

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN FACE POLY TERHADAP KEMAMPUAN  
SOSIAL EMOSIONAL ANAK KELOMPOK B DI RA PERWANIDA 4  
PALEMBANG**

Dinda Permata Sari<sup>1</sup>, Darwin Effendi<sup>2</sup>, Dessi Andriani<sup>3</sup>

Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>[dindapermataa05@gmail.com](mailto:dindapermataa05@gmail.com), <sup>2</sup>[darwineffendi@univpgri-palembang.ac.id](mailto:darwineffendi@univpgri-palembang.ac.id),

<sup>3</sup>[dessiandriani@univpgri-palembang.ac.id](mailto:dessiandriani@univpgri-palembang.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aimed to determine the effect of Face Poly game media on the social-emotional abilities of Group B children at RA Perwanida 4 Palembang. This research was an experimental study focusing on the use of Face Poly game media as the independent variable and children's social-emotional abilities as the dependent variable. The research employed a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study consisted of 67 Group B children at RA Perwanida 4 Palembang, while the sample comprised 22 children from Group B3 selected through purposive sampling. Data were collected through tests and documentation. Data analysis was conducted using normality tests and hypothesis testing through the Paired Sample t-Test with the assistance of SPSS software. The results of the study indicated that the use of Face Poly game media had a positive effect on the social-emotional abilities of Group B children at RA Perwanida 4 Palembang. Face Poly game media helped children recognize their own feelings, understand the feelings of others, and improve their ability to interact according to social rules. The findings showed that the mean pretest score was 18.95, while the mean posttest score increased to 28.14. These results indicate an improvement in children's social-emotional abilities after receiving treatment through the Face Poly game media. Based on the results of hypothesis testing using the Paired Sample t-Test, the significance value was found to be less than 0.05, indicating that  $H_a$  was accepted and  $H_0$  was rejected. Therefore, it can be concluded that the Face Poly game media had a significant effect on the social-emotional abilities of Group B children at RA Perwanida 4 Palembang. Face Poly game media can be used as an effective alternative learning medium to support the development of young children's social-emotional abilities*

*Keywords: Face Poly Game Media, Social-Emotional Abilities, Early Childhood, Group B*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan *Face Poly* terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang berfokus pada

penggunaan media permainan *Face Poly* sebagai variabel bebas dan kemampuan sosial emosional anak sebagai variabel terikat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 67 anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang, sedangkan sampel penelitian berjumlah 22 anak kelompok B3 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Face Poly* memberikan pengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang. Media permainan *Face Poly* membantu anak mengenali perasaan diri sendiri, memahami perasaan orang lain, serta meningkatkan kemampuan berinteraksi sesuai dengan aturan sosial. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 18,95 dan nilai rata-rata posttest sebesar 28,14. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Face Poly*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Face Poly* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang. Media permainan *Face Poly* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini

Kata Kunci: Media Permainan *Face Poly*, Kemampuan Sosial Emosional, Anak Usia Dini, Kelompok B

## **A. Pendahuluan**

PAUD adalah pendidikan yang melayani anak sejak lahir sampai delapan tahun (Maulidia & Azizah, 2025). Pendidikan anak usia dini adalah fondasi penting untuk pertumbuhan dan kesiapan anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya (Andini, Effendi, & Andriani., 2025, p. 155). Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang

dapat membantu siswa dalam mengembangkan kesadaran diri dengan memaparkan berbagai nilai (Lisdiyanti, Effendi, & Lia., 2024, p. 674).

Perkembangan bahasa pada anak usia dini memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk fondasi kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dengan memberikan stimulasi bahasa yang tepat sejak dini,

kita dapat membantu anak tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan sukses (Andini, 2025). Julianti et al., (2024) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya untuk menstimulasi, melatih, mendorong, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak usia dini. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek dimulai dari aspek kognitif, bahasa, agama dan moral, seni, fisik motorik dan sosial emosional.

Menurut Khasanah & Diana (2025) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pengalaman nyata pada anak dalam berinteraksi baik dengan teman sebaya maupun guru sehingga melalui aktivitas tersebut keterampilan berbahasa, bersosialisasi, berpikir logis dan penalaran anak meningkat lebih optimal.

Perkembangan anak usia dini, khususnya pada kelompok B, merupakan fase untuk menentukan di mana fondasi kemampuan sosial dan emosional mulai terbentuk. Kemampuan sosial emosional meliputi aspek seperti empati, pengendalian emosi, interaksi sosial, dan pemahaman perasaan diri serta

orang lain. Keterampilan ini mencakup interaksi dengan orang lain, pemahaman terhadap perasaan diri sendiri, pengelolaan emosi, serta pengembangan sikap dan kerjasama anak. Anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang baik biasanya mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar, melakukan interaksi yang positif, dan menunjukkan kontrol diri yang baik.

Media permainan *Face Poly* adalah alat permainan yang terdiri dari kartu-kartu yang menampilkan berbagai emosi atau ekspresi wajah. Kartu-kartu ini dirancang untuk membantu anak-anak, terutama usia dini, dalam mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain (Syavira et al., 2024). Menurut Simanjuntak et al., (2024) Media *Face Poly* dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran diri, kontrol emosi, dan motivasi dalam diri, yang merupakan komponen penting dari kecerdasan intrapersonal.

Berdasarkan penelitian (Wardhani et al., 2024) permainan monopoli dapat meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada

bulan September 2024 di RA Perwanida 4 Palembang, dari 22 anak kelompok B3, terdapat sekitar 9 anak masih berada pada tahap perkembangan sosial emosional yang memerlukan stimulasi lebih lanjut, terutama dalam aspek pengelolaan emosi, bekerja sama, dan interaksi dengan teman sebaya, serta belum mampu mengekspresikan perasaan secara tepat dan terbuka. Padahal, kemampuan sosial emosional yang baik pada masa anak usia dini berkorelasi dengan kuat dengan kesuksesan akademik dan hubungan interpersonal di kemudia hari.

Di era digitilisasi saat ini, teknologi telah merambah berbagai aspek kehidupan, termasuk Pendidikan Anak Usia Dini. Penggunaan gadget dan game digital di kalangan anak semakin meningkat, sehingga anak usia 3-6 tahun telah terpapar media digital setiap harinya. Fenomena ini menimbulkan tantangan sekaligus peluang pendidik dan orang tua. Di satu sisi, paparan teknologi yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan sosial emosional anak.

Salah satu inovasi yang berpotensi mendukung pembelajaran sosial-emosional anak adalah

permainan edukasi seperti bermain peran (*role play*), permainan digital edukatif, permainan ekspresi wajah (*Face Poly*). Kemampuan perkembangan sosial emosional anak, bisa melibatkan anak langsung dalam mengenal diri, lingkungan sekitar (Salsabila et al., 2025). Salah satunya media permainan *Face Poly* merupakan media yang dirancang khusus untuk membantu anak mengenali berbagai jenis ekspresi wajah dan emosi yang terkait. Melalui interaksi dengan karakter dalam game, anak diharapkan dapat memahami perbedaan emosi seperti senang, sedih, marah dan takut serta belajar merespon emosi tersebut dengan tepat.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wardhani et al., 2024) hasil uji coba kepada kelompok besar yang berjumlah 16 anak dan dilakukan secara bergantian. Uji coba kelompok besar mendapatkan nilai persentase sebesar 96% di KB-TK Taman Indria 01 dan persentase sebesar 98% di KB Srikandi & TK PKK Bandulan. Sehingga masuk dalam kategori baik. Berdasarkan nilai tersebut maka disimpulkan bahwa media permainan *Face Poly* mendapatkan respon yang positif terbukti efektif dan efisien

dalam uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar.

Selanjutnya penelitian dari (Simanjuntak, et al 2024) membuktikan bahwa permainan *Face Poly* dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada anak usia dini yang dapat membantu anak usia dini menjadi lebih mampu mengontrol sosial emosi mereka, dan lebih berani berinteraksi dengan orang lain. Permainan ini juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan.

Diperkuat oleh penelitian dari Nurhusni Kamil (2023) setelah dilakukannya kegiatan bermain bersama anak bahwasanya kegiatan ini mampu menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam mengenalkan berbagai emosi kepada anak baik emosi positif atau negatif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di lembaga tersebut, terlihat adanya kondisi yang relevan dan cukup menonjol terkait perkembangan sosial emosional anak. Beberapa anak masih menunjukkan kesulitan dalam mengenali dan mengekspresikan emosi, kurang mampu bekerja sama

saat kegiatan kelompok, serta kurangnya keterampilan sosial anak dalam bersosialisasi

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metodologi penelitian kuantitatif tipe survei pra-eksperiment dengan desain penelitian sekelompok (*one-group*) untuk mengukur pre-test sekaligus *post-test*. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B1 B2 dan B3 dengan jumlah seluruh 67 siswa yang berlokasi di RA Perwanida 4 Palembang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B kelas B3 yang berjumlah 22 anak yang berlokasi di RA Perwanida 4 Palembang.

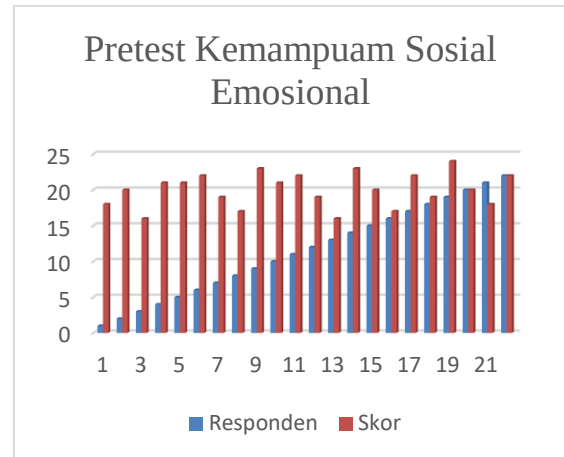
Rancangan perlakuan berlangsung dengan kegiatan ini yaitu observasi awal, *Pre-test*, *treatment*, dan *post-test*. Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Uji coba instrumen berbantuan SPSS 26 yaitu uji validitas menggunakan uji kolerasi *pearson product moment* dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*. Teknik analisis data berbantuan SPSS versi 27 yang dilakukan yaitu uji normalitas dan uji hipotesis (uji t berpasangan (*paired sample t-test*)).

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap 22 anak, diperoleh data pretest sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil *Pretest* Kemampuan Sosial Emosional**

| No              | Nama Peserta didik | Jenis Kelamin (L/P) | Jumlah Skor |
|-----------------|--------------------|---------------------|-------------|
| 1               | ARS                | L                   | 18          |
| 2               | ANA                | P                   | 20          |
| 3               | AF                 | L                   | 16          |
| 4               | AFL                | P                   | 21          |
| 5               | ANR                | P                   | 21          |
| 6               | AAP                | P                   | 22          |
| 7               | ACP                | L                   | 19          |
| 8               | GZ                 | L                   | 17          |
| 9               | ADA                | L                   | 23          |
| 10              | KN                 | P                   | 21          |
| 11              | NHA                | P                   | 22          |
| 12              | NZ                 | P                   | 19          |
| 13              | NAF                | P                   | 16          |
| 14              | NAS                | P                   | 23          |
| 15              | MAM                | L                   | 20          |
| 16              | MGIP               | L                   | 17          |
| 17              | MHT                | L                   | 22          |
| 18              | MJP                | L                   | 19          |
| 19              | MZA                | L                   | 24          |
| 20              | QAP                | P                   | 20          |
| 21              | RAN                | L                   | 18          |
| 22              | SAMW               | P                   | 22          |
| Nilai Terendah  |                    |                     | 16          |
| Nilai Tertinggi |                    |                     | 24          |
| Jumlah          |                    |                     | 440         |
| Rata-rata       |                    |                     | 18,95       |



**Diagram 1. Data *Pretest* Kemampuan Sosial Emosional**

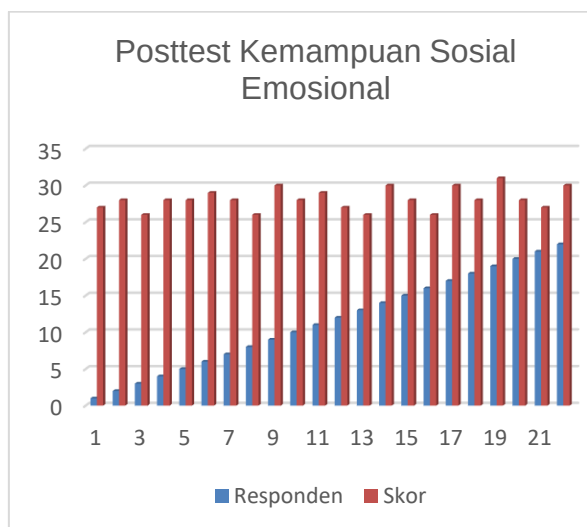
Berdasarkan diagram hasil pretest kemampuan sosial emosional anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang, diketahui bahwa kemampuan sosial emosional anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Face Poly* masih berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dari skor yang diperoleh masing-masing anak, dengan skor tertinggi sebesar 24 dan skor terendah sebesar 16. Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 18,95 menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap 22 peserta didik, diperoleh data posttest kemampuan sosial emosional anak yang menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan media permainan *Face Poly*. Data

hasil posttest selengkapnya dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut:

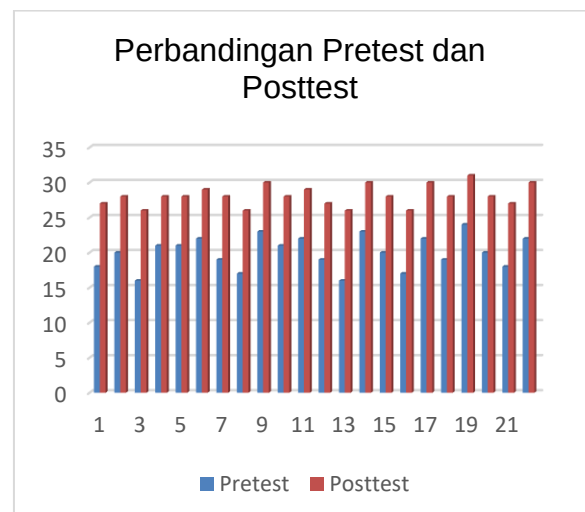
**Tabel 2. Posttest Kemampuan Sosial**

| Emosional       |                    |                     |             |
|-----------------|--------------------|---------------------|-------------|
| No              | Nama Peserta didik | Jenis Kelamin (L/P) | Jumlah Skor |
| 1               | ARS                | L                   | 27          |
| 2               | ANA                | P                   | 28          |
| 3               | AF                 | L                   | 26          |
| 4               | AFL                | P                   | 28          |
| 5               | ANR                | P                   | 28          |
| 6               | AAP                | P                   | 29          |
| 7               | ACP                | L                   | 28          |
| 8               | GZ                 | L                   | 26          |
| 9               | ADA                | L                   | 30          |
| 10              | KN                 | P                   | 28          |
| 11              | NHA                | P                   | 29          |
| 12              | NZ                 | P                   | 27          |
| 13              | NAF                | P                   | 26          |
| 14              | NAS                | P                   | 30          |
| 15              | MAM                | L                   | 28          |
| 16              | MGIP               | L                   | 26          |
| 17              | MHT                | L                   | 30          |
| 18              | MJP                | L                   | 28          |
| 19              | MZA                | L                   | 31          |
| 20              | QAP                | P                   | 28          |
| 21              | RAN                | L                   | 27          |
| 22              | SAMW               | P                   | 30          |
| Nilai Terendah  |                    |                     | 26          |
| Nilai Tertinggi |                    |                     | 31          |
| Jumlah          |                    |                     | 618         |
| Rata-rata       |                    |                     | 28,14       |



**Diagram 2. Posttest Kemampuan Sosial Emosional**

Nilai rata-rata yang diperoleh pada posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu mengenali dan mengungkapkan perasaannya, memahami perasaan orang lain, menunjukkan sikap peduli, serta berinteraksi dengan teman sebaya dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Face Poly*, kemampuan sosial emosional anak mengalami peningkatan dan berada pada kondisi yang lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.



**Diagram 3. Perbandingan Pretest dan Posttest**

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan program

SPSS versi 27 melalui pengujian Kolmogorov Smirnov dan Shapiro-Wilk.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

|          | Tests of Normality              |    |      |              |    |      |
|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|          | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|          | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | Df | Sig. |
| Pretest  | .123                            | 22 | .200 | .958         | 22 | .447 |
| Posttest | .206                            | 22 | .016 | .917         | 22 | .067 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,447 dan posttest sebesar 0,067. Karena nilai signifikansi pretest dan posttest lebih besar dari 0,05, maka data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-T.

Hasil uji *Paired Sample t-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Uji Paired Sample t-test**

| Paired Samples Test |                      |                     |                 |                                           |        |         |                 |
|---------------------|----------------------|---------------------|-----------------|-------------------------------------------|--------|---------|-----------------|
| Paired Differences  |                      |                     |                 |                                           |        |         |                 |
|                     |                      | Std. Mean Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |        | t       | Sig. (2-tailed) |
|                     |                      |                     |                 | Lower                                     | Upper  |         |                 |
| Pair 1              | Pre test - Post test | 8.091               | 1.019           | -8.543                                    | -7.639 | -37,231 | <.001           |

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai t hitung sebesar -37,231 dengan nilai

signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (< 0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Face Poly* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang.

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Face Poly*. Dengan demikian, media permainan *Face Poly* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

Peningkatan kemampuan sosial emosional anak terlihat dari kemampuan anak dalam mengenali dan mengungkapkan perasaannya, memahami perasaan orang lain, menunjukkan sikap peduli kepada teman, serta mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Melalui permainan *Face Poly*, anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga lebih mudah memahami berbagai ekspresi

emosi dan cara merespons situasi sosial di lingkungan sekitarnya.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media *Face Poly* yang digunakan dalam penelitian ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena anak belajar melalui aktivitas bermain. Kondisi tersebut membuat anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang berkaitan dengan emosi dan interaksi social.

Peningkatan kemampuan sosial emosional anak dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori kemampuan sosial emosional yang menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan proses anak memahami dirinya sendiri, memahami orang lain, mengelola emosi, dan berinteraksi sesuai dengan aturan sosial yang berlaku. Selama kegiatan bermain *Face Poly*, anak tidak hanya belajar mengenali perasaan dirinya sendiri, tetapi juga belajar memahami perasaan teman-temannya melalui berbagai kartu

tantangan yang diberikan dalam permainan. Kegiatan tersebut membantu anak mengembangkan empati dan kemampuan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya.

Jika dikaitkan dengan aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini terlihat pada tiga aspek utama, yaitu kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta perilaku prososial. Anak menjadi lebih mampu mengenali perasaannya sendiri, menunjukkan kepedulian kepada teman, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta mampu bekerja sama dalam kelompok saat bermain *Face Poly*.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori Simanjuntak et al, (2024) yang menyatakan bahwa media *Face Poly* dapat meningkatkan kesadaran diri, kontrol emosi, dan motivasi anak yang merupakan bagian dari kecerdasan intrapersonal. Selama proses treatment, anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan berbagai emosi melalui permainan sehingga mereka belajar mengendalikan perasaan dan

memahami penyebab munculnya emosi tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *Face Poly* tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang membantu perkembangan kepribadian anak.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Wardhani et al., (2024) yang menyatakan bahwa media permainan *Face Poly* efektif untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. Dalam penelitian tersebut, media *Face Poly* dinyatakan layak, efektif, efisien, dan menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan di RA Perwanida 4 Palembang menunjukkan temuan yang serupa, yaitu anak terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan lebih mudah memahami berbagai bentuk emosi melalui kegiatan bermain.

Selain itu, penelitian Nurhusni Kamil (2023) juga menyatakan bahwa permainan ekspresi wajah dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk mengenalkan berbagai emosi kepada anak. Hasil penelitian ini memperkuat pendapat tersebut karena melalui permainan *Face Poly* anak mampu

mengenali berbagai ekspresi wajah sekaligus mempraktikkan cara merespons situasi sosial secara tepat. Anak tidak hanya mengetahui nama suatu emosi, tetapi juga memahami bagaimana cara bersikap ketika menghadapi kondisi emosional tertentu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *Face Poly* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Melalui kegiatan bermain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media permainan *Face Poly* terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang, dapat disimpulkan bahwa: Kemampuan sosial emosional anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Face Poly* berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata pretest sebesar 18,95.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Face Poly*, kemampuan sosial emosional anak mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest sebesar 28,14. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengenali dan mengungkapkan perasaan, memahami perasaan orang lain, menunjukkan sikap peduli, serta berinteraksi dengan teman sebaya dengan lebih baik.

Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $< 0,001$ , yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *Face Poly* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang. Media permainan *Face Poly* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Shaqina Effendi, Darwin Andriani, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 154–169.  
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Andini, S., Effendi, D., & Andriani, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 154–169.  
<http://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/27797>
- Julianti, H., Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 1–11.
- Khasanah, Ifiriliyah Umi, D. (2025). Strategi Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Panti Asuhan Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 489–498.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1004>
- Lisdiyanti, Effendi, D., & Lia, L. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Palembang pada Subtema Manusia Dan Lingkungan Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 09(2), 466–477.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/16739/8280>
- Maulidia, S. N., & Azizah, I. N. (2025). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Din*, 5(1), 1–11.
- Nanda Syavira, Artika Seprina, Annisa Fitri handayani, Pikawati habeahan, S. I. H. (2024). Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Melalui Media Kartu Ekspresi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 350–358.
- Nurhusni Kamil, R. R. D. (2023). Stimulasi Perkembangan Emosi Anak Melalui Permainan “Ekspresi Wajah” Pada Kelompok A. *Journal Of Science Education and Studies*, 02, 27–38.
- Salsabila, G., Falasifa, M., & Irsyad, M. (2025). Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Indonesia. *Jurnal Asghar*, 42–50.
- Simanjuntak, Ade Veni Yuniarti Indrianti, Eva Nabila, Yasmine Harianja, Sri Indriani Muazzomi, N. (2024). Pengembangan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Kegiatan Face Poly. *Jurnal Studi Islam Lintas Negara*, 6(2), 202–207.
- Wardhani, K. K., Iriyanto, T., Damayani, R., & Maningtyas, T. (2024). Pengembangan Media Permainan Face Poly Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Jurnal AUDHI*, 07(01), 81–89.
-