

**PENGEMBANGAN MEDIA EMOJI BERBASIS PERMAINAN DALAM INTERAKSI SOSIAL ANAK DI KELAS****Yenti Juniarti<sup>1</sup>, Sri Wahyuningsi Laiya<sup>2</sup>, Icam Sutisna<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Gorontalo

**Info Artikel****Sejarah Artikel:**

Diterima November 2019

Disetujui Desember 2019

Dipublikasikan Desember 2019

**Keywords:**

Social interactions;

Media; Emoticon;

Early childhood

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan memfasilitasi anak Kiddie Care gorontalo dalam mengembangkan interaksi sosial anak dikarenakan rendahnya kemampuan anak dalam berinteraksi baik kepada temannya maupun kepada guru pada saat dikelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Research & Development (R&D). Hasil penelitian ini adalah adanya interaksi sosial yang ditimbulkan oleh anak kepada temannya saat mencari emoji, anak merasa bahwa permainan ini menguras emosi karena anak bisa mengekspresikan sesuai emoji yang ditampilkan oleh temannya, kemudian anak merasa bahagia ketika mereka mencari emoji "joget" anak merasa heran dan mempraktekkan perilaku emoji "joget" itu sambil bernyanyi-nyanyi. Selain adanya interaksi sosial yang ditimbulkan tetapi juga terbentuk pola pikir yang mengharuskan anak untuk berpikir dan bertindak dengan cepat dalam mengambil emoji yang akan disesuaikan dengan perilaku yang ditampilkan oleh kelompok lawannya, tak hanya itu tetapi terbentuknya kerjasama tim pada saat memburu emoji. Simpulan bahwasanya interaksi sosial anak usia dini mampu berkembang dengan optimal baik kepada temannya maupun gurunya, selain itu terbentuk kerjasama tim, berpikir dan bertindak dengan cepat.

**Abstract**

This study aims to facilitate Kiddie Care for Gorontalo children in developing children's social interactions due to the low ability of children to interact both with their peers and the teacher in class. This study uses a research and development approach. While the development model used is the Research & Development (R&D) development model. The results of this study are the social interactions caused by children to their friends when looking for emojis, children feel that this game is emotionally draining because children can express according to the emojis displayed by their friends, then children feel happy when they look for emojis "jogging" children feel surprised and practice the "dancing" emoji behavior while singing. In addition to the social interaction that is generated but also formed a mindset that requires children to think and act quickly in picking up emojis that will be adjusted to the behavior displayed by the opposing group, not only that but the formation of teamwork when hunting emojis. The conclusion is that early childhood social interaction can develop optimally both to friends and teachers, in addition to that team collaboration is formed, thinking and acting quickly.

© 2019 Universitas Slamet Riyadi

✉ Alamat korespondensi: Jl. Jend. Sudirman No.6,  
Dulalowo Tim., Kota Tengah, Kota Gorontalo  
E-mail: yenti.juniarti@gmail.com

## PENDAHULUAN

Anak sifatnya unik, tiap anak berbeda-beda pola tingkah laku antara anak satu dengan anak lainnya. Tidak hayal bahwa beragam perilaku ini menimbulkan beragam tingkah, seperti anak yang cengeng, susah bergaul dan tidak mau belajar (Zaman, 2014) Namun hal demikian bukan menjadikan kita untuk *menjudge* apakah anak tersebut bodoh atau tidak mampu (Gardner & Hatch, 1989; Armstrong, 2018).

Anak usia dini memiliki berbagai aspek perkembangan yang bisa dikembangkan dengan cara memberikan stimulasi. Sekolah merupakan tempat dimana anak bisa menghabiskan waktu sehari-hari, tempat dimana ia bisa mengembangkan berbagi dan berinteraksi kepada teman dan gurunya dalam mengembangkan berbagai potensi yang ia miliki (Billingham & Billingham, 2019)

Hasil temuan menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam berinteraksi sangat penting dilakukan mengingat aktivitas orangtua dengan anak terkadang hanya beberapa jam saja, karena orangtua sibuk bekerja hal ini memungkinkan anak malas berkomunikasi dan berinteraksi (Hoff-Ginsberg, 1991). Belum lagi pada saat dikelas anak mendapati kelas yang kurang kondusif hasil temuan menunjukkan kelas yang kondusif memberikan dampak positif pada anak untuk melakukan berbagai hal, seperti bermain bersama dan belajar bersama teman-temannya (Gottman, Gonso, & Rasmussen, 1975)

Hasil penelitian Dalam temuan lain mengatakan bahwa anak-anak membangun pikirannya dari sebuah interaksi, interaksi sosial yang anak lakukan dengan temannya merupakan pengalaman yang baik buat dirinya dan pikirannya, dengan kata lain semakin banyak anak berinteraksi semakin bagus kognitif atau pikiran anak (Carpendale & Lewis, 2004; Bargh, Schwader, Hailey, Dyer, & Boothby, 2012) selain itu guru yang kompeten dan profesional dalam

melaksanakan pembelajaran, meningkatkan reaksi anak untuk berinteraksi kepada teman dan gurunya (Mashburn et al., 2008).

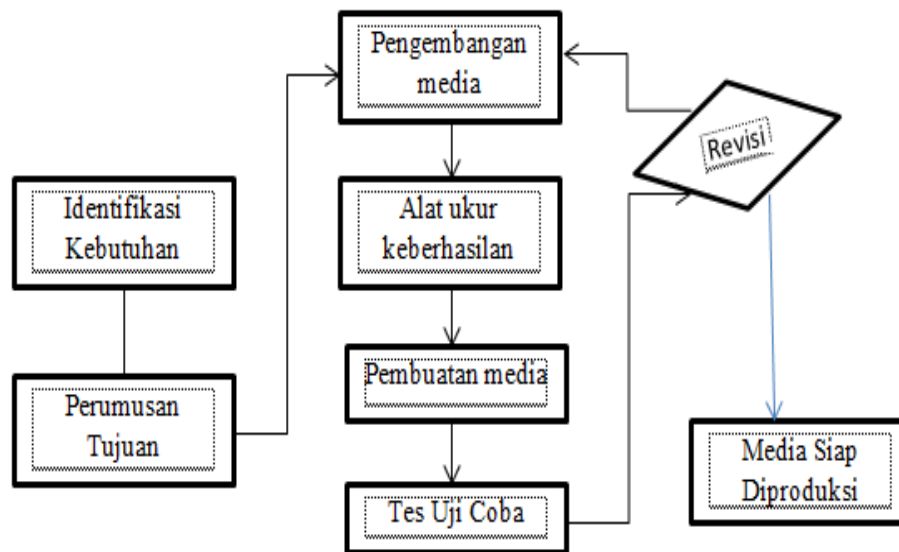
Penelitian ini akan mengembangkan media emoji, dengan cara anak-anak berkelompok memburu emoji yang akan ditampilkan oleh kelompok anak lainnya, dengan diiringi oleh nyanyian-nyanyian. Tujuan dari pemburuan emoji ini untuk melihat reaksi interaksi sosial anak dengan permainan menggunakan pengembangan media emoji, media emoji itu sendiri merupakan media yang menggambarkan ekspresi atau tingkah laku seseorang, seperti sedang marah, senang, bahagia, menangis, kecewa, lapar, berjalan, lari, duduk dll. (Cappallo, Mensink, & Snoek, 2015; (Eisner, Rocktäschel, Augenstein, Bosnjak, & Riedel, 2016). Media emoji ini juga untuk mempertegas kata dan meminimalisir miskomunikasi pada seseorang (Miller et al., 2016; (Gibson, Huang, & Yu, 2018)

Dengan demikian pengembangan media emoji ini nanti diharapkan bisa membangun interaksi anak dengan anak, kemudian anak dengan guru dan lingkungannya, dimana nanti anak akan diberikan symbol-simbol atau emoji yang menggambarkan aktivitasnya, misal anak ingin menyapa temannya menggunakan emoji tetapi emoji disini dikembangkan dengan menggunakan gerakan tubuh. Sehingga nantinya anak-anak akan merasa bahagia, senang dalam berinteraksi dan berkomunikasi sesama teman dan gurunya.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Research & Development (R & D)* dari (Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, 2006) yang terdiri dari sepuluh langkah.

Berikut rancangan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti:



Gambar 1 Rancangan Model Penggunaan Media Emoji

Rancangan yang tergambar di atas adalah bentuk rancangan sesuai dengan langkah-langkah R&D yang dilakukan oleh Borg dan Gall. Berikut adalah penjelasan (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan) (2) Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil) (3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan media Emoji, pembuatan media Emoji, dan perlengkapan evaluasi) (4) Melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 6-12 subyek) (5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan awal) (6) Melakukan uji lapangan utama (dengan 30-100 subyek). (7) Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama). (8) Uji lapangan dengan 40-200 subyek (9) Revisi produk akhir (10) Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial.

#### Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model Telaah Pakar (*Expert Judgment*)

Tujuan dari evaluasi tahap pertama ini adalah untuk mengetahui kesesuaian model yang hendak diproduksi dan dikembangkan. Evaluasi tahap pertama terdiri dari: 1) Tinjauan dan analisa ahli, yang meliputi ahli motorik, ahli motorik anak usia dini dan ahli dosen yang telah lama mengampuh motrik kasar berfungsi memberikan informasi dan penilaian tentang kesesuaian media Emoji yang dikembangkan. Kualifikasi ahli dalam

pengembangan ini harus ditentukan dalam peranannya melakukan evaluasi atau revisi.

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tes dapat mengukur dengan tepat aspek yang akan diukur. Berdasarkan hal ini maka uji validitas dari tes ini adalah dengan menggunakan uji validasi ahli, dimana instrumen yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kepada para pakar.

#### Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Try-Out*) dan Uji Coba Kelompok Sedang (*Medium Group Try-Out*)

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Tahap-tahap dalam uji coba produk ini antara lain: 1) menetapkan desain uji coba, 2) menetapkan subyek uji coba, 3) menetapkan jenis data, 4) menetapkan instrumen pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data.

Pada tahap ini menggunakan subyek 10 anak. Yang digunakan sebagai subyek pada tahap ini adalah anak Kiddie Care. Tujuan dari uji coba tahap I ini untuk mendapat masukan dengan jalan mengidentifikasi dan menyempurnakan produk yang dikembangkan setelah ditinjau oleh beberapa ahli. Langkah-langkah uji coba ini meliputi: a) Penjelasan tentang konsep produk kepada subyek (anak) b) Memberikan contoh pengoperasian permainan media Emoji c) Meminta anak untuk mencoba produk sesuai dengan yang dijelaskan d) Meminta anak untuk memberikan tanggapan mengenai produk tersebut, melalui instrumen kuesioner. Pada tahap ini juga akan di uji cobakan instrumen yang akan diberikan kepada para anak, dengan tujuan untuk

mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat peneliti sudah layak.

#### **Uji Coba Kelompok Sedang (*Medium Group Try-Out*)**

Pada uji coba sedang ini dilakukan setelah dilakukan perbaikan setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil dan telah mengalami perbaikan sehingga dapat di ujikan kembali. Pada tahap ini jumlah subyek ditambah menjadi 30. Sementara tata cara pelaksananya sama seperti pada uji coba kelompok kecil.

#### **Uji Coba Kelompok Besar (*Field Try-Out*)**

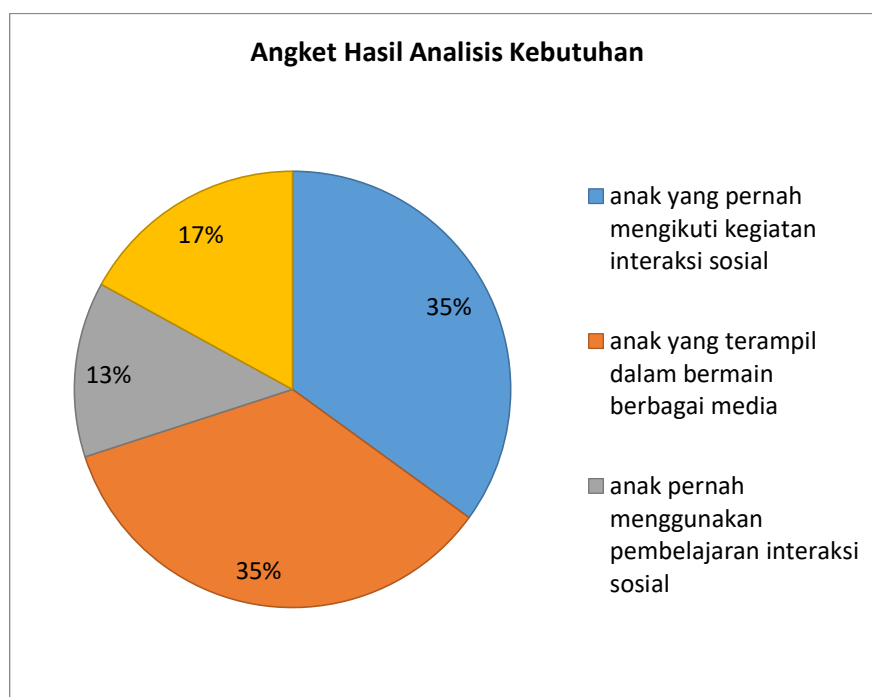
Pada tahap ini menggunakan subyek 35 anak. Yang digunakan sebagai subyek pada tahap ini adalah anak Kiddie Care. Tujuan dari uji coba tahap III ini untuk menjaga objektivitas produk yang dihasilkan serta untuk mengumpulkan berbagai informasi masukan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk. Langkah-langkah uji coba ini meliputi: a)Penjelasan tentang konsep produk kepada subyek (anak

b)Memberikan contoh pengoperasian model permainan memburu emoji. c) Meminta anak untuk mencoba produk sesuai dengan yang dijelaskan d)Meminta anak untuk memberikan tanggapan mengenai produk tersebut, melalui instrumen kuesioner.

Pada tahap ini juga akan di uji cobakan instrumen yang akan diberikan kepada para anak, dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat peneliti sudah layak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan dengan pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui dibutuhkan atau tidaknya pengembangan media Emoji. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan subjek sebanyak 20 anak Kiddie Care yang telah atau sedang melaksanakan aktivitas interaksi sosial anak.



Gambar 2. Angket hasil analisis kebutuhan

Berdasarkan gambar diagram di atas, ada beberapa point penting yang bisa dicermati, antara lain: 1) dari 20 anak 35% anak pernah mengikuti kegiatan interaksi sosial, 2) dari 20 anak 35% anak yang terampil dalam bermain berbagai media 3) dari 20 anak 13% mahasiswa pernah menggunakan pembelajaran interaksi sosial 4) dari 20 anak 17% menyatakan bahwa anak menginginkan media Emoji.

Dalam model yang dikembangkan pada penelitian ini tentu nantinya berguna bagi perkembangan dunia pendidikan terutama pada bidang pengajaran, oleh sebab itu model yang dikembangkan belum tentu memenuhi unsur kelayakan, mengingat kebutuhan setiap individu itu berbeda atau kematangan dan kesiapan anak tentu tidak sama dalam menerima semua aktivitas yang diberikan, sehingga tak ayal sebagian anak

mengalami kesulitan, dan sebagian juga merasa senang dan bahagia ketika diajak bermain menggunakan media pengembangan berburu emoji ini. Temuan menarik yang kami dapatkan pada saat mengembangkan media emoji melalui permainan ini adalah anak merasa bahwa permainan ini menguras emosi, seperti anak akan tertawa dengan bahagia bersama temannya saat mereka merasa bahwa mereka menemukan emoji yang mereka cari sesuai dengan ekspresi yang ditampilkan oleh teman kelompok lawannya, tentu hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa emoji itu sendiri bisa menginterpretasikan sesuatu kepada siapa yang menggunakannya, kemudian emoji itu sendiri sebagai sarana interaksi manusia (Hakami, 2017; Miller et al., 2016).

Temuan lain pada penelitian ini bahwa anak-anak selain bisa berinteraksi dengan temannya, mereka juga bisa bekerja sama untuk mencarinya emoji yang sesuai dengan ekspresi dari lawan main mereka, sehingga anak merasa permainan memburu emoji ini merupakan sarana bermain bersama dan bertukar pikiran. Temuan ini sesuai dengan temuan pada penelitian sebelumnya bahwa perkembangan social anak yang baik bisa membuat jalinan atau interaksi anak dengan orang lain, baik hanya bertutur sapa ataupun bekerjasama, apalagi intraksi social yang terjadi dilakukan dengan cara memburu emoji, dengan permainan ini anak bisa berinteraksi dengan orang lain melalui emoji ini (Zwozdiak-Myers, 2007; Cappallo et al., 2015; (Gibson et al., 2018).

Ada yang unik pada temuan ini yaitu, anak merasa kaget ketika melihat emoji “berjoged” yang ditampilkan oleh temannya, anak merasa bahwa ini lucu dan ketika mereka mencari emoji tersebut mereka sambil berjoged-joged dan gurupun mengajak anak untuk sambil bernyanyi, rasa bahagia, senang, lucu yang ditampilkan oleh anak-anak merupakan bagian dari temuan yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya bahwasanya memburu emoji itu adalah sesuatu hal yang menarik yang bisa menarik manusia untuk terus melakukan ekspresi yang akan mereka tampilkan sehingga mereka bisa mencari emoji yang cocok dengan perilaku yang mereka tampilkan (Stark & Crawford, 2015; Ge & Gretzel, 2018; Carpendale & Lewis, 2004).

Beberapa temuan yang telah dipaparkan di atas, bahwa ada kendala yang ditemukan oleh anak bahwa mereka merasa kesulitan dikarenakan, mereka harus cepat-cepat menemukan emoji yang ditampilkan oleh lawannya lewat prilakunya, sehingga mereka bingung karena ada beberapa emoji yang harus mereka bongkar-bongkar sesuai perilaku teman kelompoknya tersebut, tetapi hal ini justru melatih anak-anak untuk berpikir dan bertindak dengan cepat (Glozman & Krukow, 2013; Leisman, Braun-Benjamin, & Melillo, 2014)

Adapun untuk penelitian pengembangan berikutnya menggunakan media emoji melalui permainan, perlu membuat kotak-kotak khusus untuk masing-masing emoji, biar tidak numpuk dan mudah mencarinya sehingga harapan peneliti untuk merangsang interaksi social pada anak di kelas berjalan dengan lancar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan, Simpulan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut: 1) dengan menggunakan pengembangan media Emoji berbasis permainan ini dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan temannya baik kelompoknya maupun kelompok lainnya 2) melalui pengembangan media emoji berbasis permainan ini dapat merangsang anak untuk berinteraksi kepada guru, selain menjawab dari tujuan penelitian simpulan lainnya adalah dengan menggunakan media emoji berbasis permainan ini melatih anak untuk berpikir dan bertindak dengan cepat kemudian melatih kerjasama team.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan kepada lembaga Kiddie Care yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melaksanakan penelitian dan kepada jurusan PG PAUD UNG sebagai wadah dalam mengembangkan keilmuan peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, T. (2018). *Multiple Intelligences | Thomas Armstrong, Ph.D.*
- Bargh, J. A., Schwader, K. L., Hailey, S. E., Dyer, R. L., & Boothby, E. J. (2012). Automaticity in social-cognitive processes. *Trends in Cognitive Sciences.*
- Billingham, K. A., & Billingham, K. A. (2019). *Early Childhood Development.*

- In *Developmental Psychology for the Health Care Professions*.
- Cappallo, S., Mensink, T., & Snoek, C. G. M. (2015). Image2Emoji: Zero-shot emoji prediction for visual media. *MM 2015 - Proceedings of the 2015 ACM Multimedia Conference*.
- Carpendale, J. I. M., & Lewis, C. (2004). Constructing an understanding of mind: The development of children's social understanding within social interaction. *Behavioral and Brain Sciences*.
- Eisner, B., Rocktäschel, T., Augenstein, I., Bosnjak, M., & Riedel, S. (2016). *emoji2vec: Learning Emoji Representations from their Description*.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2006). Identifying a Research Problem and Question, and Searching. *Educational Research: An Introduction*.
- Gardner, H., & Hatch, T. (1989). Intelligences Multiple. In *Educational Research* (Vol. 18).
- Ge, J., & Gretzel, U. (2018). Emoji rhetoric: a social media influencer perspective. *Journal of Marketing Management*.
- Gibson, W., Huang, P., & Yu, Q. (2018). Emoji and communicative action: The semiotics, sequence and gestural actions of 'face covering hand.' *Discourse, Context and Media*.
- Glozman, J. M., & Krukow, P. (2013). The social brain. *Psychology in Russia: State of the Art*.
- Gottman, J., Gonso, J., & Rasmussen, B. (1975). Social interaction, social competence, and friendship in children. *Child Development*.
- Hakami, S. (2017). The Importance of Understanding Emoji: An Investigative Study. *Hci*
- Hoff-Ginsberg, E. (1991). Mother-Child Conversation in Different Social Classes and Communicative Settings. *Child Development*.
- Leisman, G., Braun-Benjamin, O., & Melillo, R. (2014). Cognitive-motor interactions of the basal ganglia in development. *Frontiers in Systems Neuroscience*.
- Mashburn, A. J., Pianta, R. C., Hamre, B. K., Downer, J. T., Barbarin, O. A., Bryant, D., ... Howes, C. (2008). Measures of classroom quality in prekindergarten and children's development of academic, language, and social skills. *Child Development*.
- Miller, H., Thebault-Spieker, J., Chang, S., Johnson, I., Terveen, L., & Hecht, B. (2016). "blissfully happy" or "ready to fight": Varying interpretations of emoji. *Proceedings of the 10th International Conference on Web and Social Media, ICWSM 2016*, 259–268. AAAI Press.
- Stark, L., & Crawford, K. (2015). The Conservatism of Emoji: Work, Affect, and Communication. *Social Media and Society*.
- Zaman, B. (2014). Esensi Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Dan Sumber Belajar TK*, 1–39.
- Zwozdiak-Myers, P. (2007). Social and emotional development. In *Childhood and Youth Studies* (pp. 59–73).