



Pengaruh Media Koin Emosi terhadap Kemampuan Mengenal Emosi Anak Usia 4-5 Tahun

Heri Hidayat¹, Raihanah Dzakiyyah², Siti Aisyah Khodijah³, Muhammad Kautsar Pratama⁴, Fadilla Ayuningtyas⁵

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia¹⁻⁵

Email Korespondensi: herihidayat@uinsgd.ac.id, j26.raihanahdzkiyyh@gmail.com,

saisyahkhodijah@gmail.com, muhammadkautsar0205@gmail.com,

fadillaayuningtyas@uinsgd.ac.id

Article received: 05 Maret 2026, Review process: 22 Maret 2026

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 25 Juni 2026

ABSTRACT

The ability to recognize emotions is a crucial foundation for early childhood social-emotional development. This study aims to determine the effect of using Emotion Coins media on the emotional recognition abilities of children aged 4-5 years. This quantitative research used a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 13 children selected through a total sampling technique. Data collection was carried out through structured observation and documentation. The results showed that children's ability to recognize emotions improved after being given treatment using the Emotion Coins media, with the average score increasing from a pre-test score of 14.00 to a post-test score of 23.77. The hypothesis test using paired sample t-test showed a t-count value of 7.654, which is greater than the t-table value of 3.055 at a significance level of 0.05 ($7.654 > 3.055$). Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted, meaning that the Emotion Coins media has a significant effect and is highly effective as a learning tool to stimulate emotional recognition skills in early childhood.

Keywords: *emotional coins, emotional recognition ability, early childhood.*

ABSTRAK

Kemampuan mengenal emosi merupakan fondasi penting dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Koin Emosi terhadap kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode pre-experimental design melalui rancangan one-group pretest-posttest design. Subjek penelitian ini berjumlah 13 anak yang diambil menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi terstruktur dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal emosi anak yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media Koin Emosi. Skor rata-rata kemampuan anak meningkat dari nilai awal (pre-test) sebesar 14,00 menjadi nilai akhir (post-test) sebesar 23,77. Hasil pengujian hipotesis menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai t-hitung sebesar 7,654 yang lebih besar dari t-tabel sebesar 3,055 pada taraf signifikansi 0,05 ($7,654 > 3,055$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti media Koin Emosi berpengaruh secara signifikan dan efektif digunakan

sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak usia dini.

Kata Kunci: *koin emosi, kemampuan mengenal emosi, anak usia dini.*

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal emosi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Kemampuan ini membantu anak memahami perasaan diri sendiri maupun orang lain sehingga dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya. Anak yang memiliki kemampuan mengenal emosi dengan baik cenderung lebih mudah menunjukkan empati, bekerja sama, serta menyesuaikan perilaku sesuai dengan situasi yang dihadapi (Meno dkk., 2024). Selain itu, kemampuan mengenal emosi juga menjadi dasar bagi perkembangan regulasi emosi dan keterampilan sosial anak pada tahap perkembangan berikutnya (Lestari dan Maghfirah, 2025). Menurut Imadulbilad dkk. (2023), pengenalan emosi sejak usia dini membantu anak memahami berbagai ekspresi emosi yang muncul dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak dapat merespons lingkungan sosialnya secara lebih tepat.

Anak usia dini berada pada masa perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan berbagai stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada usia 4–5 tahun, anak mulai mampu mengenali berbagai emosi dasar seperti senang, sedih, marah, dan takut. Namun, kemampuan tersebut masih berkembang dan memerlukan bimbingan dari lingkungan sekitar. Hurlock (2013) menjelaskan bahwa emosi anak usia dini bersifat kuat, berlangsung singkat, mudah berubah, dan diekspresikan secara langsung melalui perilaku. Selain itu, perkembangan emosi anak dipengaruhi oleh pengalaman belajar dan interaksi sosial yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya (Suryana, 2016). Oleh karena itu, anak membutuhkan pengalaman belajar yang konkret agar lebih mudah memahami berbagai bentuk emosi yang dialaminya.

Kemampuan mengenal emosi yang belum berkembang secara optimal dapat menimbulkan berbagai hambatan dalam kehidupan sosial anak. Anak yang belum mampu mengenali emosinya sering kali mengalami kesulitan dalam mengungkapkan perasaan, memahami ekspresi orang lain, maupun menyesuaikan perilaku dalam situasi tertentu. Tito et al. (2024) menjelaskan bahwa masih terdapat anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengekspresikan emosi yang dirasakan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat membantu anak memahami berbagai jenis emosi secara lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan konkret. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Meno et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Imadulbilad dkk. (2023) menunjukkan bahwa permainan mencocokkan kartu emoji dapat membantu

anak mengenali dan membedakan berbagai ekspresi emosi melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media visual mampu membantu anak memahami konsep emosi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Meno dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media kartu emosi sangat dibutuhkan untuk membantu perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Selain itu, Lestari dan Maghfirah, (2025) menemukan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan regulasi emosi anak usia dini. Penelitian lain yang dilakukan oleh Musthofiyah dkk, (2025) juga menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam membantu anak memahami berbagai situasi sosial dan emosional melalui pengalaman belajar secara langsung. Berbagai hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dan aktivitas pembelajaran yang tepat dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan emosional anak.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa pengembangan kemampuan sosial-emosional anak telah banyak dilakukan melalui penggunaan kartu emoji, kartu emosi, *flashcard*, *emotion diary*, maupun metode bermain peran. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media Koin Emosi untuk meningkatkan kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian berfokus pada media kartu atau media visual lainnya, sedangkan media berbentuk koin yang memungkinkan anak melakukan aktivitas memilih, mengelompokkan, dan mencocokkan emosi secara langsung belum banyak diteliti. Padahal, anak usia dini cenderung belajar melalui kegiatan bermain dan berinteraksi langsung dengan benda-benda konkret yang ada di sekitarnya (Suryana, 2016).

Media Koin Emosi merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan sederhana yang memungkinkan anak mengenali, memilih, mengelompokkan, dan mencocokkan berbagai ekspresi emosi. Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Dengan pengalaman belajar yang lebih konkret, anak diharapkan dapat memahami berbagai jenis emosi secara lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Koin Emosi terhadap kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap kelompok subjek melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan tanpa melibatkan kelompok kontrol. Menurut ArifRachman dkk (2026), desain *One Group Pretest-Posttest Design* memungkinkan peneliti membandingkan kondisi awal dan kondisi akhir subjek setelah diberikan perlakuan sehingga perubahan yang terjadi dapat diketahui

secara lebih jelas. Arikunto (2021) menjelaskan bahwa desain ini dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*) pada kelompok yang sama. Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media Koin Emosi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun.

Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

<i>Pre-Test</i>	<i>Pelakuan</i>	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest* kemampuan mengenal emosi anak

X = Perlakuan menggunakan media Koin Emosi

O₂ = *Posttest* kemampuan mengenal emosi anak

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Kautsar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun. Jumlah subjek penelitian sebanyak 13 anak yang terdiri atas 8 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh* (*total sampling*) karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. ArifRachman dkk (2026), menyatakan bahwa *sampling jenuh* merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh subjek dapat diamati secara menyeluruh (Arikunto, 2021).

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Tahap pertama dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal berbagai jenis emosi. Tahap kedua berupa pemberian perlakuan menggunakan media Koin Emosi melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dalam kegiatan tersebut anak diajak mengenali, memilih, mengelompokkan, dan mencocokkan berbagai ekspresi emosi seperti senang, sedih, marah, takut, dan terkejut. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, tahap terakhir dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan mengenal emosi anak setelah menggunakan media Koin Emosi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara terstruktur untuk memperoleh data mengenai kemampuan mengenal emosi anak sebelum dan sesudah perlakuan. Menurut Arikunto (2021), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh data yang sesuai dengan kondisi sebenarnya. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir peserta didik, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun. Instrumen disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal emosi yang meliputi kemampuan mengenali emosi dasar seperti senang, sedih, marah, takut, dan terkejut; kemampuan mengidentifikasi ekspresi emosi

melalui gambar; kemampuan mengelompokkan emosi sesuai stimulus yang diberikan; serta kemampuan menunjukkan respons emosi yang sesuai dengan situasi pembelajaran yang disusun berdasarkan indikator perkembangan sosial-emosional anak usia dini yang dikembangkan dari penelitian Meno dkk (2024) dan Imadulbilad dkk (2023). Penilaian dilakukan menggunakan kategori perkembangan Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan melalui validitas isi (*content validity*) menggunakan penilaian ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kesesuaian indikator dengan aspek yang diukur. Menurut Azwar (2018), validitas isi digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir instrumen mampu merepresentasikan konstruk yang hendak diukur. Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$ (ArifRachman dkk., 2026).

Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik kuantitatif. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas chi-kuadrat dan uji homogenitas menggunakan uji F. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians data penelitian (Ghozali, 2018). Setelah data memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengenal emosi anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Menurut Santoso (2020), *paired sample t-test* digunakan untuk membandingkan dua kelompok data yang saling berhubungan atau berasal dari subjek yang sama pada waktu yang berbeda. Pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau nilai t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Koin Emosi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun di RA Al-Kautsar (ArifRachman dkk., 2026).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Koin Emosi memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun di RA Al-Kautsar. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan pada 13 anak, diperoleh peningkatan skor kemampuan mengenal emosi setelah anak mendapatkan pembelajaran menggunakan media Koin Emosi. Data hasil penelitian disajikan pada Tabel 1 sampai Tabel 4.

Tabel : 1 Hasil Pre-Test dan Post-Test Kegiatan Koin Emosi

No	Nama Anak (inisial)	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test	D
1.	A	15	21	6
2.	B	15	27	12

3.	C	14	18	4	
4.	D	12	18	6	
5.	E	13	27	14	
6.	F	14	18	4	
7.	G	11	17	6	
8.	H	15	32	17	
9.	I	14	31	17	
10.	J	17	31	14	
11.	K	14	24	10	
12.	L	12	17	5	
13.	M	16	28	12	
		= 13	= 182	= 309	= 127

Tabel: 2 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelompok	N	Mean (X)	SD	X ² hitung	X ² tabel	Kesimpulan
<i>Pre-Test</i>	13	14,00	1,633	1,52	9,210	Normal
<i>Post-Test</i>	13	23,77	5,703	2,85	9,210	Normal

Tabel : 3 Hasil Uji Homogenitas Varians

Variansi	db Pembilang	db Penyebut	F hitung	F tabel	Keterangan
<i>Pre & Post-Test</i>	12	12	12,196	2,69	Tidak Homogen

Tabel : 4 Perbandingan dan Hasil Analisis *Paired Sample T-Test*

Kelompok	N	Mean (X)	SD	t-hitung	t-tabel	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	13	14,00	1,633			
<i>Post-Test</i>	13	23,77	5,703	7,654	3,055	H ₀ ditolak

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa jumlah skor kemampuan mengenal emosi anak pada saat pre-test sebesar 182 dengan rata-rata 14,00, sedangkan pada saat post-test meningkat menjadi 309 dengan rata-rata 23,77. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media Koin Emosi, kemampuan anak dalam mengenali berbagai emosi dasar mengalami perkembangan yang lebih baik. Anak mulai mampu membedakan emosi senang, sedih, marah, takut, dan terkejut dengan lebih tepat dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Selain itu, anak juga terlihat lebih percaya diri ketika diminta menyebutkan maupun menunjukkan ekspresi emosi sesuai dengan situasi yang diberikan oleh guru.

Hasil uji normalitas pada Tabel 2 menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal karena nilai X² hitung lebih kecil daripada X² tabel. Selanjutnya, hasil uji hipotesis pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 7,654 lebih besar daripada t tabel sebesar 3,055 sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Koin Emosi terhadap kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun di RA Al-Kautsar.

Peningkatan kemampuan mengenal emosi pada anak setelah penggunaan media Koin Emosi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang konkret dan melibatkan aktivitas bermain mampu membantu anak memahami konsep emosi dengan lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata kemampuan mengenal emosi anak meningkat dari 14,00 pada saat pre-test menjadi 23,77 pada saat post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak menjadi lebih mampu mengenali, membedakan, dan menyebutkan berbagai emosi dasar setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Koin Emosi. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dalam penelitian ini, konsep emosi yang sebelumnya sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan dapat dimainkan secara langsung oleh anak.

Keberhasilan media Koin Emosi juga berkaitan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang lebih menyukai pengalaman langsung. Yenti dan Mayar (2021) menjelaskan bahwa perkembangan sosial-emosional anak dapat berkembang secara optimal melalui kegiatan bermain, pengalaman langsung, serta interaksi yang aktif dengan lingkungan sekitar. Aktivitas tersebut membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui media Koin Emosi, anak tidak hanya melihat gambar ekspresi emosi, tetapi juga memegang, memilih, mengelompokkan, dan mencocokkan koin sesuai dengan jenis emosi yang ditampilkan. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman yang nyata. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Imadulbilad dkk (2023) yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan partisipasi aktif anak mampu membantu anak memahami konsep secara lebih bermakna karena anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung selama kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan mengenal emosi merupakan bagian penting dari perkembangan sosial-emosional anak. Meno dkk (2024) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal emosi pada anak usia dini berkembang secara bertahap melalui pengalaman sosial, interaksi dengan lingkungan, serta stimulasi yang diberikan selama proses pembelajaran. Kemampuan tersebut tidak muncul secara otomatis, tetapi berkembang melalui pengalaman sosial dan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Dalam penelitian ini, penggunaan media Koin Emosi memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati berbagai ekspresi emosi, mendiskusikannya bersama guru, serta menghubungkannya dengan pengalaman yang pernah mereka alami. Proses tersebut membantu anak memahami makna emosi secara lebih mendalam sehingga kemampuan mengenal emosi mengalami peningkatan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Imadulbilad dkk (2023) yang menemukan bahwa permainan mencocokkan kartu emoji dapat membantu anak mengenali dan membedakan berbagai ekspresi emosi melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Ketika anak terlibat aktif dalam permainan,

perhatian dan motivasi belajarnya meningkat sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Kustandi dan Darmawan (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Hal tersebut juga terlihat selama penelitian berlangsung, di mana anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan media Koin Emosi.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Meno dkk (2024) yang menyatakan bahwa media kartu emosi efektif digunakan untuk membantu perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Meskipun media yang digunakan berbeda, keduanya memiliki kesamaan dalam memberikan stimulus visual yang membantu anak mengenali berbagai jenis emosi secara lebih terstruktur. Namun, media Koin Emosi memiliki keunggulan karena memungkinkan anak melakukan aktivitas manipulatif secara langsung melalui kegiatan memilih dan mencocokkan koin. Pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik tersebut membuat anak lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Selain membantu anak mengenali berbagai jenis emosi, penggunaan media Koin Emosi juga berpotensi mendukung perkembangan kemampuan regulasi emosi. Lestari dan Maghfirah (2025) menjelaskan bahwa kemampuan mengenali emosi merupakan dasar penting sebelum anak mampu mengendalikan dan mengelola emosinya dengan baik. Anak yang mampu mengenali emosi yang dirasakan akan lebih mudah mengungkapkan perasaan secara tepat dan memahami perasaan orang lain. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan mengenal emosi yang ditemukan dalam penelitian ini dapat menjadi landasan bagi perkembangan sosial-emosional anak pada tahap berikutnya.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan penelitian Musthofiyyah dkk (2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Selama penggunaan media Koin Emosi, anak tidak hanya berinteraksi dengan media pembelajaran, tetapi juga berinteraksi dengan guru dan teman sebayanya. Interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan memahami berbagai ekspresi emosi yang muncul dalam situasi sosial. Dengan demikian, media Koin Emosi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana yang mendukung perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Koin Emosi efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata skor kemampuan mengenal emosi dari 14,00 pada saat *pre-test* menjadi 23,77 pada saat *post-test* serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media tersebut. Hasil tersebut memperkuat temuan Yenti dan Mayar (2021) yang menyatakan bahwa stimulasi yang diberikan melalui aktivitas bermain dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal. Selain itu, Meno dkk (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media emosi yang menarik dan sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali berbagai emosi dasar. Dengan demikian, media Koin Emosi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini.



Gambar 1 : Pelaksanaan Pre-Test



Gambar 2 : Pelaksanaan Treatment



Gambar 3 : Pelaksanaan Post-Test

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Koin Emosi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal emosi anak usia 4-5 tahun di RA Al-Kautsar. Bukti empiris tersebut ditunjukkan melalui nilai t hitung (7,654) yang lebih besar daripada t tabel (3,055) serta peningkatan rata-rata skor kemampuan mengenal emosi dari 14,00 pada saat pre-test menjadi 23,77 pada saat post-test. Media Koin Emosi efektif membantu anak mengenali, membedakan, dan menyebutkan berbagai emosi dasar melalui kegiatan bermain yang konkret dan menarik. Oleh karena itu, media Koin Emosi dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak usia dini, khususnya dalam kemampuan mengenal emosi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2021). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi 3). Jakarta: Bumi Aksara.
- ArifRachman, Wibowo, T. P., Yochanan, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2026). Metodologi penelitian kuantitatif dan analisis instrumen (Edisi 2). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2018). Reliabilitas dan validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hurlock, E. B. (2013). Perkembangan anak (Jilid 1). Jakarta: Erlangga.
- Imadulbilad, A., Abdillah, H., & Metafisika, K. (2023). Stimulasi perkembangan sosial emosional AUD dengan permainan mencocokkan kartu emoji di Taman Kanak-Kanak Zainuddin Waru Sidoarjo. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, 1(1), 45-51.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi. Jakarta: Kencana.
- Lestari, W., & Magfirah, F. (2025). Pengaruh *flashcard* terhadap kemampuan regulasi emosi anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1629-1635.
- Meno, O., Sada, E. Y., & Qondias, D. (2024). Analisis kebutuhan media kartu emosi untuk aspek kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(3), 1134-1142.
- Musthofiyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20-30.
- Santoso, S. (2020). Panduan lengkap SPSS 26 untuk statistik parametrik. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suryana, D. (2016). Pendidikan anak usia dini: Stimulasi & aspek perkembangan anak. Jakarta: Kencana.
- Tito, R., dkk. (2024). Kendala dan strategi guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal dan mengekspresikan emosi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), halaman-halaman.
- Yenti, S., & Mayar, F. (2021). Perkembangan sosial emosional anak usia dini (AUD): Studi literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9814-9819.