

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Game Emotions Explorer sebagai media pembelajaran digital untuk membantu anak mengenali 7 emosi dasar, memberikan strategi sederhana dalam meregulasi emosi serta meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model pengembangan 4-D yang meliputi define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada validasi ahli memperoleh skor 0,95 dengan kategori sangat layak sehingga game layak diujicobakan di lapangan. Uji efektivitas melalui pretest dan posttest pada 24 anak menunjukkan peningkatan skor dari 56,77% menjadi 73,54% atau naik sebesar 16,77% dengan N-Gain 0,39 kategori sedang. Hasil uji Paired Sample T-Test dengan JASP diperoleh nilai $t = -11,17$, $df = 23$, dan $Sig. < 0,001$. Rata-rata skor pretest 22,71 meningkat menjadi 29,42 pada posttest. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Game Emotions Explorer* terhadap kemampuan anak dalam mengenali dan mengelola emosi.

Kata kunci: *Game Emotions Explorer, regulasi emosi anak usia dini, research and development*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTANAH NAHRASIYAH
LHOKSEUMAWE