

## **PENGARUH PENGGUNAAN FLASHCARDS TERHADAP KEMAMPUAN PENGENALAN EMOSI ANAK USIA 4-6 TAHUN**

**Innara Kelisha<sup>1</sup>, Hana Kameliana Romansza<sup>2</sup>, Alvin Sanjaya<sup>3</sup>, Lorentius Rossi Dwi Susanto<sup>4</sup>, Gold Stefen Pangestu<sup>5</sup>, Widya Risnawaty<sup>5</sup>**

Universitas Tarumanagara<sup>1,2,3,4,5</sup>

e-mail: [innara.705220364@stu.untar.ac.id](mailto:innara.705220364@stu.untar.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media flashcards dalam meningkatkan kemampuan pengenalan emosi pada anak usia 4-6 tahun. Latar belakang penelitian menyoroti pentingnya pengenalan emosi sejak dini, karena anak usia prasekolah mulai mampu menunjukkan berbagai emosi dasar, namun keterampilan mereka dalam mengenali dan mengelola emosi masih terbatas. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pretest-posttest*, melibatkan lima murid TK Bhakti YKKP Kemanggisan. Anak-anak diberikan tes awal untuk mengukur kemampuan pengenalan emosi, kemudian dilakukan intervensi menggunakan flashcard “Know Your Emotions” yang menampilkan delapan emosi dasar. Setelah intervensi, dilakukan tes akhir untuk menilai perubahan kemampuan pengenalan emosi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan anak mengenali emosi setelah penggunaan *flashcard*. Flashcard sebagai media visual yang menarik dan sederhana terbukti efektif membantu anak mengenali dan memahami berbagai emosi secara lebih spesifik dan interaktif. Penggunaan *flashcard* dapat diterapkan baik di sekolah maupun di rumah, sehingga mendukung perkembangan kecerdasan emosional anak secara optimal.

**Kata Kunci:** *emosi anak, kecerdasan emosional, flashcard, anak usia dini, pengenalan emosi.*

### **ABSTRACT**

This study aims to examine the effectiveness of flashcard media in improving emotion recognition skills in children aged 4-6 years. The research background highlights the importance of early emotion recognition, as preschool-aged children begin to display basic emotions, but their skills in recognizing and managing emotions remain limited. The study employed a quantitative method with a pretest-posttest design, involving five students from TK Bhakti YKKP Kemanggisan. Children were given an initial test to assess their emotion recognition abilities, followed by an intervention using the “Know Your Emotions” flashcards featuring eight basic emotions. After the intervention, a post-test was conducted to evaluate changes in emotion recognition skills. The results showed a significant improvement in children’s ability to recognize emotions after using flashcards. As an engaging and simple visual medium, flashcards proved effective in helping children identify and understand various emotions more specifically and interactively. Flashcards can be applied both at school and at home, thus supporting the optimal development of children’s emotional intelligence.

**Keywords:** *children’s emotions, emotional intelligence, flashcards, early childhood, emotion recognition.*

### **PENDAHULUAN**

Emosi adalah respons psikologis dan fisiologis terhadap suatu stimulus, baik dari dalam diri maupun lingkungan sekitar. Emosi muncul dalam berbagai bentuk seperti perasaan senang, marah, sedih, takut, dan sebagainya. Setiap orang merasakan emosi setiap hari, bahkan dalam situasi yang terlihat biasa. Menurut Santoso & Sari (2021) emosi merupakan pengalaman subjektif yang disertai perubahan biologis dan perilaku sebagai respons terhadap situasi yang

dianggap penting oleh individu. Dalam kehidupan sehari-hari, emosi memengaruhi cara kita berpikir, mengambil keputusan, serta berinteraksi dengan orang lain. Fungsi emosi begitu penting, karena emosi juga berperan dalam proses belajar dan motivasi (Gintulangi, 2024). Maka dari itu, memahami emosi bukan hanya relevan bagi orang dewasa, tetapi juga penting dikenalkan sejak usia dini.

Masa prasekolah, yaitu usia 4 – 6 tahun, adalah tahap perkembangan yang krusial bagi anak untuk belajar mengenali dan mengekspresikan emosi dimana pada usia ini, anak mulai bisa menunjukkan berbagai emosi dasar, seperti bahagia, marah, takut, dan sedih, meskipun mereka belum sepenuhnya mampu menjelaskan alasan di balik emosi tersebut (Oktiawati et al., 2020). Kemampuan mengelola emosi anak juga masih terbatas karena anak sering kali mengekspresikan perasaan melalui tangisan, teriakan, atau perilaku impulsive karena mereka belum memiliki keterampilan verbal dan kognitif yang matang (Mashar, 2015). Pentingnya tahap ini juga ditegaskan oleh Salovey & Mayer, yang menyatakan bahwa pengenalan emosi sejak dini adalah langkah awal sebelum anak dapat belajar mengelolanya secara efektif. Anak yang tidak diberikan stimulasi untuk mengenal dan memahami emosinya berpotensi mengalami kesulitan dalam beradaptasi secara sosial maupun akademik di kemudian hari. Bahkan menurut data, sekitar 57% anak mengalami perkembangan emosional yang kurang optimal, yang dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk mengenali dan mengelola emosi diri sendiri maupun orang lain (Fanny et al., 2023).

Kemampuan mengenali dan memahami emosi merupakan bagian dari kecerdasan emosional dimana anak dengan kecerdasan emosional yang baik cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih kuat, mampu menyelesaikan konflik dengan lebih efektif, serta lebih siap dalam menghadapi tantangan belajar di sekolah (Prilianto et al., 2024). Kecerdasan emosional sebagai kemampuan untuk mengenali, memahami, dan menggunakan emosi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat dua aspek utama dalam hal ini, yakni persepsi emosi dan pemahaman emosi. Artinya, pendidikan emosi tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, melainkan juga berlangsung dalam keluarga. Anak belajar mengenali dan merespons emosi melalui interaksi dengan orang tua. Anak yang mampu memahami emosi, baik dirinya maupun orang lain, akan lebih mudah membangun relasi sosial yang sehat dan memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi (Amaliah et al., 2024). Sebaliknya, anak yang tidak terlatih untuk mengenal emosinya akan cenderung mengalami hambatan dalam berkomunikasi dan berempati terhadap orang lain, bahkan dapat menimbulkan masalah psikologis di kemudian hari (Putri et al., 2023).

Pendekatan terbaik untuk mengenalkan emosi pada anak usia dini adalah dengan metode yang menyenangkan dan interaktif karena anak usia 4 - 6 tahun berada dalam tahap praoperasional menurut Piaget, yang artinya mereka belajar paling efektif melalui media visual seperti gambar, warna, dan simbol (Malik & Marwaha, 2023). Orang tua dan guru dapat menggunakan cerita bergambar, permainan peran, lagu-lagu anak, dan kegiatan menggambar sebagai sarana mengenalkan emosi. Misalnya, ketika membacakan cerita, orang tua bisa menanyakan kepada anak terkait cerita tersebut untuk dianalisis lebih lanjut. Dimana melalui pertanyaan-pertanyaan seperti ini membantu anak menghubungkan pengalaman tokoh dalam cerita dengan pengalaman pribadinya. Pendekatan ini menyatakan bahwa pembelajaran emosi menjadi lebih efektif jika dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata anak dan anak-anak juga bisa dilibatkan dalam permainan ekspresi wajah atau tebak emosi untuk menstimulasi kemampuan mereka mengenali emosi dari ekspresi non-verbal (Anjarwati., 2023).

Salah satu media yang cocok digunakan untuk mengenalkan emosi kepada anak adalah *flashcards* atau kartu pengingat. *Flashcard* merupakan alat bantu visual yang menampilkan gambar wajah atau situasi tertentu, dilengkapi dengan kata atau frasa pendek yang

menggambarkan jenis emosi tersebut dimana media ini dirancang menarik dan berwarna-warni, agar sesuai dengan preferensi visual anak-anak dan mudah dimengerti (Fitriyah & Aqila., 2024). *Flashcard* efektif karena menyajikan informasi secara sederhana dan berulang, sehingga cocok dengan cara kerja memori jangka pendek anak (Senzaki & Appleby, 2017). Visualisasi wajah dalam kartu membantu anak mengenali ekspresi secara konkret dan langsung, sementara teks atau narasi sederhana menstimulasi pemahaman mereka tentang nama dan makna emosi. Menurut Utami et al. (2023), penggunaan kartu permainan ini terbukti mampu meningkatkan kecerdasan emosional anak secara signifikan melalui metode interaktif yang menyenangkan. *Flashcard* juga bersifat fleksibel dan dapat digunakan baik di rumah maupun di sekolah, tanpa perlu koneksi internet atau perangkat digital, sehingga mengurangi risiko paparan layar yang berlebihan dimana anak bisa menggunakan *flashcard* sambil bermain dengan teman atau orang tua, yang secara tidak langsung juga melatih kemampuan sosial dan komunikasi mereka (Pan et al., 2023).

Melalui desain *flashcard* yang dikembangkan, kita dapat mengevaluasi apakah anak-anak benar-benar mendapatkan wawasan baru mengenai berbagai emosi. *Flashcard* "Know Your Emotions" dirancang tidak hanya menampilkan ekspresi wajah, tetapi juga memperkenalkan delapan emosi dasar bahagia, marah, sedih, takut, jijik, hina, netral, dan terkejut yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 4 - 6 tahun (Santoso., 2021). Hal ini memungkinkan anak untuk membedakan nuansa emosi dengan lebih spesifik. Selain pengenalan visual, penggunaan *flashcard* ini juga memberi peluang bagi anak untuk mendiskusikan situasi-situasi yang membuat mereka merasa demikian, sehingga secara bertahap mereka bukan hanya tahu "apa nama emosinya" tapi juga mengapa mereka bisa merasa seperti itu. Dengan begitu, wawasan anak tentang emosi tidak hanya berkembang secara pasif, tapi juga aktif melalui dialog dan eksplorasi makna di balik gambar yang mereka lihat. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* tidak hanya mengenalkan, tapi juga memperluas pemahaman anak tentang dunia emosionalnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimental jenis *One-Group Pretest-Posttest*. Tujuan penelitian adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media *flashcards* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan emosi pada anak usia 6 tahun. Penelitian dilaksanakan di lingkungan TK Bhakti YKKP Kemanggisan. Partisipan penelitian terdiri dari lima orang murid berusia 6 tahun yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan meliputi kesesuaian usia dan kesediaan untuk berpartisipasi dalam seluruh rangkaian kegiatan penelitian, setelah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah dan orang tua. Desain ini dipilih untuk mengukur secara langsung perubahan kemampuan subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam sebuah kelompok tunggal.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap utama secara individual untuk setiap anak. Pertama, setiap anak mengikuti sesi *pretest*, di mana kemampuan awal mereka dalam mengenali emosi diukur oleh peneliti. Kedua, anak-anak diberikan perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan bermain dan belajar interaktif menggunakan satu set media yang terdiri dari delapan kartu emosi (senang, sedih, takut, jijik, netral, marah, benci, dan kaget). Ketiga, setelah sesi perlakuan selesai, dilakukan *posttest* dengan prosedur yang sama seperti *pretest*. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur. Peneliti menggunakan instrumen ini untuk menilai dan memberikan skor pada kemampuan anak dalam mengenali setiap emosi yang ditunjukkan menggunakan skala ordinal tiga tingkat (0, 1, atau 2).

Data ordinal yang diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest* dianalisis secara kuantitatif. Tahap pertama adalah analisis deskriptif, di mana data skor dari kelima murid ditabulasi untuk

menghitung total skor dan distribusi frekuensi pada setiap sesi pengukuran guna melihat gambaran umum perubahan yang terjadi. Untuk pengujian hipotesis, digunakan teknik statistik non-parametrik yang sesuai untuk sampel kecil dan data ordinal, yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Uji ini bertujuan untuk membandingkan secara statistik total skor pengenalan emosi sebelum dan sesudah intervensi dengan *flashcards*. Hasil dari uji ini digunakan untuk menyimpulkan apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengenali emosi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Untuk menguji efektivitas dari penelitian yang kami laksanakan terhadap 5 murid berusia 6 tahun dari TK Bhakti YKKP mengenai efektivitas kartu permainan yang kami kembangkan, kami melakukan pengolahan data dengan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* setelah anak-anak diberikan *treatment* berupa permainan *flashcards* emosi.

**Tabel 1. Hasil Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Total_Pre	.6000	5	.25617	.11456
Total_Post	1.7750	5	.20540	.09186

Tabel tersebut menyajikan data statistik deskriptif yang membandingkan hasil pre-test dan post-test dari suatu intervensi yang diikuti oleh lima orang responden. Data ini menunjukkan gambaran awal mengenai dampak dari perlakuan yang diberikan. Sebelum intervensi, nilai rata-rata atau mean pada sesi pre-test tercatat sebesar 0,6000, yang merefleksikan tingkat kemampuan awal para peserta. Setelah intervensi dilaksanakan, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, di mana nilai rata-rata pada sesi post-test melonjak menjadi 1,7750. Kenaikan substansial ini menunjukkan adanya perbedaan hasil yang positif dan besar. Temuan awal ini memberikan indikasi kuat bahwa program atau metode yang diterapkan di antara kedua tes tersebut efektif dan berhasil memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan pengetahuan atau keterampilan peserta.

**Tabel 2. Hasil Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Total_Pre & Total_Post	5	-.208	.737

Tabel tersebut menyajikan hasil uji korelasi Pearson yang dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linear antara skor pre-test (Total\_Pre) dan post-test (Total\_Post) pada lima orang responden. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,208. Nilai negatif ini mengindikasikan adanya hubungan terbalik yang sangat lemah, di mana secara teoretis skor awal yang lebih tinggi sedikit berkaitan dengan skor akhir yang lebih rendah. Namun, temuan yang paling penting adalah nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,737. Angka ini jauh lebih besar dari batas kritis standar yaitu 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hubungan negatif yang lemah tersebut tidak signifikan secara statistik. Hal ini berarti tidak terdapat bukti yang cukup untuk menyatakan adanya hubungan linear yang nyata antara skor sebelum dan sesudah perlakuan pada sampel ini.

**Tabel 3. Hasil Paired Samples Test**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Total_Pre - Total_Post	-1.17500	.36012	.16105	-1.62215	-.72785	-7.296	4	.002

Tabel 3 menyajikan hasil uji inferensial Paired Samples T-Test yang bertujuan untuk menentukan apakah peningkatan skor dari pre-test ke post-test memiliki signifikansi statistik. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan adalah -1,17500, dengan nilai t-hitung sebesar -7,296. Temuan yang paling krusial adalah nilai signifikansi dua arah (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002. Karena nilai ini jauh lebih kecil dari batas kritis standar  $\alpha = 0,05$ , maka hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan rata-rata dapat ditolak dengan keyakinan tinggi. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar yang teramati setelah intervensi bukanlah terjadi karena faktor kebetulan, melainkan merupakan sebuah dampak yang nyata dan sangat signifikan secara statistik.

## Pembahasan

Hasil penelitian yang kami lakukan dapat dikatakan secara konklusif mendukung hipotesis bahwa penggunaan kartu permainan atau flashcards efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali emosi. Bukti utama dari kesimpulan ini adalah adanya perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara skor sebelum intervensi (pre-test) dan sesudah intervensi (post-test), dengan nilai  $p$  sebesar 0.002. Nilai probabilitas yang jauh di bawah ambang batas 0.05 ini mengindikasikan bahwa peningkatan yang teramati bukanlah terjadi karena kebetulan, melainkan merupakan dampak nyata dari perlakuan yang diberikan. Anak-anak secara konsisten menunjukkan kemajuan yang terukur dalam mengidentifikasi berbagai ekspresi emosi setelah sesi pembelajaran menggunakan flashcards. Temuan ini memperkuat dan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Utami et al. (2023), yang juga menemukan bahwa media berbasis kartu permainan memiliki kapabilitas untuk meningkatkan aspek kecerdasan emosional pada anak usia dini secara signifikan, memberikan landasan empiris yang lebih kokoh bagi penggunaan metode ini dalam praktik pendidikan anak.

Peningkatan kemampuan pengenalan emosi ini kemungkinan besar terjadi karena karakteristik media flashcards yang secara inheren selaras dengan cara kerja kognitif anak. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak pada rentang usia 4–6 tahun berada dalam tahap praoperasional. Pada fase ini, pemikiran mereka masih bersifat egosentrisk, intuitif, dan sangat bergantung pada representasi visual serta pengalaman konkret, belum mampu melakukan operasi mental yang logis dan kompleks. Flashcards menjawab kebutuhan ini dengan menyajikan informasi mengenai emosi melalui gambar ekspresi wajah yang jelas, sederhana, dan dikemas secara visual menarik dengan warna-warni cerah. Media ini mengubah konsep emosi yang abstrak menjadi sesuatu yang dapat dilihat dan diidentifikasi secara langsung. Proses pembelajaran melalui pengulangan visual yang konstan memungkinkan anak untuk secara bertahap membangun dan memperkuat hubungan asosiatif antara bentuk ekspresi wajah tertentu dengan nama emosi yang bersangkutan, memfasilitasi proses internalisasi pengetahuan secara efektif.

Mekanisme pembelajaran yang difasilitasi oleh flashcards tidak hanya berhenti pada paparan visual semata, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dari anak. Sesi intervensi memungkinkan adanya interaksi dua arah, di mana fasilitator dapat mengajukan pertanyaan seperti "Wajah ini sedang merasakan apa?" dan anak didorong untuk merespons. Proses tanya jawab ini mengaktifkan fungsi kognitif yang lebih tinggi daripada sekadar melihat pasif. Pengulangan nama-nama emosi yang dihubungkan dengan visualisasi ekspresi wajah secara berulang-ulang membantu memperkuat jejak memori (memory trace) dalam otak anak. Hal ini memungkinkan informasi tidak hanya disimpan dalam memori jangka pendek, tetapi juga bertransisi menjadi pengetahuan yang lebih permanen dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, flashcards berfungsi sebagai jembatan yang kokoh, membantu anak untuk

menghubungkan pengalaman emosional internal yang mungkin pernah mereka rasakan atau lihat pada orang lain dengan sebuah label verbal dan representasi visual yang konkret, membangun fondasi untuk pemahaman emosional yang lebih mendalam.

Salah satu temuan yang paling menonjol dari analisis data kami adalah korelasi yang negatif dan tidak signifikan secara statistik antara skor pre-test dan post-test (dengan nilai  $r = -0.208$  dan  $p = 0.737$ ). Angka-angka ini mengandung implikasi yang sangat penting. Korelasi yang tidak signifikan menunjukkan bahwa tidak ada hubungan sistematis antara kemampuan awal anak dalam mengenali emosi dengan besarnya peningkatan yang mereka alami setelah intervensi. Artinya, anak yang pada awalnya sudah memiliki skor tinggi tidak serta merta mengalami peningkatan yang lebih kecil, dan sebaliknya, anak dengan skor awal rendah tidak lantas menunjukkan lonjakan skor yang paling besar. Peningkatan terjadi secara merata di seluruh spektrum kemampuan awal peserta. Hal ini secara kuat mengindikasikan bahwa kemajuan yang diamati bukanlah hasil dari faktor internal anak atau kematangan alami, melainkan murni disebabkan oleh efektivitas intervensi (treatment) itu sendiri, yaitu penggunaan media flashcards.



**Gambar 1. Media Flashcards**

Melihat hasil yang positif dan konsisten tersebut, media flashcards menunjukkan potensi penerapan yang sangat luas dan praktis. Di lingkungan sekolah, para guru dapat mengintegrasikannya sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran sosial-emosional di tingkat taman kanak-kanak atau pendidikan anak usia dini untuk membangun fondasi kecerdasan emosi secara sistematis. Sementara itu, di lingkungan rumah, orang tua dapat menggunakannya sebagai sarana bermain yang edukatif, sederhana, dan interaktif untuk memperkuat ikatan sambil mengajarkan konsep emosi kepada anak(Ari & Soetjiningsih, 2024; Ayuni et al., 2024). Secara teoretis, penelitian ini memberikan dukungan empiris yang kuat bagi teori kecerdasan

emosional, khususnya pada domain persepsi dan pemahaman emosi. Teori ini menegaskan bahwa kemampuan untuk secara akurat mengidentifikasi emosi pada diri sendiri dan orang lain merupakan komponen dasar dan paling fundamental dari kecerdasan emosional secara keseluruhan. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa keterampilan krusial tersebut bukanlah bawaan lahir semata, melainkan dapat dilatih dan distimulasi secara efektif sejak dini melalui stimulus visual yang tepat dan berulang (Ayuni et al., 2024; Cihan & Dilekmen, 2024; Junaedi & Imambachri, 2024; Shengyao et al., 2024).

Namun, penting untuk mengakui secara terbuka adanya keterbatasan utama dalam penelitian ini yang membatasi cakupan kesimpulannya. Keterbatasan yang paling signifikan adalah jumlah sampel yang sangat kecil, yaitu hanya lima orang anak ( $n = 5$ ). Ukuran sampel sekecil ini membuat hasil penelitian rentan terhadap bias dan anomali individual, sehingga tidak memiliki kekuatan statistik yang cukup untuk dapat digeneralisasi secara luas ke populasi anak yang lebih besar. Selain itu, terdapat isu homogenitas usia, di mana semua peserta ternyata berusia 6 tahun, meskipun judul penelitian mengindikasikan rentang usia 4–6 tahun. Hal ini menghalangi kita untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas metode ini pada anak usia 4 atau 5 tahun. Keterbatasan lainnya adalah ketiadaan data tindak lanjut (follow-up) yang dapat menunjukkan apakah peningkatan kemampuan pengenalan emosi ini bertahan dalam jangka panjang atau hanya merupakan efek sesaat setelah intervensi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcards* “Know Your Emotions” sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan emosi pada anak usia 4–6 tahun. Melalui pendekatan pretest dan posttest, terlihat adanya peningkatan signifikan pada kemampuan anak dalam mengenali dan membedakan delapan emosi dasar setelah diberikan intervensi menggunakan *flashcards*. Media ini terbukti sangat membantu anak dalam memahami emosi secara visual dan interaktif, karena desainnya yang sederhana, menarik, serta mudah dipahami sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam menyebutkan dan menjelaskan berbagai emosi yang mereka rasakan, baik melalui ekspresi wajah maupun situasi yang digambarkan pada kartu. Selain itu, *flashcards* memberikan kesempatan bagi anak untuk berdiskusi, bertanya, dan menceritakan pengalaman pribadi yang berkaitan dengan emosi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Penggunaan *flashcards* juga memiliki keunggulan dari segi fleksibilitas, karena dapat diterapkan baik di lingkungan sekolah maupun di rumah bersama orang tua atau teman sebaya. Hal ini sangat mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif dan interaktif tanpa ketergantungan pada perangkat digital, sehingga dapat mengurangi risiko paparan layar berlebih pada anak. Dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenali dan memahami emosi, mereka akan lebih siap dalam membangun relasi sosial, mengelola konflik, serta menghadapi tantangan di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, media *flashcards* dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan kecerdasan emosional anak usia dini secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah et al. (2024). Perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan papan emoji. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Anjarwati, F. (2023). Manfaat implementasi model pembelajaran experiential learning untuk anak usia dini. *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, 1(2), 39-48.

- Ari, M. L. S., & Soetjiningsih, C. H. (2024). Exploring the correlation between peer attachment and emotional regulation in Indonesian special needs education. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 8(1), 27. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v8i1.1892>
- Ayuni, A., et al. (2024). Pola pendidikan iklusif (studi bagi anak yang mengalami emosional dan perilaku). *TABYIN JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 6(1), 131. <https://doi.org/10.52166/tabyin.v6i01.609>
- Cihan, M. Ö., & Dilekmen, M. (2024). Emotional intelligence training for pre-service primary school teachers: A mixed methods research. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1326082>
- Fanny, S. D., et al. (2023). Hubungan pola asuh orang tua dengan perkembangan emosional anak prasekolah usia 3-6 tahun di wilayah kerja Puskesmas Mulyorejo Kota Surabaya. *Sinar: Jurnal Kebidanan*, 5(1), 52-62.
- Fitriyah, L. N., & Aqila, F. Y. (2024). Permainan flashcard dalam melatih perilaku emosi pada anak dengan autisme di SD X. *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan*, 1(3), 73-84.
- Gintulangi, I. (2024). Peran emosi dalam proses belajar. *Journal on Education*, 7(1).
- Junaedi, E., & Imambachri, S. H. (2024). Strategi meningkatkan kecerdasan emosional bagi peserta didik SMK Letris Indonesia 1 dalam menghadapi tantangan kompetisi dunia kerja di era digital. *PENGABDIAN SOSIAL*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.32493/pbs.v4i1.38298>
- Malik, F., & Marwaha, R. (2023). *Cognitive development*. StatPearls Publishing.
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana.
- Oktiawati, A., et al. (2020). Storytelling media boneka jari kain flanel meningkatkan kecerdasan emosional anak usia prasekolah. *Bhamada: Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan*, 11(2), 9-9.
- Pan, S. C., et al. (2023). User-generated digital flashcards yield better learning than premade flashcards. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 12(4), 574.
- Prilianto, F., et al. (2024). Kecerdasan emosional sebagai katalisator peningkatan prestasi akademik dan kecakapan sosial di era digital. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 761-768.
- Putri, I. Z., et al. (2023). Analisis kecerdasan emosional anak di tk negeri pembina Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4765-4776.
- Santoso, A. (2021). *Mengontrol emosi menjadi seni: ekhprasis tulisan emosi*. CV. Global Aksara Pres.
- Santoso, A., & Sari, D. K. (2021). Penularan emosional (emotional contagion) kajian literatur dan rekomendasi. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 11(2), 278-289.
- Senzaki, S., et al. (2017). Reinventing flashcards to increase student learning. *Psychology Learning & Teaching*, 16(3), 353-368.
- Shengyao, Y., et al. (2024). Emotional intelligence impact on academic achievement and psychological well-being among university students: The mediating role of positive psychological characteristics. *BMC Psychology*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01886-4>
- Utami, N. R., et al. (2023). The influence of picture card games on the emotional intelligence of children aged 5–6 years. *Proceedings of the 2nd UPY International Conference on Education and Social Science*, 397-402.