



STIMULUS

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Volume 6 No 1 Tahun 2026

<http://jurnal.umnu.ac.id/index.php/sti/index>

Metode *Storytelling* Menggunakan *Flashcard* Untuk Mengenalkan Emosi Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Grecia Violetta Afriline¹, Yulia Setia²

^{1,2}, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kristen Petra Surabaya, Indonesia
yulia.setia@petra.ac.id¹

Abstract: *The storytelling method is an activity used to convey a story (Yolanda & Muhid, 2022). In its implementation, storytelling can use media that help educators introduce emotions to early childhood. The media used in this study is emotion flashcards. This research aims to observe how the storytelling method using flashcards is applied to introduce emotions to children aged 3–4 years. This study employs a qualitative approach with an experimental method, using data collection techniques such as interviews, observations, and documentation. The subjects of the study are the homeroom teacher, involving one assistant teacher and three children aged 3–4 years in the PG B class as informants. The results of the research concluded that the storytelling method using emotion flashcards is effective in introducing emotions to early childhood. Through storytelling, children can learn to recognize the emotions felt by the characters in the story and accurately name the types of emotions. In the storytelling method used in this study, emotion flashcards supported the introduction of emotions to early childhood.*

Keywords: *emotions, flashcard, storytelling*

Abstrak: Metode *storytelling* merupakan sebuah kegiatan untuk menyampaikan sebuah cerita (Yolanda & Muhid, 2022). Dalam penerapan *storytelling* dapat menggunakan media yang bisa membantu seorang pendidik dalam mengenalkan emosi kepada anak usia dini, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *flashcard* emosi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan metode *storytelling* menggunakan *flashcard* untuk mengenalkan emosi pada anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksperimen dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah wali kelas dengan melibatkan 1 guru pendamping dan 3 orang anak yang berada di kelas PG B yang berusia 3-4 tahun sebagai informan. Hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *storytelling* menggunakan *flashcard* emosi efektif digunakan untuk mengenalkan emosi pada anak usia dini. Melalui *storytelling* anak dapat belajar mengenali emosi yang dirasakan oleh tokoh dalam cerita serta dapat menyebutkan nama jenis emosi dengan tepat. Dalam metode *storytelling*

yang dilakukan dalam penelitian ini, terdapat penggunaan media *flashcard* yang mendukung dalam pengenalan emosi kepada anak usia dini.

Kata kunci: emosi, *flashcard*, *storytelling*

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini (AUD) berada pada masa *golden age* (masa keemasan). Pada masa pra sekolah ini anak mulai peka dengan rangsangan yang diterima (Zulaikha & Sureskiarti, 2018). Mursid (2017) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang fundamental yang bertujuan agar dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, maka dari itu keberhasilan pendidikan untuk anak usia dini menjadi fondasi untuk pendidikan selanjutnya. Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 ada enam aspek perkembangan dasar anak diantaranya; agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, pancasila dan sosial-emosional. Dari keenam aspek perkembangan, aspek emosi didefinisikan sebagai salah satu aspek yang penting bagi anak (Zulaikha & Sureskiarti, 2018). Dengan pengenalan emosi, murid dapat mengenali, mengelola dan mengekspresikan emosi dengan tepat.

Menurut Sukatin et al., (2020) perkembangan yang sangat kritis dalam perkembangan anak adalah perkembangan emosi, karena perkembangan emosi sangat penting sebab emosi merupakan salah satu modal penting ketika anak beranjak dewasa. Kecerdasan emosi merupakan nilai-nilai yang ada pada psikologis yang harus tumbuh dan berkembang serta dikelola dengan baik (Hm, 2016). Kecerdasan emosi yang ada pada anak merupakan keterampilan untuk mengenali, mengelola dan mengontrol emosi sehingga dapat merangsang munculnya emosi (Wijayanto & Novitasari, 2019; Goleman, 2007). Menurut Goleman (2005) ada lima dasar kecerdasan emosi, dimana kecakapan emosi terdiri dari kesadaran diri (mengenal emosi), pengaturan diri dan motivasi, empati dan keterampilan sosial. Emosi berasal dari bahasa latin "*Movere*" artinya menggerakkan atau bergerak, sehingga melalui kata tersebut emosi merupakan rangsangan untuk bertindak (Mashar, 2015).

Menurut Puspitasari, et al., (2023) metode yang terbaik untuk mengajar anak kecil adalah metode bercerita, karena melalui bercerita dapat memberikan pengalaman belajar. *Storytelling* berasal dari bahasa Inggris dan dibagi menjadi dua kata, yaitu *story* yang artinya adalah cerita atau kisah sedangkan *telling* artinya menceritakan, sehingga *storytelling* adalah menceritakan sebuah cerita yang cukup efektif dalam mengembangkan aspek penghayatan seperti, aspek sosial, aspek perasaan dan aspek kognitif (Magfirah, 2022; Syarifuddin, 2017). Menurut Syarifuddin (2017) terdapat 3 tahap dalam pelaksanaan *storytelling* yaitu tahap persiapan sebelum *storytelling* pada tahap ini, guru mempersiapkan judul atau cerita yang akan dibawakan di dalam kelas. Dalam menentukan judul pendidik perlu memilih kisah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak atau menceritakan cerita yang tidak asing bagi anak sehingga cerita yang dibawakan mudah diingat oleh anak. Semakin jelas karakter tokoh di dalam cerita maka akan muda bagi anak memahami isi dari cerita tersebut. Kemudian

tahap pelaksanaan *storytelling* pada saat melakukan *storytelling* pencerita perlu memperhatikan kondisi anak harus dalam keadaan tenang sehingga anak-anak bisa memperhatikan dan menyimak saat *storytelling* berlangsung. Lalu ketika *storytelling* sudah berlangsung pencerita perlu memperhatikan kontak mata saat *storytelling*, memperhatikan mimik wajah terutama ketika menunjukkan perasaan-perasaan emosi, *body language*, kejelasan suara dan penggunaan media yang berupa *flashcard* emosi.

Flashcard merupakan salah satu media mendidik yang bisa menolong anak untuk mengembangkan daya ingat dan meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran (Muryanti, 2019). Biasanya *flashcard* berukuran 8 x 12 cm atau dapat menyesuaikan jumlah murid dan luas ruangan yang digunakan sehingga murid bisa melihat *flashcard* yang digunakan. Menurut Ulfa (2020) *flashcard* merupakan salah satu media yang aplikatif dan praktis yang memiliki dua sisi, pada salah satu sisi berisi pengertian, sedangkan pada sisi yang lain berisi teks, simbol, ataupun gambar. Selain itu juga media *flashcard* memberikan ketertarikan kepada murid untuk belajar, karena dengan adanya media *flashcard* membuat kegiatan yang menyenangkan bagi murid (Yoedo & Batee, 2023). Menurut Pradana, & Gerhni (2019) ada beberapa tahapan dalam penggunaan *flashcard* antara lain sebelum melakukan proses mengajar terlebih dahulu guru memberikan instruksi dalam penggunaan media *flashcard*. Kemudian guru atau pengguna harus menarik satu per satu, lalu guru atau pengguna memberikan kesempatan kepada anak untuk memegang *flashcard* dan meminta anak untuk mengamati isi *flashcard* tersebut.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa sangat penting untuk mengenalkan bentuk emosi sebagai dasar kecerdasan emosi setiap anak. Serta metode yang bisa diterapkan adalah metode *storytelling* menggunakan *flashcard* emosi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *storytelling* menggunakan *flashcard* untuk mengenalkan emosi kepada anak usia 4-5 tahun.

B. METODE

Penelitian dilakukan di sebuah sekolah PG B, di daerah Surabaya. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif untuk mempelajari fenomena masalah pengenalan emosi yang terjadi pada anak usia 3-4 tahun. Maka dari itu, peneliti menggunakan literatur seperti jurnal atau artikel, buku yang relevan. Adapun metode yang digunakan untuk mengenalkan emosi kepada anak usia dini yaitu melalui metode *storytelling* menggunakan *flashcard* untuk mengenalkan emosi kepada anak usia 3-4 tahun. Penelitian mengambil data menggunakan cara observasi, wawancara dan mengambil dokumentasi secara langsung di sekolah Kristen X Surabaya. Observasi dilakukan dengan cara ikut di dalam kelas dan mengamati subjek penelitian bagaimana penerapan metode *storytelling* menggunakan *flashcard* untuk mengenalkan emosi kepada anak usia 3-4 tahun.

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif eksperimen yang merupakan pendekatan yang melibatkan elemen dari metode eksperimen dengan prinsip

dasar penelitian kualitatif. Meskipun penelitian ini bersifat kualitatif, namun terdapat manipulasi variabel serta kontrol terhadap kondisi tertentu, tujuannya untuk memahami perubahan dari suatu perilaku yang diberikan, analisis data dilakukan secara deskriptif (Arib et al., 2024). Sehingga prosedur atau tahapan dalam penerapan metode *storytelling* menggunakan *flashcard* untuk mengenalkan emosi disusun oleh peneliti. Setelah peneliti membuat atau menyusun prosedur atau tahapan penerapannya, peneliti akan memberikan kepada wali kelas untuk dipelajari dan diterapkan di dalam kelas.

Hasil wawancara dan observasi dibuat dalam bentuk transkrip dan catatan lapangan, kemudian diolah dengan metode *coding*, *display*, reduksi, dan penarikan kesimpulan, untuk mendukung tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan penerapan metode *storytelling* menggunakan *flashcard* untuk mengenalkan emosi pada anak usia 3-4 tahun.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti menguraikan hasil penemuan yang didapatkan mengenai penerapan metode *storytelling* menggunakan *flashcard* untuk mengenalkan emosi pada murid Usia 3-4 Tahun. Peneliti akan menguraikan bagaimana penerapan metode *storytelling* menggunakan *flashcard* untuk mengenalkan emosi yang telah diterapkan oleh guru di dalam kelas. Kegiatan penerapan dalam pengenalan emosi melalui kegiatan *storytelling* menggunakan *flashcard* dilakukan dengan menggunakan 3 buah cerita dengan mengenalkan 4 bentuk emosi dasar yaitu, sedih, senang, marah dan takut. Pada penerapan *storytelling* menggunakan *flashcard* yang dilakukan selama 3 hari, guru memperhatikan beberapa hal pada saat pelaksanaan *storytelling*. Seperti memperhatikan kondisi kelas, melibatkan *eye contact*, *body language*, kejelasan intonasi nada yang sesuai dengan cerita dan menunjukkan *flashcard* emosi kepada anak.

Sebelum melakukan *storytelling* melakukan persiapan merupakan hal terpenting yang perlu dilakukan oleh pencerita. Guru berpendapat bahwa dalam penerapan *storytelling* menggunakan *flashcard* sangat penting untuk melakukan persiapan sebelum bercerita.

“Kalau menurut saya untuk murid usia 3-4 tahun itu saat kita juga bercerita menceritakan kita juga butuh persiapan persiapannya itu juga kita harus menyiapkan seperti flashcard kek apa kita juga mempersiapkan lesson plan atau cerita” (L. Personal Communication, March 14, 2025).

Pada kegiatan pelaksanaan, guru bercerita sebanyak 3 kali dengan hari yang berbeda-beda. Pada hari pertama cerita yang dibawakan adalah cerita tentang *Tommy Lost the Toys*. Guru bercerita dengan menunjukkan gambar visual dan juga 2 *flashcard* emosi yang berisi gambar sedih dan senang. Pada saat guru menjelaskan bahwa Tommy kehilangan mainannya, dia merasa sedih. Guru menyebutkan bahwa perasaan yang dirasakan oleh Tommy adalah sedih, sambil menunjukkan ekspresi wajah sedih dan menurunkan intonasi suara. Setelah guru menunjukkan ekspresi sedih, guru meminta

anak-anak untuk menunjukkan ekspresi sedih, kemudian menunjukkan 2 *flashcard* emosi yang berbeda-beda dan meminta anak untuk menunjuk gambar ekspresi sedih dengan tepat. Setelah itu guru kembali melanjutkan untuk bercerita dan menjelaskan perasaan yang dirasakan oleh Tommy ketika menemukan pemainnya, yaitu senang. Guru kembali menunjukkan ekspresi senang dan meminta anak-anak untuk menunjukkan ekspresi dengan tepat, serta meminta untuk menunjuk *flashcard* senang dengan tepat.

Pada hari kedua cerita yang dibawakan adalah cerita tentang *I Love My Family*, di sini guru bercerita menggunakan gambar visual dan *flashcard* emosi senang. Guru melakukan hal yang sama yaitu, ketika bercerita guru menunjukkan gambar visual dan juga 2 *flashcard* emosi yang berisi gambar sedih dan senang. Guru menjelaskan bahwa keluarga dalam cerita ini sangat merasa senang karena memiliki keluarga yang saling menolong satu sama lain. Guru mengajak semua murid untuk menunjukkan ekspresi senang. Pada bagian penutup *storytelling* guru bertanya apa yang dirasakan oleh murid ketika memiliki keluarga yang saling mengasihi, semua anak serentak menjawab “senang”. Lalu guru meminta beberapa anak untuk menunjuk gambar *flashcard* emosi senang yang sesuai dengan apa yang diminta.

Pada hari terakhir cerita yang dibawakan adalah cerita tentang “*The Lion and The Mouse*”. Pada bagian ini guru akan mengenalkan bentuk emosi takut dan marah. Guru menjelaskan bahwa singa merasa marah ketika tikus bermain di dekat Singa. Ketika Singa sedang marah, tikus merasa takut. Ketika guru menjelaskan perasaan yang dirasakan oleh setiap tokoh dalam cerita. Guru menunjukkan ekspresi takut dan marah, serta meminta setiap murid untuk menunjukkan ekspresi marah dan takut, serta guru mengacak beberapa *flashcard* dan menyebutkan salah satu bentuk emosi kemudian memberikan kesempatan kepada murid untuk menunjuk *flashcard* emosi dengan tepat.

Dari hasil observasi penerapan *storytelling* menggunakan *flashcard*, peneliti melihat bahwa ketika guru meminta murid untuk menunjukkan ekspresi emosi, mereka mampu melakukannya. Di hari pertama murid E dan I mampu mengenal dan menunjukkan ekspresi yang diminta yaitu sedih dan senang. Murid M mampu menunjukkan ekspresi senang, namun pada saat menunjukkan ekspresi sedih, masih kurang tepat karena murid M terlihat ragu pada saat menunjukkan ekspresi sedih. Pada hari kedua ketiga murid dapat mengenal dan menunjukkan ekspresi dengan tempat sesuai yang diminta oleh guru. Pada hari terakhir Murid M dan I mampu mengenal dan menunjukkan ekspresi takut dan marah. Murid I mampu mengenal dan menunjukkan ekspresi takut, namun kurang mampu menunjukkan ekspresi marah. Dari observasi yang dilakukan juga, peneliti melihat pada kegiatan tanya jawab sangat menolong murid untuk mengingat kembali bentuk emosi yang sudah dikenalkan ketika guru bercerita. Dengan begitu murid dapat mengenal dan mengerti perbedaan dari setiap *flashcard* emosi. Hal ini pun didukung dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan bersama dengan ketiga murid PG B tentang perasaan yang dirasakan oleh tokoh dalam cerita tersebut.

M : Sedih, ini (sambil menunjuk flashcard sedih). (M. Personal Communication, December 09, 2024).

E : Senang, (menunjuk flashcard senang). (E. Personal Communication, December 09, 2024).

I: Takut, (I menunjuk flashcard takut) :

I: Marah, Ini (sambil menunjuk flashcard takut).

Peneliti: Benar tidak ya, ini gambar marah?

I: (menunjuk gambar flashcard marah dengan yang benar). (I. Personal Communication, December 12, 2024).

Selain bertanya tentang cerita yang sudah disampaikan oleh guru, peneliti memberikan pertanyaan lain yang tidak ada hubungannya dengan cerita yang sudah didengarkan di dalam kelas. Tujuannya adalah untuk melihat apakah murid benar-benar mengenal emosi yang sudah dikenalkan atau hanya sekedar tahu dari cerita yang telah disampaikan.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di hari pertama sampai terakhir, ketika guru memberikan pertanyaan di akhir proses *storytelling* menggunakan *flashcard* mereka memberikan respon yang menunjukkan tentang pengenalan emosi, dimana ketika diminta untuk menunjuk bentuk ekspresi emosi yang ada dalam *flashcard*, mereka dapat menunjuk dengan tepat. Hal ini pun dikonfirmasi ulang oleh peneliti ketika melakukan wawancara dengan ketiga murid tersebut. Bukan hanya sekedar mengingat atau mengetahui bentuk emosi yang dirasakan dalam tokoh cerita, selain itu anak tidak hanya sekedar mengingat emosi yang dirasakan oleh tokoh dalam cerita, tetapi dapat mengenali emosi yang ada pada dirinya sendiri ketika berada di situasi tertentu.

D. KESIMPULAN

Pengenalan emosi merupakan suatu tahap awal yang dilalui oleh setiap anak usia dini. Melalui pengenalan emosi, murid dapat mengenal bentuk-bentuk emosi dengan tepat. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *storytelling* menggunakan *flashcard* emosi efektif digunakan untuk mengenalkan emosi pada anak usia 3-4 tahun. Melalui *storytelling* anak dapat belajar mengenali emosi yang dirasakan oleh tokoh dalam cerita serta dapat menyebutkan nama emosi dengan tepat. Dalam metode *storytelling* yang dilakukan dalam penelitian ini, terdapat penggunaan media *flashcard* yang mendukung dalam pengenalan emosi kepada anak usia 3-4 tahun. Penggunaan media *flashcard* menolong anak untuk mengenali ekspresi emosi yang

diminta serta mampu menunjukkan ekspresi emosi dengan tepat. Selain itu anak tidak hanya sekedar mengingat emosi yang dirasakan oleh tokoh dalam cerita, tetapi dapat mengenali emosi yang ada pada dirinya sendiri ketika berada di situasi tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497-5511.
- Goleman, D. (2005). Kecerdasan emosi untuk mencapai puncak prestasi. PT Gramedia Pustaka Umum Jakarta.
- Goleman, D. (2007). Kecerdasan Emosi. Gramedia Pustaka Utama. Hm,
- E. M. (2016). Mengelola kecerdasan emosi. *Tadrib*, 2(2), 198-213.
- Magfirah, S. (2022). Efektivitas Program Storytelling Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus Di Perpustakaan SDLB Bukesra Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora).
- Mashar, R. (2015). Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya. Kencana.
- Mursid. (2017). Pengembangan Pembelajaran PAUD. T Remaja Rosdakarya.
- Muryanti, D. (2019). Pengaruh media flash card terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di MIN 8 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25-31.
- Puspitasari, D., Lim, B. V., Evelina, R., & Setia, Y. (2023). The emergent literacy activities through the storytelling method with flashcard media for early childhood education. *Journal of Digital Learning and Education*, 3(1), 32-39.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis perkembangan emosi anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77-90.
- Syarifuddin, N. (2017). Pengaruh model storytelling terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas v mi jamiatul khaerat kota Makassar (Bachelor's thesis, UIN Alauddin Makassar). <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/9111/>

- Ulfa, N. M. (2020). Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42.
- Wijayanto, A., & Novitasari, K. (2019). Strategi pengembangan kecerdasan emosi anak usia dini di kelurahan Krobokan kecamatan Semarang Barat. *Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 89-96.
- Yoedo, Y. C., & Batee, R. J. (2023). Penggunaan flashcard guna menciptakan proses interaktif. *Aletheia Christian Educators Journal*, 4(2), 61-65.
- Yolanda, W., & Muhid, A. (2022). Efektivitas metode belajar storytelling untuk meningkatkan sosio-emosional anak di masa pandemi covid-19. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21-32.
- Zulaikha, F., & Sureskiarti, E. (2018). Status perkembangan terhadap perkembangan emosi anak di kota Samarinda. *Dunia Keperawatan*, 6(1), 19.