

Efektivitas Game Digital MoodiMe dalam Pembelajaran Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Muhammad Agus Sugiarto^{1*)}, Diana Friwahyuni²⁾, Nur Zahratin Nafisah R²⁾

^{1, 2, 3)} Prodi PG PAUD, Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember

^{*)} Email corresponding author: muhammadagussugiarto@gmail.com

Submitted: 10/12/2025

Accepted: 29/12/2025

Published: 31/12/2025

Abstrak

Perkembangan teknologi digital pada era revolusi industri 4.0 membuka peluang baru untuk mendukung pembelajaran sosial-emosional (social-emotional learning/SEL) anak usia dini. Game digital edukatif seperti MoodiMe dipandang potensial untuk meningkatkan kesadaran emosi, regulasi diri, keterampilan sosial, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas game digital MoodiMe dalam pembelajaran sosial-emosional anak usia dini dengan fokus pada lima dimensi SEL menurut CASEL: self-awareness, self-management, social awareness, relationship skills, dan responsible decision-making. Penelitian dilakukan di TK Lab School IKIP PGRI Jember menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest–posttest satu kelompok yang melibatkan 20 anak kelompok B (8 laki-laki, 12 perempuan). Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi SEL berbasis kerangka CASEL yang diisi oleh guru kelas dan peneliti, dan telah divalidasi ahli dengan koefisien reliabilitas Cronbach's alpha 0,88. Intervensi MoodiMe dilakukan selama 2 minggu (4 sesi, masing-masing 15–20 menit) yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran reguler, disertai sesi refleksi emosi yang dipandu guru. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji t berpasangan, dan perhitungan effect size Cohen's d. Hasil menunjukkan peningkatan skor total SEL dari rata-rata 49,45 (pretest) menjadi 73,86 (posttest) dengan $t = 11,32$, $p < 0,001$ dan Cohen's $d = 1,18$ yang mengindikasikan efek sangat besar. Temuan ini menunjukkan bahwa MoodiMe efektif mendukung pembelajaran sosial-emosional anak usia dini ketika diintegrasikan secara terencana dengan pendampingan aktif guru.

Kata Kunci: game, sosial-emosional, anak usia dini, game-based learning, media pembelajaran digital.

Abstract

The development of digital technology in the era of Industrial Revolution 4.0 has opened new opportunities to support social-emotional learning (SEL) in early childhood education. Educational digital games such as MoodiMe are considered potentially effective for enhancing emotional awareness, self-regulation, social skills, and responsible decision-making. This study analyzes the effectiveness of the MoodiMe digital game in early childhood social-emotional learning, focusing on five SEL dimensions defined by CASEL: self-awareness, self-management, social awareness, relationship skills, and responsible decision-making. The research was conducted at TK Lab School IKIP PGRI Jember using a quantitative approach with a one-group pretest–posttest design involving 20 B-group children (8 boys and 12 girls). SEL was measured using an observation sheet based on the CASEL framework, completed by classroom teachers and the researcher, and validated by experts with a Cronbach's alpha reliability coefficient of 0.88. The MoodiMe intervention was implemented over two weeks (four sessions of 15–20 minutes), integrated into regular learning activities and accompanied by teacher-guided emotional reflection sessions. Data were analyzed using descriptive statistics, paired-sample t-tests, and Cohen's d effect size. The results showed an increase in total SEL scores from a mean of 49.45 (pretest) to 73.86 (posttest), with $t = 11.32$, $p < 0.001$, and Cohen's $d = 1.18$, indicating a very large effect.

Keywords: games, social-emotional learning, early childhood, game-based learning, digital media.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sosial-emosional (social-emotional learning, SEL) telah diakui secara global sebagai komponen penting dalam pendidikan anak usia dini, tidak hanya untuk mengembangkan kompetensi sosial-emosional anak tetapi juga untuk mendukung kesejahteraan mental dan kesuksesan akademik jangka panjang (Cipriano et al., 2023), (Parvin, 2025). Berdasarkan kerangka yang dikembangkan oleh Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL), SEL mencakup lima dimensi utama: kesadaran diri, pengaturan diri, kesadaran sosial, keterampilan hubungan, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (Belay & Dejene, 2024).

Dari sisi landasan teoritis, kompetensi sosial-emosional pada anak usia 5–6 tahun dipahami sebagai hasil dari proses sistematis yang dipengaruhi oleh kualitas interaksi sosial di lingkungan yang aman dan responsif (L.S. Vygotsky, 2021), (Fian & Roqib, 2025). Penelitian-penelitian mutakhir menunjukkan bahwa keterampilan SEL yang kuat berkontribusi langsung terhadap kesiapan sekolah (school readiness), kemampuan partisipasi dalam kegiatan belajar kelompok, serta penyesuaian terhadap tuntutan kelas formal (Blair & Cybele Raver, 2015). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penguatan SEL dipandang sebagai fondasi bagi perkembangan resiliensi, yaitu kemampuan anak untuk bangkit dan berfungsi adaptif ketika menghadapi tekanan atau perubahan sosial di lingkungannya (Harrison, 2018).

Pembelajaran SEL banyak dikembangkan dari teori perkembangan sosial Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dan scaffolding orang dewasa dalam pembentukan fungsi-fungsi psikologis yang lebih tinggi, serta teori kecerdasan emosional Goleman yang menempatkan pengenalan emosi, empati, dan keterampilan hubungan sebagai faktor penting keberhasilan hidup jangka panjang (Jordan, 2008). Sejumlah kajian di PAUD Indonesia menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan emosi, memecahkan masalah sosial sederhana, dan berpraktik komunikasi empatik terbukti meningkatkan kontrol emosi, kemampuan pemecahan masalah, serta interaksi positif dengan teman sebaya (Winterbottom & Schmidt, 2022; Zarra-Nezhad et al., 2024), (Scheithauer et al., 2022). Dengan demikian, integrasi SEL ke dalam rutinitas pembelajaran harian di kelas bukan hanya isu tambahan, melainkan bagian inti dari mandat pendidikan anak usia dini yang holistik.

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang inovatif untuk mengintegrasikan SEL ke dalam pembelajaran anak usia dini. Game digital edukatif yang dirancang khusus dengan muatan SEL dapat menyediakan pengalaman interaktif yang menarik, personal, dan responsif terhadap kebutuhan emosional individual anak. Tinjauan sistematis internasional tentang digital game-based learning (DGBL) pada jenjang prasekolah melaporkan bahwa game digital yang dirancang dengan tujuan pedagogis dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pencapaian berbagai keterampilan mulai dari kognitif hingga sosial, ketika diintegrasikan dalam skenario pembelajaran yang terstruktur dan didampingi guru (Alotaibi, 2024). Lingkungan permainan digital yang imersif memungkinkan anak berlatih mengenali emosi, mengambil keputusan dalam skenario sosial, serta bekerja sama dengan teman sebaya secara aman dan berulang, sehingga berpotensi memperkuat dimensi-dimensi SEL seperti regulasi diri, kerja sama, dan komunikasi (Alotaibi, 2024)(Mohamed & Shaaban, 2021). MoodiMe adalah salah satu aplikasi game edukatif berbayar yang tersedia di Google Play Store dan App Store yang secara spesifik dirancang untuk mendukung SEL pada

anak usia 3–10 tahun. Aplikasi ini dikembangkan oleh Sunnymoon Project dengan melibatkan psikolog anak, pendidik, dan terapis, dan telah menjadi salah satu tools digital yang direkomendasikan untuk pembelajaran emosional di berbagai negara (Project, 2025).

Fitur utama MoodiMe mencakup: (1) interactive emotion wheel yang memungkinkan anak mengidentifikasi dan mengeksplorasi berbagai emosi dengan visual yang menarik, (2) MoodiMe buddies yang merupakan karakter animasi yang membantu anak memahami setiap emosi dan strategi penanganan yang sehat, (3) skenario relatable yang menampilkan situasi nyata kehidupan anak sehingga pembelajaran menjadi kontekstual, dan (4) fitur offline dan COPPA-compliant yang menjamin keamanan data dan privasi anak. Meskipun MoodiMe telah digunakan di berbagai konteks pendidikan internasional, penelitian empiris tentang efektivitasnya dalam konteks PAUD di Indonesia, khususnya dalam setting sekolah laboratorium perguruan tinggi, masih sangat terbatas.

Beberapa studi internasional menunjukkan bahwa game-based learning yang fokus pada SEL dapat meningkatkan emotional intelligence, empati, regulasi emosi, dan keterampilan interpersonal anak ketika diintegrasikan dengan pendampingan guru yang responsif (Arda Tuncdemir, 2025; Hikmah et al., 2024; Liverman et al., 2025). Penelitian meta-analisis terbaru juga mengonfirmasi bahwa intervensi SEL digital yang terstruktur mampu menghasilkan effect size yang signifikan dalam meningkatkan hasil-hasil SEL pada anak usia sekolah (Cipriano et al., 2023). Di Indonesia, beberapa penelitian telah mengeksplorasi penggunaan aplikasi digital untuk pendidikan karakter dan kesehatan mental anak (Alivia et al., 2025), namun masih jarang yang secara khusus menggunakan MoodiMe sebagai media intervensi SEL.

Penelitian berjudul "Efektivitas Game Digital MoodiMe dalam Pembelajaran Sosial-Emosional Anak Usia Dini" penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dan memberikan kontribusi empiris tentang potensi MoodiMe sebagai contoh game edukatif digital media pembelajaran SEL yang efektif dalam konteks PAUD di Indonesia. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik PAUD dalam memanfaatkan game digital berkualitas untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak sejak dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest–posttest* satu kelompok untuk menguji efektivitas penggunaan game digital MoodiMe dalam pembelajaran sosial-emosional anak di TK Lab School IKIP PGR Jember. Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan mengukur perubahan skor SEL sebelum dan sesudah intervensi MoodiMe dalam satu kelompok subjek yang sama (Sugiyono, 2015).

Penelitian dilaksanakan di TK Lab School IKIP PGR Jember selama 6 minggu, bulan September - Oktober 2025. Lokasi penelitian dipilih karena TK Lab School merupakan sekolah laboratorium yang memiliki fasilitas teknologi pendukung dan komitmen terhadap inovasi pembelajaran, serta memiliki visi untuk mengintegrasikan pendekatan digital dalam mendukung perkembangan holistik anak.

Variabel independen adalah penggunaan game digital MoodiMe yang dirancang khusus untuk pembelajaran sosial-emosional. MoodiMe adalah aplikasi berbayar yang tersedia di Google Play Store dan App Store, dikembangkan oleh Sunnymoon Project untuk anak usia 3–10 tahun. Game ini menampilkan interactive emotion wheel, animated MoodiMe buddies,

skenario emosi yang relatable, dan strategi coping yang sehat. Intervensi MoodiMe disajikan dalam 4 sesi pembelajaran selama 2 minggu, dengan durasi 15–20 menit per sesi (disesuaikan dengan rekomendasi untuk anak usia dini) dan didampingi oleh guru kelas.

Variabel dependen adalah pembelajaran sosial-emosional anak usia dini yang diukur melalui lima dimensi utama menurut kerangka CASEL: (1) kesadaran diri (*self-awareness*)—kemampuan anak mengidentifikasi emosi sendiri, mengenali kekuatan pribadi, dan memahami pengaruh emosi terhadap perilaku; (2) pengaturan diri (*self-management*)—kemampuan anak mengelola emosi negatif, menunjukkan persistensi, dan menerapkan strategi coping yang konstruktif; (3) kesadaran sosial (*social awareness*)—kemampuan anak memahami perspektif orang lain, menunjukkan empati, dan mengenali dinamika sosial; (4) keterampilan hubungan (*relationship skills*)—kesediaan anak bekerja sama, berkomunikasi efektif, menyelesaikan konflik, dan membantu teman; dan (5) pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (*responsible decision-making*)—kemampuan anak membuat keputusan yang menimbang konsekuensi dan mempertimbangkan kesejahteraan orang lain.

Instrumen utama adalah lembar observasi pembelajaran sosial-emosional (SEL) yang disusun berdasarkan kerangka CASEL dan standar perkembangan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Lembar observasi terdiri dari 25 item pernyataan yang mencakup lima dimensi SEL (masing-masing 5 item) dengan skala Likert 1–4: 1 = belum berkembang, 2 = mulai berkembang, 3 = berkembang sesuai harapan, dan 4 = berkembang sangat baik.

Validitas isi dilakukan melalui *expert judgment* dengan melibatkan para ahli (dosen PAUD bidang psikologi perkembangan, dan guru berpengalaman) yang menilai kesesuaian item dengan dimensi SEL CASEL. Hasil validitas menunjukkan tingkat kesepakatan ahli 0,93 (sangat tinggi). Uji reliabilitas lembar observasi (ceklis oleh guru dan peneliti) dilakukan melalui *pilot test* pada 12 anak yang tidak termasuk sampel penelitian, menghasilkan koefisien *Cronbach's alpha* = 0,88 (reliabilitas tinggi).

Pada tahap pretest dan posttest, skor SEL anak diperoleh melalui lembar observasi yang diisi oleh guru kelas dan peneliti secara independen, bukan oleh anak. Guru dan peneliti mengamati perilaku sosial-emosional anak selama kegiatan pembelajaran dan bermain selama lima hari sekolah, kemudian memberikan skor untuk setiap item sesuai frekuensi dan kualitas perilaku yang muncul. Skor akhir pretest dan posttest untuk setiap anak dihitung dari rata-rata skor guru dan peneliti guna meminimalkan bias penilai.

Prosedur penelitian meliputi tahap-tahap berikut:

Tahap 1: Persiapan (minggu 1)

- Sosialisasi penelitian kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua
- Persiapan ruang, perangkat digital (telepon seluler android, tablet atau laptop), dan instalasi aplikasi MoodiMe
- Pelatihan guru tentang cara menggunakan MoodiMe, fitur-fitur utama, dan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran sosial-emosional
- Penyusunan skenario pembelajaran yang mengintegrasikan MoodiMe dengan kegiatan refleksi emosi

Tahap 2: Pretest (minggu 2)

- Observasi SEL anak selama 1 minggu (5 hari kerja) sebelum intervensi MoodiMe

- Pengisian lembar observasi oleh guru kelas dan peneliti untuk mengumpulkan skor baseline
- Data pretest dianalisis untuk memastikan tidak ada perbedaan signifikan di awal penelitian

Tahap 3: Intervensi (minggu 3–4)

- Implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi MoodiMe.
- MoodiMe disajikan 2 kali per minggu selama 15–20 menit per sesi, dengan total 4 sesi
- Setiap sesi MoodiMe diikuti dengan diskusi atau refleksi 10 menit yang dipimpin guru untuk mengidentifikasi emosi yang dialami, merespons dengan pengalaman pribadi anak, dan merencanakan strategi penanganan emosi dalam situasi nyata
- Guru memberikan umpan balik spesifik dan penguatan positif terhadap perilaku sosial-emosional yang ditampilkan anak di dalam dan di luar sesi bermain
- Pendampingan peneliti secara berkala (2 kali seminggu) untuk memonitor fidelitas implementasi, mencatat catatan lapangan, dan memberikan coaching kepada guru

Tahap 4: Posttest (minggu 5)

- Observasi SEL anak selama 1 minggu (5 hari kerja) setelah intervensi berakhir
- Pengisian lembar observasi oleh guru kelas dan peneliti menggunakan instrumen yang sama seperti pretest
- Pengumpulan data posttest dilakukan tanpa intervensi MoodiMe untuk melihat retensi pembelajaran SEL

Tahap 5: Analisis dan Pelaporan (minggu 6)

- Analisis data kuantitatif dan penyusunan laporan penelitian

Pengumpulan data dilakukan melalui:

1. Observasi menggunakan lembar observasi SEL pada pretest dan posttest
2. Catatan lapangan untuk mendokumentasikan dinamika pembelajaran, respons emosional anak, dan perubahan perilaku sosial-emosional selama dan setelah menggunakan MoodiMe
3. Dokumentasi selama kegiatan pembelajaran.

Analisis data kuantitatif menggunakan:

1. Statistik deskriptif untuk menggambarkan profil SEL anak meliputi *mean*, *median*, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum pada pretest dan posttest
2. Uji normalitas (*Shapiro-Wilk test*) untuk menentukan apakah data berdistribusi normal
3. Uji t berpasangan (*paired sample t-test*) apabila data berdistribusi normal untuk melihat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$
4. Effect size (*Cohen's d*) untuk melihat besarnya pengaruh atau efektivitas intervensi MoodiMe terhadap perubahan SEL anak, dengan interpretasi: 0,2–0,49 = efek kecil, 0,50–0,79 = efek sedang, $\geq 0,80$ = efek besar

Analisis data dilakukan menggunakan software SPSS versi 26. Signifikansi diinterpretasikan pada level $p < 0,05$ (signifikan) atau $p < 0,001$ (sangat signifikan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Sampel

Sampel penelitian terdiri dari 20 anak kelompok B dengan komposisi 8 laki-laki (40%) dan 12 perempuan (60%). Rata-rata usia sampel adalah 5,5 tahun ($SD = 0,31$ tahun). Semua sampel adalah siswa aktif yang hadir minimal 80% dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji t berpasangan, dilakukan uji normalitas dengan Shapiro-Wilk test. Hasil uji menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal (pretest: $W = 0,948$, $p = 0,098 > 0,05$; posttest: $W = 0,956$, $p = 0,164 > 0,05$), sehingga uji t berpasangan dapat digunakan.

Deskripsi Skor Pembelajaran Sosial-Emosional

Table 1: Perbandingan Skor Pembelajaran Sosial-Emosional Pretest dan Posttest (N = 20)

Dimensi SEL	Pretest	Posttest	Peningkatan	(%)
Self-Awareness	48,15	72,40	24,25	50,4%
Self-Management	50,20	74,60	24,40	48,6%
Social Awareness	47,30	71,85	24,55	52,0%
Relationship Skills	52,10	76,30	24,20	46,4%
Responsible Decision-Making	49,50	74,15	24,65	49,6%
Skor SEL Total	49,45	73,86	24,41	49,3%

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor SEL pada semua dimensi setelah intervensi MoodiMe. Skor SEL total meningkat dari rata-rata 49,45 pada pretest menjadi 73,86 pada posttest, dengan rata-rata peningkatan 24,41 poin atau 49,3%. Peningkatan terbesar terjadi pada dimensi kesadaran sosial (52,0%), diikuti oleh self-awareness (50,4%), dan responsible decision-making (49,6%). Peningkatan terkecil terjadi pada dimensi relationship skills (46,4%).

Uji Hipotesis

Table 2: Hasil Uji t Berpasangan ($\alpha = 0,05$)

Variabel	t	df	p-value	Interpretasi
Skor SEL Total	11,32	19	$< 0,001$	Sangat Signifikan

Nilai t hitung = 11,32 dengan $df = 19$ dan $p\text{-value} < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan sangat signifikan antara skor SEL sebelum dan sesudah intervensi MoodiMe. Hipotesis penelitian yang menyatakan "Ada efektivitas game digital MoodiMe terhadap pembelajaran sosial-emosional anak" diterima.

Efek Size (Cohen's d)

Perhitungan Cohen's d menghasilkan nilai $d = 1,18$, yang menunjukkan efek **sangat besar** ($d > 0,80$). Hal ini mengindikasikan bahwa MoodiMe yang diimplementasikan memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan pembelajaran sosial-emosional anak.

Temuan Tambahan dari Observasi Lapangan

Catatan lapangan peneliti menunjukkan bahwa:

1. Anak menunjukkan antusiasme tinggi pada sesi bermain MoodiMe (tingkat kehadiran atau partisipasi 97,5%)
2. Selama refleksi emosi setelah bermain, anak mampu mengidentifikasi berbagai emosi yang ditampilkan dalam game dan menghubungkannya dengan pengalaman emosi pribadi mereka
3. Guru melaporkan peningkatan frekuensi perilaku prososial anak di luar sesi bermain, seperti menunjukkan empati kepada teman, menggunakan bahasa emosi yang lebih kaya, dan menerapkan strategi *calming-down* yang sehat
4. Tidak ditemukan indikasi masalah perilaku atau gangguan emosi yang berkaitan dengan penggunaan MoodiMe pada durasi dan frekuensi yang diterapkan (2 sesi per minggu, 15–20 menit per sesi)
5. Anak yang awalnya menunjukkan kesulitan dalam mengidentifikasi emosi menunjukkan peningkatan signifikan dalam emotional vocabulary dan emotional recognition

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game digital MoodiMe sebagai media game edukatif digital untuk pembelajaran sosial-emosional dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran di TK Lab School IKIP PGR Jember secara signifikan efektif dalam meningkatkan SEL anak usia dini pada kelima dimensi yang dikaji. Peningkatan rata-rata skor SEL sebesar 49,3% (dari 49,45 menjadi 73,86) dengan efek size yang sangat besar ($d = 1,18$) menunjukkan bahwa MoodiMe memiliki kontribusi nyata dan substansial terhadap pengembangan pembelajaran sosial-emosional anak.

Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang menunjukkan bahwa game digital yang dirancang khusus untuk SEL berpengaruh positif terhadap emotional intelligence, empati, self-regulation, dan keterampilan interpersonal anak ketika diintegrasikan dengan pendampingan guru yang responsif (Cipriano et al., 2023), (Alotaibi, 2024). Meta-analisis terbaru oleh Cipriano mengkonfirmasi bahwa intervensi SEL digital yang terstruktur menghasilkan effect size rata-rata 0,35–0,50, sementara penelitian ini menunjukkan effect size yang lebih besar ($d = 1,18$), kemungkinan karena intensitas intervensi yang tinggi dan peran guru yang aktif sebagai fasilitator.

Peningkatan terbesar terjadi pada dimensi kesadaran sosial (52,0%), yang dapat dijelaskan karena fitur MoodiMe yang menampilkan berbagai skenario sosial dan karakter yang relatable memfasilitasi anak untuk memahami perspektif orang lain dan situasi emosional yang kompleks. Interactive emotion wheel dalam MoodiMe juga membantu anak belajar nama dan nuansa berbagai emosi yang tidak selalu familiar dalam percakapan sehari-hari [3]. Peningkatan pada self-awareness (50,4%) juga signifikan, menunjukkan bahwa mekanisme game untuk mengidentifikasi emosi diri sendiri dan mengenali pengaruhnya terhadap perilaku efektif diterapkan melalui MoodiMe.

Dimensi responsible decision-making juga menunjukkan peningkatan besar (49,6%), kemungkinan karena skenario dalam MoodiMe menyediakan kesempatan bagi anak untuk membuat pilihan dalam situasi emosional yang berbeda dan mengalami konsekuensi logis,

sehingga mendorong pemikiran reflektif tentang dampak keputusan mereka. Sebaliknya, peningkatan pada relationship skills relatif lebih kecil (46,4%), mungkin karena keterampilan hubungan merupakan kompetensi yang sangat kontekstual dan memerlukan praktik berulang dalam interaksi sosial langsung yang lebih banyak daripada yang dapat disediakan dalam sesi bermain game virtual (Parvin, 2025).

Peran guru sebagai fasilitator terbukti sangat penting dalam memaksimalkan efektivitas MoodiMe untuk SEL. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa sesi refleksi emosi selama 10 menit setelah bermain MoodiMe memungkinkan anak untuk mentransfer pembelajaran dari konteks permainan ke perilaku nyata di kelas dan di rumah. Guru memberikan umpan balik spesifik dan penguatan positif yang membantu anak mengaitkan emosi dan strategi dalam game dengan pengalaman emosional autentik mereka sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan terinternalisasi (Cipriano et al., 2023), (Alotaibi, 2024).

Dari perspektif teori pembelajaran, temuan ini konsisten dengan prinsip *social learning theory* (Bandura) yang menekankan pentingnya observasi, *practice*, dan *reinforcement* dalam pembentukan perilaku dan kompetensi sosial-emosional (Abdullah, 2019). MoodiMe memberikan peluang bagi anak untuk: (1) mengobservasi emosi dan strategi coping melalui karakter MoodiMe buddies, (2) mempraktikkan identifikasi emosi dan pemilihan strategi melalui interactive wheel, dan (3) menerima reinforcement melalui feedback dalam game dan umpan balik guru. Lingkungan bermain yang aman, responsif, dan non-judgmental juga sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, di mana anak membangun pemahaman dan kompetensi SEL melalui interaksi aktif dengan konten game dan bimbingan guru.

Keunggulan MoodiMe sebagai platform khusus untuk SEL terletak pada desainnya yang dikembangkan dengan melibatkan psikolog anak dan educator, sehingga konten dan interface disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan emosional anak usia 3–10 tahun. Fitur-fitur seperti animated characters yang engaging, vocabulary yang kid-friendly dan multi-lingual, audio narration yang menenangkan, serta offline capability membuat MoodiMe dapat diakses dan diminati oleh anak usia dini tanpa khawatir keamanan data.

Hasil penelitian ini juga memperkuat argumen bahwa teknologi digital—jika dipilih dengan cermat dan berbasis bukti—dapat menjadi alat yang powerful dan purposeful untuk mendukung tujuan pendidikan di PAUD (Behnamnia et al., 2023). Pengaturan durasi (15–20 menit per sesi, 2 kali seminggu) dan kualitas konten (game berbayar yang dirancang khusus untuk SEL dengan standar child safety tinggi) terbukti tidak menimbulkan masalah regulasi emosi atau perilaku negatif pada anak, berbeda dengan temuan-temuan sebelumnya tentang penggunaan media layar yang tidak terkontrol (Lakicevic et al., 2025; Ponti, 2023; Susilowati et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa screen time yang terukur, edukatif, dan purposeful dapat diintegrasikan dalam kurikulum PAUD tanpa khawatir akan dampak negatif serius, asalkan dipilih dari aplikasi yang dirancang secara pedagogi dan didampingi dengan baik.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa TK Lab School IKIP PGR Jember dan lembaga PAUD lainnya dapat merekomendasikan penggunaan MoodiMe sebagai salah satu tool untuk mendukung pembelajaran sosial-emosional anak. Model pembelajaran yang mencakup: (1) penggunaan aplikasi berkualitas tinggi seperti MoodiMe, (2) durasi penggunaan yang terbatas dan terstruktur, (3) peran aktif guru sebagai fasilitator emosi, dan (4) sesi refleksi dan transfer pembelajaran, dapat menjadi praktik terbaik (best practice) dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk SEL.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Desain pretest–posttest satu kelompok tanpa kelompok kontrol tidak dapat sepenuhnya membuktikan bahwa peningkatan SEL disebabkan sepenuhnya oleh MoodiMe, karena faktor-faktor lain seperti maturasi, efek guru, atau aktivitas pembelajaran lainnya juga dapat berkontribusi. Selain itu, ukuran sampel yang relatif kecil ($N = 20$) membatasi generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Penelitian ini juga hanya mengukur perubahan SEL dalam jangka pendek, sehingga tidak jelas apakah

peningkatan ini akan bertahan dalam jangka panjang atau terus berkembang setelah intervensi berakhir.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game digital MoodiMe yang dirancang khusus untuk pembelajaran sosial-emosional dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran di TK Lab School IKIP PGR Jember sangat efektif dalam meningkatkan SEL anak usia dini pada semua lima dimensi: self-awareness, self-management, social awareness, relationship skills, dan responsible decision-making. Peningkatan rata-rata skor SEL sebesar 49,3% dengan efek size sangat besar ($d = 1,18$) serta hasil uji statistik yang sangat signifikan ($t = 11,32$, $p < 0,001$) membuktikan bahwa intervensi MoodiMe memiliki dampak nyata dan substansial terhadap pengembangan sosial-emosional anak usia dini.

Kesuksesan implementasi MoodiMe dalam penelitian ini didukung oleh tiga faktor utama: (1) desain game yang spesifik untuk SEL dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dengan standar child safety yang tinggi, (2) pengaturan durasi dan frekuensi bermain yang terukur dan sesuai rekomendasi untuk anak usia dini (15–20 menit per sesi, 2 kali per minggu), dan (3) peran aktif guru sebagai fasilitator emosi yang melakukan refleksi mendalam setelah bermain. Dengan demikian, MoodiMe bukan sekadar media hiburan digital, tetapi dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif dan purposeful untuk mendukung pengembangan sosial-emosional holistik anak usia dini apabila diintegrasikan dengan pedagogis yang solid dan dukungan guru yang konsisten.

Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dalam literatur pendidikan anak usia dini di Indonesia dengan menyediakan bukti empiris tentang efektivitas aplikasi MoodiMe untuk pembelajaran sosial-emosional, khususnya di konteks sekolah laboratorium perguruan tinggi. Temuan ini juga memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi digital yang berbasis bukti dan dirancang khusus untuk mendukung kompetensi sosial-emosional, ketika didukung oleh komitmen guru dan kurikulum yang terstruktur, dapat membawa manfaat signifikan bagi pengembangan holistik dan kesejahteraan anak.

Saran untuk Penelitian Lanjutan

1. Melakukan studi dengan desain eksperimental (randomized controlled trial) yang melibatkan kelompok kontrol untuk memperkuat bukti kausalitas dan kontrol terhadap variabel confounding
2. Mengevaluasi retensi dan transfer pembelajaran SEL dalam jangka panjang (follow-up 3–6 bulan setelah intervensi)
3. Mengeksplorasi keterlibatan orang tua dalam memperkuat kompetensi SEL yang dipelajari anak melalui MoodiMe di rumah melalui kegiatan refleksi bersama
4. Melakukan analisis mendalam tentang dimensi SEL mana yang paling responsif terhadap intervensi berbasis game digital
5. Melakukan comparative study antara efektivitas game digital (MoodiMe) versus metode konvensional dalam pembelajaran sosial-emosional anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. M. (2019). Social Cognitive Theory : A Bandura Thought Review published in 1982-2012. *PSIKODIMENSIA*, 18(1). <https://doi.org/10.24167/psidim.v18i1.1708>
- Alivia, R., Kasandra, R., & Widyasari, C. W. (2025). Kreativitas Digital dalam Media Pembelajaran Sosial-Emosional Anak Dini. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(1). <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8768>

- Alotaibi, M. S. (2024). Aprendizaje basado en juegos en la educación infantil temprana: una revisión sistemática y un metanálisis. *Frontiers in Psychology*, 15.
- Arda Tuncdemir, T. B. (2025). Integrating Social-Emotional Learning Through Play: Perspectives From Early Childhood Educators. *Journal of Research in Childhood Education*. <https://doi.org/10.1080/02568543.2025.2567504>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, S. A. (2023). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*, 10(4). <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00240-0>
- Belay, S., & Dejene, W. (2024). Testing and validating the collaborative for academic, social, and emotional learning (CASEL) model in the context of Ethiopian secondary schools: Factorial analysis. *Social Sciences and Humanities Open*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101128>
- Blair, C., & Cybele Raver, C. (2015). School readiness and self-regulation: A developmental psychobiological approach. *Annual Review of Psychology*, 66. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010814-015221>
- Cipriano, C., Strambler, M. J., Naples, L. H., Ha, C., Kirk, M., Wood, M., Sehgal, K., Zieher, A. K., Eveleigh, A., McCarthy, M., Funaro, M., Ponnock, A., Chow, J. C., & Durlak, J. (2023). The state of evidence for social and emotional learning: A contemporary meta-analysis of universal school-based SEL interventions. *Child Development*, 94(5). <https://doi.org/10.1111/cdev.13968>
- Fian, K., & Roqib, M. (2025). ANALYSIS OF THE ROLE OF EMOTIONAL INTELLIGENCE INCREASING LEARNING MOTIVATION CRITICAL PEDAGOGIC PERSPECTIVE. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 2(3). <https://doi.org/10.61397/jkpp.v2i3.376>
- Harrison, B. (2018). “The Having of Wonderful Ideas” and Other Essays on Teaching and Learning. *Journal of Educational Thought / Revue de La Pensée Educative*, 23(2). <https://doi.org/10.55016/ojs/jet.v23i2.52873>
- Hikmah, H., Wongsonadi, S. K., Hartati, S., & Jahja, Y. (2024). Enhancing Early Childhood Social-Emotional Skills through Innovative Interactive Learning Media. *Asian Journal of Social and Humanities*, 3(3). <https://doi.org/10.59888/ajosh.v3i3.460>
- Jordan, B. (2008). A Good Childhood: Searching for Values in a Competitive Age. *Journal of Children's Services*, 3(4). <https://doi.org/10.1108/17466660200800027>
- L.S. Vygotsky. (2021). Mind in Society: Development of Higher Psychological Process. In *EBSCO Publishing*.
- Lakicevic, N., Manojlovic, M., Chichinina, E., Drid, P., & Zinchenko, Y. (2025). Screen time exposure and executive functions in preschool children. *Scientific Reports*, 15(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-024-79290-6>
- Liverman, E., Antognoli, D., Elaiho, C., McGuire, M., Stoltenburg, A., Navarrete, A., Bates, G., Chelius, T., Gundacker, C., Lumelsky, P., Currie, B., & Meurer, J. (2025). Game-

- Based Social-Emotional Learning for Youth: School-Based Qualitative Analysis of Brain Agents. *JMIR Formative Research*, 9. <https://doi.org/10.2196/67550>
- Mohamed, A. M. A., & Shaaban, T. S. K. (2021). The Effects of Educational Games on EFL Vocabulary Learning of Early Childhood Students with Learning Disabilities: A Systematic Review and Meta-analysis. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 4(3). <https://doi.org/10.32996/ijllt.2021.4.3.18>
- Parvin, A. (2025). Integrating Social-Emotional Learning (SEL) into Early Childhood Curriculum. *Journal of Pediatric Medicine and Health Sciences*, 3(5).
- Ponti, M. (2023). Screen time and preschool children: Promoting health and development in a digital world. In *Paediatrics and Child Health (Canada)* (Vol. 28, Issue 3). <https://doi.org/10.1093/pch/pxac125>
- Project, S. (2025). *Big feelings, simple choices! MoodiMe – a fun and interactive social-emotional learning game*. Sunny Moon. <https://sunnymoonproject.com/moodime/>
- Scheithauer, H., Hess, M., Zarra-Nezhad, M., Peter, C., & Wölfer, R. (2022). Developmentally Appropriate Prevention of Behavioral and Emotional Problems, Social-Emotional Learning, and Developmentally Appropriate Practice for Early Childhood Education and Care: The Papilio-3to6 Program. *International Journal of Developmental Science*, 16(3–4). <https://doi.org/10.3233/dev-220331>
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, 2015.
- Susilowati, I. H., Nugraha, S., Alimoeso, S., & Hasiholan, B. P. (2021). Screen Time for Preschool Children: Learning from Home during the COVID-19 Pandemic. *Global Pediatric Health*, 8. <https://doi.org/10.1177/2333794X211017836>
- Winterbottom, C., & Schmidt, S. (2022). Embedding character education into an early childhood classroom through service-learning. *Journal of Childhood, Education and Society*, 3(2). <https://doi.org/10.37291/2717638X.202232173>
- Zarra-Nezhad, M., Suhonen, K., & Sajaniemi, N. (2024). Keeping Early Social-Emotional Learning Developmental: The Development, Implementation, and Preliminary Evaluation of a Preventive Intervention Program for Early Childhood Education and Care. *International Journal of Developmental Sciences*, 17(4). <https://doi.org/10.3233/DEV-220332>