peningkatan pada siklus kedua yang dilakukan. Hal ini dapat menyimpulkan bahwa metode bermain peran efektif untuk meningkatkan aspek emosional anak (Makassar et al., 2021).

Kegiatan bermain peran bagi anak usia dini akan dapat diwujudkan dengan media atau alat peraga yang dapat menjangkau karakteristik serta ranah afektif dari anak usia dini. Selain dongeng yang dibawakan saat kegiatan bermain peran, diperlukan juda media yang berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang bervariatif. Pada Penelitian (Wahyudi, n.d., 2020) dengan membahas "Peningkatan Afeksi Anak Usia Dini melalui Dongeng dengan Alat Peraga" menyebutkan bahwa ketika afeksi yang ada pada anak usia dini tidak berkembang dengan baik akan proses bersosialisasi anak dengan teman – temannya. Sikap yang akan ditunjukkan oleh anak jika hal tersebut terjadi adalah anak memiliki etika yang kurang baik terhadap orang – orang disekitarnya dengan contoh sederhana anak tidak akan bisa mengucapkan tolong, maaf, dan terimakasih ketika ingin meminta bantuan, berbuat kesalahan, dan ketika menerima bantuan. Hasal penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak tingkat afeksi anak yang pada awalnya hanya 37,03% meningkat menjadi 70% pada siklus I dan 85% pada siklus II.

Melalu penelitian – penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain peran dan dongeng mampu mampu memenuhi indicator peningkatan afeksi anak usia dini sekaligus mengembangkan aspek social emosional anak. Maka tindakan selanjutnya perlu dilakukan adalah mengembangkan media apa yang dapat berkesinam bungan dengan metode dongeng dan bermain peran. Meskipun metode tersebut memang terbukti efektivitasnya akan tetapi tetap juga diperlukan APE yang mendukung proses kelancaran dari penggunaan metode dongeng atau bermain peran bagi anak usia dini. Kemampuan anak akan lebih terasah apabila mendapatkan pengetahuan yang lebih konkrit melalui media yang berupa Alat Peraga Edukatif atau yang lebih sering dikenal oleh civitas pendidikan sebagai APE dalam penelitian (Rakhmawati, 2022).

Aspek Emosi AUD

Emosi suatu hubungan kausalitas yang didapatkan akibat adanya ketidaksinambungan antara otak, pikiran, perasaan, hingga keadaan yang terjadi pada mental seseorang menurut Oxford English Dictionary. (Sukatin et al., 2020) mengemukakan bahwa aspek penting pada kehidupan manusia salah satunya adalah aspek emosi. Hal tersebut dikarenakan emosi dapat menjadi sebuah rangsangan bagi manusia untuk bersosialisasi dan berperilaku serta menjadi acuan seseorang yang bisa saja menjadi hambatan manusia khususnya kepribadian secara internasional.

Pada anak usia dini, aspek emosi memiliki beberapa fungsi yaitu: sebagai tanda yang menunjukkan bagaimana suasa hati anak, mengekspresikan secara langsung bagaimana anak saat bersosialisasi, sebagai penentu keadaan psikologis anak, mempengaruhi kebiasaan anak, menjadi penghambat perkembangan mental dan fungsi motoric pada anak, pernyataan tersebut dikemukakan dalam penlitian (Sukatin et al., 2020) tentang Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini". Anak memerlukan stimulus yang lebih efektif dalam merangsang perkembanagn social emosionalnya sehingga dapat menciptakan personalitas yang loyal pada anak (Putu et al., 2021).

Ada banyak hal yang menjadi masalah dalam perkembangan aspek emosi pada anak usia dini diantaranya ada ketidakpatuhan, temper tantrum, perilaku agresif, pribadi yang penakut, kecemasan pada anak, ketidakpercayaan diri, merasa kurang mampu/kompeten (Sukatin et al., 2020). Selain problematika tersebut ada beberapa jenis permasalan pada anak usia dini yaitu:

1. Kekurangan Afektif

Apabila anak mengalami kekurangan dalam mendapatkan kasih sayang dari orang – orang sekitarnya akan membuat anak menjadi pribadi yang sulit untuk bersosialisasi, stress sejak dini pada anak, gangguan dalam berbicara pada anak, atensi anak yang kurang baik dalam mendengarkan sesuatu, dan menarik diri pada sesuatu yang tidak secara konsisten didapatkan oleh anak seperti ketertarikan pada suatu hal yang baru.

2. Anxiety (cemas)

Jika anak mengalami kecemasan secara berlebih akan menjadikan anak tersebut sebagai pribadi yang rendah diri sehingga selalu *overthinking* dalam mengerjakan suatu hal

3. Hipersensitivas

Masalah ini akan menjadi cikal bakal dari agresivitas dari anak dikarenakan anak akan merespon sesuatu secara berlebihan dan ingin menjadi anak yang selalu mendapatkan perhatian karena mudah mengekspresikan sesuatu lebih dari apa yang didapatkan oleh anak tersebut.

4. Fobia

Jika anak mengalami ketakutan yang berlebih pada sesuatu yang harusnya tidak ditakutkan karena tidak berbahaya dan lain sebagainya maka anak etrsebut dapat menarik diri

dari apa yang tidak disukainya itu. Maka, hasilnya adalah anak menjadi pribadi yang selalu akan terganggu apabila menemui sedikit ketidaknyamanan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Analisis kebutuhan yang di lakukan di salah satu TK yang ada di Gianyar menghasilkan beberapa fakta yang nantinya dapat menjadi acuan dalam pengembangan APE di TK tersebut. Analisis dilakukan dengan cara melakukan observasi sekaligus wawancara kepada tenaga pendidik yang ada di TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar. Observasi ini menghasilkan jenis – jenis kebutuhan yang diperlukan yang diantaranya yaitu :

1. Anak – anak di TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar jarang mendapatkan materi bermain peran atau drama dikarenakan pembawaan materi sedikit rumit
2. Media yang diperlukan untuk bermain peran tidak banyak dan kurang lengkap menyebabkan keterbatasan dalam menyampaikan materi
3. Materi yang berbasis cerita biasanya dibawakan hanya dengan membacakan dongeng atau cerita dan melalui multimedia
4. Model APE yang tersedia di TK tersebut sebagian besar hanya divisualisasikan secara sederhana
5. APE yang divisualisasikan lebih dramatis biasanya ketika tema yang dibahas berupa kejadian yang harus dijelaskan lebih detail seperti terjadinya gunung meletus

Kurikulum yang saat ini digunakan oleh TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar adalah Kurikulum Merdeka Belajar yang pengimplementasiannya harus mengedepankan fleksibelitas dalam proses pembelajaran. Di TK ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar dengan memvariasikan satu tema dengan beberapa macam kegiatan. Salah satu contohnya yakni TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar saat memberikan tema Cabai anak – anak dibebaskan untuk memilih kegiatan menanam cabai, menggambar cabai, mewarnai cabai, atau menyebutkan jumah huruf dalam kata Cabai. Akan tetapi saat dilakukan observasi mengenai tema bercerita kepada guru, guru mengatakan bahwa ada sedikit keterbatasan dalam memvariasikan kegiatan bercerita bagi anak karena media yang ada tidak terlalu mendukung untuk adanya pengembangan dari bercerita khususnya melalui kegiatan bermain peran. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk perkembangan aspek – aspek yang dapat dikembangkan melalui bermain peran yang akan diwujudkan media *Kid's Bag.*

Karakteristik yang dimiliki setiap anak berbeda – beda, maka dari itu diperlukan analisis yang lebih mendalam untuk meneliti lebih rinci tentang apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh anak. Saat melakukan observasi, anak – anak yang sedang istirahat memainkan boneka tangan menjadi penumpang kereta, menjadi supir mobil – mobilan, dan lainnya sehingga terindikasi bahwa anak memerlukan wadah untuk berimajinasi dalam mengeksplor dirinya. Bermain peran merupakan salah satu yang dapat menjadi penyalur kreativitas anak untuk mengembangkan aspek – aspek yang belum terlalu berkembang dalam diri anak. Dalam pengamatan lainnya kepada anak di salah satu kelas di TK tersebut terlihat ada anak yang sedang bermain sambil menirukan gerakan seperti sedang berkelahi. Meskipun mereka terlihat bahagia, akan tetapi jika dibiarkan sejak dini tanpa pemahaman yang lebih spesifik, hal ini akan menyebabkan anak terbiasa untuk menirukan segala sesuatu tanpa memilah terlebih dahulu. Memang benar bahwa anak sangat ceria saat memainkan hal tersebut, namun tidak dapat dipungkiri bisa menjadi bibit – bibit kurang baik dalam perkembangan anak nantinya. Maka dari itu pengembangan media Kid's Bag akan disesuaikan dengan kondisi dan situai siswa di TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar. Observasi pada TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1. Observasi ke TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar

2. Design (desain)

APE Kid's Bag

Kedua yakni Desain yang merupakan bagian dari proses perancangan. Dalam tahap ini yang menjadi focus utamanya adalah memilah dan memilih bagaimana visualisasi dari bentuk media yang akan digunakan. Pemilihan visualisasi dari desain dapat berupa seberapa konkret variasi, skala, dan keserasian warna yang akan diaplikasikan pada media Kid's Bag dan desain dari buku pedoman tata cara pengaplikasiannya kepada anak. Visual Kid's Bag ini dikombinasikan seelok dan sefleksibel mungkin berdasarkan tujuan pembelajaran dan kepribadian AUD serta kecakapan guru dalam menggunakan media tersebut.

APE Kid's Bag merupakan salah satu gebrakan dari perkembangan media yang dapat mengembangkan kemampuan afeksi anak usia dini. Kid's Bag dapat diibaratkan seperti panggung drama dalam versi mini dengan visual berbentuk tas totebag. Dengan adanya Kid's Bag dapat memudahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain peran dimana saja dan kapan saja. Kid's Bag akan sangat membantu anak untuk melatih perkembangan emosinya terutama afeksi anak usia dini karena media ini sangat efisien dan fleksibel ketika akan digunakan.

Anak - anak bebas untuk memilih, membuat, dan memainkan peran apa saja dengan media ini. APE Kid's Bag tidak menggunakan bahan - bahan yang rumit dalam penggunaanya sehingga aman bagi anak dan anak dapat berkreasi sendiri dengan media Kid's Bag ini. Kid's Bag dapat mengimplementasikan kegiatan bermain peran dengan sangat menyenangkan dan tidak akan membuat anak cepat bosan. Sehingga, media ini dapat menjangkau indikator - indikator perkembangan afeksi anak usia dini tanpa membuat anak kehilangan karakter yang ada pada anak tersebut sejak dini.

Bermain peran dapat meningkatkan afeksi bagi anak usia dini dan membuat anak memiliki perasaan anak dan kekeluargaan yang lebih baik (Damayanti et al., 2018). Konsep bermain peran sendiri secara langsung sudah melibatkan emosi anak secara lebih nyata dan konkret sehingga anak mudah mengungkapkan perasaan yang jarang anak ungkapkan (USMAN, S.Pd.M.Pd, n.d., 2018).

Definisi tas merupakan suatu benda yang berbentuk kemasan maupun wadah yang memiliki bentuk persegi dan sebagainya, pada umumnya bertali, digunakan menyimpan, menaruh, serta membawa suatu lainnya. Namun tas yang satu ini lebih dari tas yang dipakai oleh orang pada umumnya. Tas ini disebut dengan Kid's Bag, yang dalam Bahasa Indonesianya dapat diterjemahkan sebagai tas anak. Kid's Bag merupakan media pembelajaran yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek social emosionalnya teruma dalam dalam hal afeksi atau kasih sayang. Kid's Bag merupakan media

pembelajaran anak yang berbentuk seperti tas belanja atau totebag. Tas ini terdapat kantung-kantung di dalamnya yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain peran atau sosio drama. Dalam tas ini dapat digunakan untuk memvisualisasikan tokoh – tokoh dan latar dalam cerita akan akan dibawakan saat bermain sosio drama atau bermain peran.

Fleksibelitas dari Kid's Bag dapat mempermudah anak dalam mengekspresikan segala jenis emosi yang ada pada diri anak sehingga tujuan untuk menstimulasi afeksi pada anak diwujudkan dengan media Kid's Bag . Kid's Bag dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Dengan visual yang seperti totebag memudahkan anak untuk membawa dan memainkannya. Anak juga tidak sulit untuk mengkreasikan media ini karena media Kid's Bag menggunakan bahan - bahan yang mudah didapatkan dan bisa di modifikasi kembali sesuai dengan yang diinginkan.

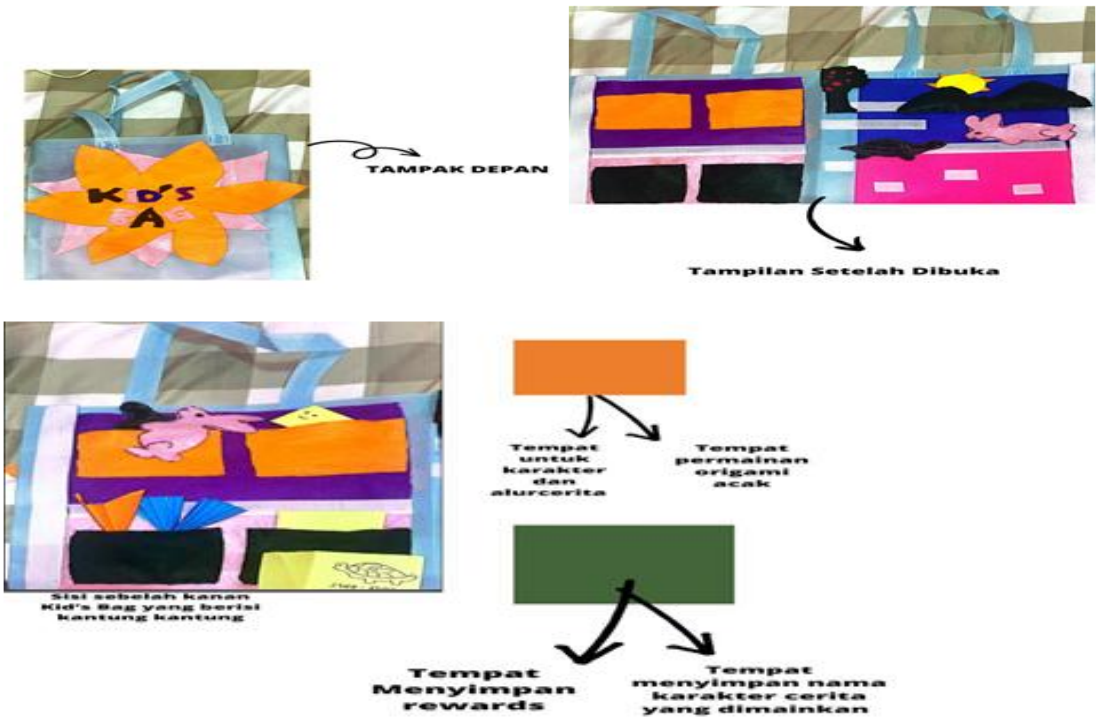
Bagian bagian dari media Kid's Bag yaitu:

a. Kantung – kantung
   Dalam media Kid's Bag kantung- kantung tersebut dapat memiliki berbagai fungsi diantaranya tempat untuk menaruh tokoh cerita, tempat permainan kertas origami, tempat nama peran yang dipilih, dan yang terakhir hadiah atau *rewards* setelah bermain.
b. Tokoh dengan kain flannel
   Tokoh dibuat untuk melengkapi media Kid's Bag dengan cerita yang akan dibawakan nantinya
c. Velcro

Perekan untuk memainkan tokoh menggunakan Velcro yang aman bagi anak

Bermain peran dapat melibatkan perasaan anak secara langsung sehingga anak mendapatkan pengalaman dalam merasakan dan merespon sesuatu (Tarnoto, 2016). Kegiatan bermain peran dapat menstimulasi empati anak sehingga anak lebih peka pada keaadaan sekitarnya dan terutama pada dirinya sendiri (Zandika Aan, 2019). Bagian – bagian Kid's Bag dapat dilihat pada Gambar 2.

Media Kid's Bag dibuat dengan komposisi yang dapat membuat anak tidak bosan saat memainkannya dan dapat berimajinasi lebih luas sehingga afeksi yang akan dikembangkan melalui media Kid's Bag. Penggunakan media Kid's Bag akan dibantu dengan buku panduan. Desain buku panduan terdapat pada gambar 3.



Gambar 2. Desain Kid's Bag

Gambar 3. Desain Buku Panduan/Pedoman Kid's Bag

3. *Development* (pengembangan)

Ketiga ialah tahap pengembangan (*development*) yang berupa proses pengaplikasian kelayakan detail rancangan ke dalam visual yang lebih konkret, dengan demikian proses ini manghasilkan rupa awal media Kid's Bag. Dalam pengimplementasian tahap ini yang dilakukan, antara lain: Pengumpulkan data dari berbagai sumber – sumber informasi yang telah ditentukan. Implementasi yang dilakukan pada tahap ini yakni menyatukan seluruh informasi berupa data yang didapatkan dari berbagai sumber dan acuan informasi lainnya (berupa penafsiran kompetensi) yang akan menjadi materi yang dapat diterapkan pada media Kid's Bag.

Pengembangan APE Media Kid's Bag dalam Menstimulasi Aspek Emosi untuk Pembentukan Afeksi Anak Usia Dini

Hasil dari penelitian pengembangan media Kid's Bag menghasilkan fleksibelitas dari struktur rancang media serta kesimpulam uji Kid's Bag melalui ahli materi dan ahli media pembelajaran dan bidang seni. Rancangan dan desain pengembangan Kid's Bag ini mengambil

acuan model ADDIE, Namun hanya dikembangkan hingga melalui uji kekonkritan para ahli. Berikut ini ialah prosedur pengembangan media Kid's Bag.

Pertama-tama dimulai dengan tahap analisis, terdiri dari analisis kebutuhan, diketahui bahwa guru kurang memiliki wadah untuk mengembangkan inovasi dalam hal pembuatan media pembelajaran baru yang kreatif dan tidak melenceng dari indicator perkembangan AUD. Media yang ada saat ini masih berpatokan pada media – media yang ada sebelumnya. Analisis karakteristik anak dan lingkungan, diketahui bahwa sikap orangtua di rumah menyebabkan akan berperilaku menyimpang mengenai afeksi yang ditunjukkan kepada temannya yang lain.

Berbagai perilaku anak yang menunjukkan adanya kecacatan dalam hal social emosional timbul karena kurangnya wadah bagi anak untuk menyampaikan bagaimana suasana hatinya. Kurangnya pendekatan yang dilakukan oleh guru menjadi salah satu efek pada perkembangan afeksi dari anak – anak tersebut.

Teknik wawancara juga dilakukan dalam proses pengumpulan data tersebut. Pembuatan komposiis dari Kid's Bag. Media Kid's Bag dirancang sedemikian rupa dengan bentuk tas multifungsi yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain peran atau sosio drama. Dalam hal ini, Kid's Bag bukan hanya tas yang bisa digunakan satu sisi saja melainkan dapat dibuka menjadi 2 bagian sehingga akan terlihat kantung – kantung kecil di dalamnya yang menjadi tempat ditaruhnya tokoh serrta latar cerita yang akan dibawakan. Tidak lupa juga kantung dalam Kid's Bag akan diisi dengan hadiah yang berupa makanan ringan, stiker, atau pernak Pernik lainnya yang nanti akan memacu semangat anak untuk belajar dan meningkatkan social emosional anak tersebut juga. Untuk menjadi bayangan hasil dari pengembangan media Kid's Bag dapat dilihat pada gambar 1.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara online dan offline dengan 2 ahli materi secara online dan ahli media ppembelajaran secara offline. Validasi yang dilakukan secara online menggunakan sistematika dengan pengirim video cara menggunakan media Kid's Bag dan video visualisasi Kid's Bag tersebut. Sedangkan validasi yang dilakukan secara offline yakni dengan cara melakukan observasi secara langsung ke Tk tersebut lalu mempresentasikan dan menjelaskan penggunaan media Kid's Bag. Setelah adanya proses peninjauan media Kid's Bag, berikut notes yang diperoleh dari ahli materi dan media pembelajaran. Meninjau catatan yang diberikan oleh ahli materi tersebut, tahap yang akan dilakukan untuk dapat mengoptimalkan penggunaan media Kid's Bag akan dilakukan proses revisi.

Validasi ahli materi dalam penelitian ini yaitu Dosen Homebase jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar atas nama I Gusti Lanang Agung Wiranata, S.Pd., M.Pd dan Dr. I Gede Sedana Suci, SE., M.Ag. Data validasi ahli materi diperoleh secara online/dating dengan mengirimkan video visualisasi Kid's Bag secara menyelutuh dan cara menggunakannya. Selain itu instrument yang digunakan berupa kuioner yang berisikan poin-poin pertanyaan yang teriri dari isi materi yang disajikan dalam media tersebut, desain dan kegunaan pembelajaran serta mengenai buku pedoman yang dibuat. Untuk menghitung content validity coefficient yang didapatkan dengan memperoleh ahli sebanyak 'n' orang dengan mempertimbangkan butir- butir konstrak yang diukur digunakan formula Aiken's V (Aiken, 1985) maka diperoleh kevalidan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan formula Aiken's V dengan nilai yang diperoleh sebesar 0,590.

Sedangkan untuk uji ahli media pembelajaran yaitu guru yang mengajar di TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar atas nama Desan Made Oka, Ni Wayan Luh Yudiani, S.Pd, Ni Ketut Kenasri, S.Pd, validasi data dilakukan secara offline dengan mempresentasikan media yang dibuat mulai dari cara unsur – unsur dalam Kid's Bag, cara penggunaan, dan penjelasan mengenai buku pedoman. Instrumen yang digunakan berupa kuisioner dengan

mempertimbangkan poin – poin yang ada yakni Desain media dan Buku pedoman. Maka dari itu hasip validasi dihitung dengan menggunakan formula Aiken's V dengan perolehan nilais sebesar 0,572. Validasi secara online dan offline dapat dilihat pada Gambar 4.

Berdasarkan data – data tersebut didapatkan catatan yang berupa kritik dan saran untuk mengevaluasi penyempurnaan dari media Kid's Bag tertera dalam table berikut ini:

Tabel 3. *Notes* Penyempurnaan Produk Ahli Materi

No.	Kritik dan Saran	Revisi
1.	APE menggunakan Totetbag	Jika menggunakan totebag maka harus dibuat lebih kokoh agar tidak mudah rusak
2.	Pemilihan tokoh cerita kurang bervariasi	Dapat menambah tokoh cerita yang akan digunakan
3.	Pemilihan warna pada tokoh kurang menarik	Penambahan warna pada tokoh yang dibuat

Tabel 4. *Notes* Penyempurnaan Produk Ahli Media Pembelajaran

No.	Kritik dan Saran	Revisi
1.	APE menggunakan Totetbag	Jika menggunakan totebag maka harus dibuat lebih kokoh agar tidak mudah rusak
2.	Pemilihan tokoh cerita kurang bervariasi	Dapat menambah tokoh cerita yang akan digunakan
4.	Saat membuka Kid's Bag mudah rusak	Velcro diganti dengan sesuatu yang lebih mudah digunakan oleh anak seperti pengait baju

Gambar 4. Validasi data secara online dan offline

Melalui hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa masih banyak perbaikan yang diperlukan dalam media Kid's Bag ini agar lebih menarik perhatian anak serta guru PAUD juga lebih dapat berinovasi dengan media ini . sementara itu, sisi positifnya adalah media ini sudah valid kepraktisan dalam penggunaannya sehingga mudah dijangkau oleh anak. Perkembangan (development) didefinisikan sebagai meningkatnya skill atau kemampuan melalui tatanan hingga fungsi bagian badan yang lebih signifikan dan menyeluruh dengan struktur yang lebih tertata dan dapat diprediksi yang menjadi hasil dari kesiapan tubuh. Dalam hal ini mempunyai arti sebagai adanya proses diferensiasikan dari sel-sek tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa dan dapat melaksanakan tugas sesuai dengan fungsi sebenarnya. Tidak luput juga dengan perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku

dapat dikatakan sebagai sebab akibat interaksi bersama lingkungannya (Anak et al., 2018). Ketakutan bisa berkesinambungan terhadap suatu perilaku secara terperinci menjauhkan diri dan menepi, namun kegelisahan ialah hasil dari persepsi ancaman yang tidak bisa dibatasi atau dihindarkan. Sedih merupakan hasrat anak saat melihat sesuatu yang menyebabkan hatinya muncul kesedihan dan merasa kehilangan sesuatu yang di senangi atau tidak terpenuhi apa yang diinginkan. Contohnya anak memiliki boneka kesayangan lalu hilang disitulah anak pasti merasa kehilangan dan muncul kesedihan (Sukatin et al., 2020).

Taksonomi ranah afektif yang paling umum dipakai yaitu taksonomi yang merupakan hasil rumusan Bloom, Krathwol, serta Masia pada tahun 1964. Dalam hal ini, emosi dan perasaan pada anak melalui berbagai pengalaman dalam belajar yang didapatkan oleh anak serta cara anak menanggapi benda, situasi, dan orang diluar maupun di dalam kelas menggunakan feelings atau perasaan yang dimilikinya. Berdasarkan dengan pernyataan tersebut, dari segi fungsi sangat jelas bahwa media Kid's Bag sangat membantu dalam perkembangan afeksi pada anak usia dini. Karena media ini dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat digunakan untuk bermain peran, sosio drama sehingga dapat menjadi wadah untuk anak mengkomunikasikan perasaan yang dimiliki anak dan dapat menelaah lebih jelas sejauh mana perkembangan social emosional anak melalui cerita dan tokoh yang dimainkan oleh anak.

Dalam hal ini bermain peran sangat berpengaruh dalam menghadapi karakter dan keinginan anak yang terkadang sulit dimengerti oleh orang dewasa (Fajriani & Kurnia, 2020). Karakter anak yang berbeda juga tidak bisa diperlakukan sama seperti orang dewasa (Sundawa & Martadi, 2021).

PENUTUP

Kesimpulan

Media Pembelajaran Kid's Bag sebagai wadah untuk meningkatkan afeksi sekaligus mengembangkan aspek emosi dari anak usia dini sudah cukup bagus akan tetapi perlu beberapa perbaikan lagi untuk memaksimalkan penggunaannya oleh Guru PAUD dan kepada Anak Usia Dini juga. Konsep bermain Sosio Drama atau bermain peran dalam Kid's bag ini juga sangat menyokong perkembangan social emosional anak terutama dalam ranah afeksi karena dapat mengenalkan kepada anak berbagai warna karakter dari tokoh – tokoh yang dimainkan sehingga anak dapat mengambil pesan moral yang dimaksudkan dan anak dapat menjadi pribadi yang lebih baik serta memiliki empati yang tinggi. Dalam penelitian ini juga terdapat bagaimana cara mengenal anak dalam segi aspek emosi sehingga dapat membentuk aspek positif afeksi anak sehingga banyak inovasi baru yang akan terlahir dari permasalahan tersebut mulai dari menyikapi anak, hingga membuat terobosan media pembelajaran baru yang menarik bagi anak seperti media Kid's Bag.

Saran

Media Kid's Bag harus dikembangkan agar nantinya dapat menciptakan inovasi yang lebih berkualitas dan kreatif bagi perkembangan pembelajaran khususnya anak usia dini. Banyak elemen – elemen yang perlu diperhatikan lebih seksama dalam menciptakan sebuah rancangan yang menarik dan dapat diterapkan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Anak, J., Dini, U., Anak, P., Dini, U., Perkembangan, A., & Kunci, K. (2018). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. *4*, 49–55.

Damayanti, R. R., CH, M., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap

Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 34. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.5

Fajriani, C., & Kurnia, S. D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, *2*(2), 68–79.

Gusti, N., Made, A., & Lestari, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga "Widya Suputra" Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(1), 23–30. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index

Kalijaga, U. I. N. S., & Kalijaga, U. I. N. S. (2021). *Stimulasi Perkembangan Anak Dengan Memanfaatkan Barang Bekas di Era New Normal*. *9*(1). https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.9221

KRISTIANI, A. O. (2020). Pengaruh Empati Dan Regulasi Emosi Terhadap Agresivitas Pada Anak Usia Dini. *Eprints.Uny.Ac.Id*, 1–2. https://eprints.uny.ac.id/70463/1/fulltext_anggun oktavia kristiani_16717251016.pdf

Makassar, U. M., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Pendidikan, J., Pendidikan, G., & Usia, A. (2021). *Implementasi metode bermain peran dalam meningkatkan aspek emosional anak di tk islam uminda kota makassar skripsi*.

Mita, H., & Qalbi, Z. (2020). JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial). *Pdfs.Semanticscholar.Org*, *9*(2), 83–88. https://pdfs.semanticscholar.org/4a6f/6c113bdff39a4c5d5abb33a4ab287459220e.pdf

Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68.

Purnama Putri, W., Kusumastuti, N., & Wijayanti, A. (2022). Peran Guru Laki-Laki Pada Lembaga PAUD Ditinjau dari Perspektif Fungsi Afeksi di Tk Aisyiah Bustanul Athfal 1 Ngawi. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, *4*(1), 88–99. https://doi.org/10.15642/jeced.v4i1.1792

Putu, N., Diantari, M., Agung, A., & Agung, G. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 176–185. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index

Qadafi, M. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. In *Sanabil*.

Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, *4*(2), 381–387. https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293

Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *5*(2), 77–90. https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05

Sundawa, M. M., & Martadi. (2021). *Pendidikan Seni Bagi Anak Usia Dini : Menggambar Sebagai Media Katarsis Afeksi Anak*. *9*(3), 198–209.

Tarnoto, N. (2016). Modul Bermain Peran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, *1*, 1–65.

USMAN, S.Pd.M.Pd, A. D. J. (n.d.). Analisis Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Sosialanak Usia Dini Kelompok B Tkwirayuda Kendari. *Aji Dwi Julianto_ajhidj021@gmail.com*.

Wahyudi, M. (n.d.). *JURNAL ABDI MAS ADZKIA Peningkatan Afeksi Anak Usia Dini melalui Dongeng dengan Alat Peraga*. http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/adzkia/index

Zandika Aan. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Di Ra Perwanida 1 Bandar Lampung. *Generasi Emas*, *2*(1), 47.