

PENINGKATAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B TK PERTIWI KUPANG

**Ni'mah Chairudina ; Drs.Sri Katoningsih, S.Pd., M.Pd
PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelompok B di TK Pertiwi Kupang dapat menjadi lebih cerdas secara emosional melalui penggunaan metode bermain peran . **Metode Penelitian** ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini disebabkan penelitian tindakan kelas dapat memberikan strategi dan taktik yang secara langsung meningkatkan dan mengangkat profesionalisme guru dalam mengawasi proses pendidikan di kelas. Penelitian yang membahas tentang sebab dan akibat terapi, serta apa yang terjadi selama pengobatan dikenal dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Ini juga menjelaskan proses lengkapnya, dari awal pengobatan hingga efeknya. Anak-anak kelompok B di TK Pertiwi Kupang dijadikan sebagai subjek penelitian. Untuk mendapatkan hasil terbaik, digunakan teknik yang efisien, yaitu siklus tindakan berulang yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak. **Hasil penelitian** menunjukkan bahwa prosentase keberhasilan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan emosional pada Pra Siklus 38,81 %, Siklus I 65,12%, Siklus II 82,89%, Hal ini menunjukkan bahwa sejak pendekatan bermain peran diperkenalkan dalam pendidikan, telah terjadi peningkatan kecerdasan emosional anak usia dini.

Kata Kunci : anak usia dini, bermain peran, kecerdasan emosional

Abstract

The aim of this research is to find out whether group B students at Pertiwi Kupang Kindergarten can become more emotionally intelligent through the use of role playing methods. This research method uses the Classroom Action Research (PTK) method. This is because classroom action research can provide strategies and tactics that directly improve and elevate teacher professionalism in supervising the educational process in the classroom. Research that discusses the causes and effects of therapy, as well as what happens during treatment is known as classroom action research (CAR). It also explains the complete process, from the start of treatment to its effects. Group B children at Pertiwi Kupang Kindergarten were used as research subjects. To get the best results, an efficient technique is used, namely a cycle of repeated actions aimed at increasing the child's emotional intelligence. The results of the research show that the percentage of success in using the role-playing method to increase emotional intelligence in the Pre-Cycle was 38.81%, Cycle I 65.12%, Cycle II 82.89%. This shows that since the role-playing approach was introduced in education, there has been increasing emotional intelligence in early childhood.

Keywords : early childhood, role playing, emotional intelligence

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Merujuk pada Undang-undang Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 Pasal I Angka 14 , Pendidikan anak usia dini, khususnya pendidikan formal, menawarkan program pendidikan untuk mendukung perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional anak, serta keyakinan moral dan agama mereka. Domain perkembangan sosial dan emosional yang terkait dengan kecerdasan emosional anak mencakup lima bidang perkembangan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Kecerdasan emosional kini dipahami sebagai salah satu faktor penentu kesuksesan hidup seseorang. Fakta bahwa beberapa orang dengan tingkat kecerdasan intelektual (IQ) tinggi juga mempunyai riwayat kegagalan menjadi bukti atas klaim ini. Sebaliknya, seseorang dengan IQ di bawah standar atau biasa-biasa saja tidak bisa mencapai kesuksesan dalam hidup. Citra semacam ini dihasilkan dari variasi kapasitas tertentu yang oleh Goleman disebut Kecerdasan Emosional (Emotional Intelligence) kemampuan seseorang mengatur serta mengelola emosi dalam dirinya, menjaga keseimbangan emosi dan cara pengungkapannya melalui keterampilan sosial, keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, dan empati (Goleman, 2016:).

Tidaklah mengherankan bahwa beberapa kepercayaan tradisional tentang emosi yang telah berkembang seiring berjalannya waktu tetap bertahan tanpa adanya bukti yang memadai untuk menyangkal atau mendukungnya, mengingat peran penting emosi dalam kehidupan anak-anak. Salah satu kesalahpahaman umum adalah bahwa beberapa orang secara alami lebih emosional dibandingkan yang lain. Oleh karena itu, masyarakat menerima anggapan bahwa ciri-ciri tertentu tidak dapat diubah. Tanggung jawab utama instruktur adalah mengkomunikasikan pola perilaku yang diantisipasi dalam semua kontak mereka dengan siswa, anggota staf lain, dan instruktur lainnya. Hal ini mungkin dipandang penting perannya di antara beberapa kegiatan interaksi belajar mengajar. Bagi para guru menghabiskan banyak waktu dan energi untuk fokus pada proses belajar mengajar dan terlibat dengan siswanya, disadari atau tidak. (Sardiman A.M, 2014:137-138) Meskipun mungkin ada beberapa tumpang tindih antara ketiga kategori ini, guru harus berupaya keras untuk melaksanakan semuanya karena masing-masing kategori memiliki tuntutan dan strategi tersendiri untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak.

Bermain peran merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu siswa TK Pertiwi Kupang menjadi lebih cerdas secara emosional. Dalam konteks perkembangan anak usia dini, bermain peran menjadi penting karena menumbuhkan imajinasi, kreativitas, melatih keterampilan motorik kasar, apresiasi terhadap peran tertentu, dan eksplorasi emosi anak. Menurut Gilstrap dan Martin (Gunarti, 2013) bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam

pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.

Anak akan bebas mengekspresikan berbagai macam emosi tanpa rasa takut akan penolakan, rasa malu, atau rasa malu dari lingkungan sekitarnya. Ia juga bisa melepaskan perasaan tertekannya yang disebabkan oleh tekanan masyarakat. Anda dapat memerankan karakter yang penakut, penyayang, pemarah, baik hati, dll melalui permainan peran. Berdasarkan observasi awal, terdapat anak-anak di Kecamatan Karangdowo Kabupaten Klaten khususnya di TK Pertiwi Kupang, sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak pada perkembangan emosi seperti bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat memahami peraturan dan disiplin anak didik belum mencapai tingkat pencapaian perkembangan kecerdasan emosional dengan optimal. Dilihat dari segi sekolah belum memiliki sarana prasarana secara optimal untuk mengembangkan kecerdasan anak yang beragam dan dilihat dari segi orangtua, seringkali dianggap Dibandingkan dengan kecerdasan intelektual anak, kecerdasan emosional dikatakan kurang diperlukan dalam pengembangan.

Bukanlah tugas yang mudah untuk menghasilkan atau melahirkan generasi baru yang mempunyai kemampuan mengendalikan emosi selain ketajaman mental, keterampilan sosial, moralitas, akhlak mulia, nilai-nilai kehidupan, serta budi pekerti dan integritas. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidik anak usia dini harus mengerahkan banyak usaha dan tenaga. Oleh karena itu, judul penelitian pendidikan ini dipilih "Peningkatan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B TK Pertiwi Kupang". Penelitian ini diyakini akan membantu anak-anak menjadi lebih cerdas secara emosional serta menarik perhatian anak dengan Metode Bermain Peran kemudian untuk pihak sekolah diharapkan dapat melengkapi APE (Alat Peraga Edukatif) dalam pembelajaran serta Pembelajaran lebih menarik. Sehingga diharapkan para orangtua tertarik menyekolahkan anaknya pada TK Pertiwi Kupang, Kecamatan Karangdowo, Kabupaten Klaten.

1.2. Teori Kecerdasan Emosi dan Bermain Peran

Kecerdasan berasal dari kata cerdas yang berarti pintar dan cerdik, cepat tanggap dalam menghadapi masalah dan cepat mengerti jika mendengar keterangan. Kecerdasan adalah kesempurnaan perkembangan akal budi. Kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dalam hal ini adalah masalah yang menuntut kemampuan fikiran (Daryanto, 2014). Sedangkan emosi dalam makna paling harfiah oleh *Oxford English Dictionary* didefinisikan sebagai “setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan nafsu, setiap keadaan mental yang hebat atau

meluap-luap". Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak (Goleman, 2015 : 409)

Oleh karena itu, kecerdasan emosional adalah bagian dari kecerdasan sosial dan mengacu pada kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan perasaan dan emosi diri sendiri dan orang lain, serta menggunakan pengetahuan ini untuk mempengaruhi keputusan dan perilaku yang bertujuan untuk membawa emosi seseorang agar sesuai dengan norma-norma sosial.

Istilah "kecerdasan emosional" menggambarkan kemampuan untuk mengidentifikasi sentimen diri sendiri dan orang lain, menginspirasi diri sendiri, dan mengatur emosi secara efektif baik di dalam diri sendiri maupun dalam interaksi antarpribadi. Menurut Desmita (2015), kecerdasan emosional adalah kemampuan individu dalam mengatur segala ide, perasaan, nafsu, dan keadaan mental yang menguasai yang bersumber dari keadaan mental yang sehat. Sementara itu, anak-anak melakukan permainan yang disebut role play, yaitu berpura-pura menjadi orang lain atau mengambil suatu peran dan menggunakan benda nyata atau khayalan untuk menyelesaikannya (Nur dan Rusmiati, 2021). Salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran melalui bermain adalah akting peran, yang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka untuk mengomunikasikan pandangan mereka tentang masa lalu, masa kini, dan masa depan. Melalui permainan peran, anak-anak dapat berkreasi, bereksplorasi, menemukan, mengartikulasikan perasaannya, dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

Selain membantu anak-anak memahami bahwa belajar adalah proses seumur hidup, pendekatan bermain peran juga berupaya mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (Ovirianingsih et al., 2021). Anak juga dapat diajari untuk memainkan peran, untuk membantu mereka berkembang sesuai usianya pada fase perkembangan, menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial, dan mengajarkan mereka untuk menjaga diri dan teman-temannya (Ratno, 2020:49). Berdasarkan pengertian dan para ahli tersebut berarti bahwa bermain peran ialah sarana dimana mengekspresikan diri dengan fantasinya secara aktif untuk memerankan tokoh yang dipilih. Bermain peran merupakan tempat menyalurkan emosionalnya anak dalam berpura-pura neniru memperagakan tingkah laku seseorang ataupun benda di sekelilingnya. Bermain peran misalnya berpura-pura menjadi anak sekolah, dokter, ibu, juru masak, atau polisi.

2. METODE

Berdasarkan observasi awal terhadap anak-anak di TK Pertiwi Kupang Kecamatan Karangdowo Kabupaten Klaten, mayoritas anak-anak di TK Pertiwi Kupang, Kabupaten Klaten, kurang memiliki kecerdasan emosional sesuai dengan tahap perkembangannya. Di TK Pertiwi Kupang berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak pada perkembangan emosi seperti bersikap kooperatif

dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat memahami peraturan dan disiplin anak didik belum mencapai tingkat pencapaian perkembangan kecerdasan emosional dengan optimal. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang variatif serta tuntutan dari orangtua bahwasanya kecerdasan yang utama adalah kecerdasan kognitif.

Peneliti telah menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk melakukan penelitian semacam ini. Hal ini disebabkan penelitian tindakan kelas dapat memberikan strategi dan taktik yang secara langsung meningkatkan dan mengangkat profesionalisme guru dalam mengawasi proses pendidikan di kelas. Penelitian yang membahas tentang sebab dan akibat terapi, serta apa yang terjadi selama pengobatan dikenal dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Ini juga menjelaskan proses lengkapnya, dari awal pengobatan hingga efeknya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah suatu jenis penelitian yang merinci baik prosedur maupun hasil penggunaan PTK di kelas untuk meningkatkan kinerja siswa. Ada protokol atau pedoman penelitian tindakan kelas (PTK) yang harus diperhatikan guru dan peneliti yang berencana melakukan penelitian tindakan kelas akan merasakan manfaat dari proses ini (PTK).

Menurut Arikunto (2013, p. 17), siklus penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki empat langkah, sebagaimana dijelaskan oleh Iskandar (2015, p. 23) dimulai dari tahap perencanaan, kegiatan/tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahapan tersebut saling berkaitan karena setiap tindakan dimulai dari tahap perencanaan, yang pada tahap tersebut peneliti mengembangkan instrumen penelitian, lembar kegiatan, dan rencana pembelajaran yang akan digunakan dalam tahap pelaksanaan. Kemudian dilakukan observasi terhadap peserta penelitian. Peneliti kemudian menyajikan kegiatan pembelajaran yang telah selesai dan membicarakan rencana tindakan pada langkah refleksi selanjutnya untuk mendapatkan hasil terbaik, digunakan teknik dan protokol yang efisien, seperti siklus tindakan berulang yang berupaya untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak-anak. Peneliti memperoleh sumber data dari hasil observasi terhadap anak didik kelompok B TK Pertiwi Kupang kecamatan Karangdowo Kabupaten Klaten yang didukung dengan hasil wawancara serta dokumentasi yang dilakukan oleh Peneliti. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu Observasi, Wawancara dan Dokumentasi, untuk pelaksanaan penelitian langkah-langkah pada setiap siklusnya dimulai dari : Perencanaan, pelaksanaan, Observasi dan refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan kecerdasan emosional anak kelompok B di TK Pertiwi Kupang Kecamatan Karangdowo Kabupaten Klaten melalui metode bermain peran menjadi tanda keberhasilan penelitian. jika 80% kemampuan emosional anak rata-rata memenuhi kriteria baik, maka penelitian

tersebut dapat dianggap berhasil. Sudijono (dalam Ramadhani, 2014) menyatakan bahwa data diinterpretasikan kedalam 3 tingkatan yaitu:

- a. Kriteria baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 80% - 100%
- b. Kriteria cukup, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 60% - 79%
- c. Kriteria kurang baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 30% - 59%

Peneliti melakukan kegiatan pra siklus yaitu Siklus I dan Siklus II dalam upaya mengetahui kapasitas kecerdasan emosional anak. Hasil belajar lembar observasi aktivitas menunjukkan hal tersebut. Dengan membandingkan hasil tindakan dari setiap siklus yang diselesaikan selama kegiatan pembelajaran, maka efektivitas setiap kegiatan dapat dinilai.

Tabel 1.1

Tabel Observasi Pengamatan Hasil Rata-Rata Kelas

No	Indikator	Butir Amatan	Hasil Pengamatan Rata-Rata Kelas (%)		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Bersikap kooperatif dengan teman.	1. Mengajak teman untuk bermain/belajar.	39,47	63,15	81,57
		2. Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.	34,21	64,47	82,89
2	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, Sedih, antusias, dsb.)	3. Mengekspresikan perasaannya (Misal : marah, sedih, gembira, kaget, dll).	43,42	65,78	77,63
		4. Mau memberi dan meminta maaf.	42,10	64,47	89,47
3	Memahami peraturan dan disiplin.	5. Membuang sampah pada tempatnya.	38,15	73,68	90,78
		6. Mentaati peraturan yang berlaku.	35,52	59,21	75

Terlihat dari tabel di atas bahwa kecerdasan emosional anak mengalami pertumbuhan pada setiap titik pengamatan siklusnya.

1. Bersikap kooperatif dengan teman.
 - a. Mengajak teman untuk bermain/ belajar

Terdapat perubahan dari Pra siklus 39,47 % yang artinya kurang baik, pada siklus I

63,15 % yang artinya cukup dan pada siklus II terdapat peningkatan menjadi 81,57 % yang artinya peningkatan kecerdasan emosi melalui metode bermain peran sudah dikatakan baik

b. Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Terdapat perubahan dari Pra siklus 34,21 % yang artinya kurang baik, pada siklus I 64,47 % yang artinya cukup dan pada siklus II terdapat peningkatan menjadi 82,89 % yang artinya penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan emosional telah dikatakan baik.

2. Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, Sedih, antusias, dsb.)

c. Mengekspresikan perasaannya (Misal : marah, sedih, gembira, kaget, dll)

Terdapat perubahan dari Pra siklus 43,42 % yang artinya kurang baik, pada siklus I 65,78 % yang artinya cukup dan pada siklus II terdapat peningkatan menjadi 77,63% yang artinya peningkatan kecerdasan emosi melalui metode bermain peran sudah dikatakan baik

d. Mau memberi dan meminta maaf.

Terdapat perubahan dari Pra siklus 42,10 % yang artinya kurang baik, pada siklus I 64,47 % yang artinya cukup dan pada siklus II terdapat peningkatan menjadi 89,47 % yang artinya peningkatan kecerdasan emosi melalui metode bermain peran sudah dikatakan baik

3. Memahami peraturan dan disiplin.

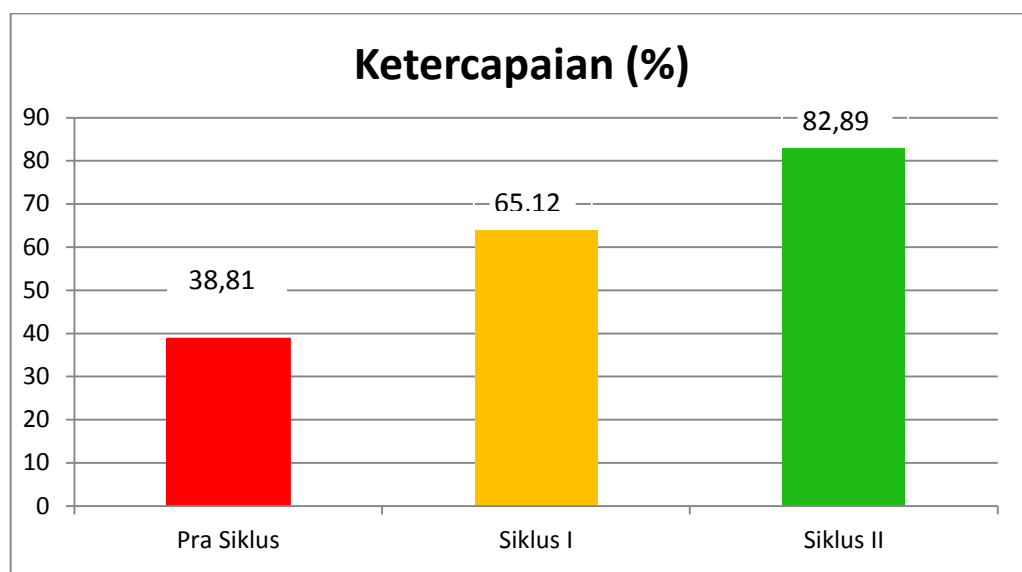
e. Membuang sampah pada tempatnya

Terdapat perubahan dari Pra siklus 38,15 % yang artinya kurang baik, pada siklus I 73,68% yang artinya cukup dan pada siklus II terdapat peningkatan menjadi 90,78 % yang artinya peningkatan kecerdasan emosi melalui metode bermain peran sudah dikatakan baik

f. Mentaati peraturan yang berlaku.

Terdapat perubahan dari Pra siklus 35,52 % yang artinya kurang baik, pada siklus I 59,21 % yang artinya cukup dan pada siklus II terdapat peningkatan menjadi 75 % yang artinya peningkatan kecerdasan emosi melalui metode bermain peran sudah dikatakan baik

Untuk hasil keseluruhan rata-rata persiklus dapat diamati pada gambar berikut



Gambar 5. Grafik Hasil Rata-Rata Kelas Per Siklus

Dari data diatas dapat ditemukan rata-rata kecerdasan emosional anak pada Pra siklus yaitu 38,81 %. Kenyataan tersebut memberikan motivasi kepada peneliti untuk melakukan tindakan. Bermain peran merupakan alat yang berguna untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak. Selanjutnya, sepanjang siklus I dan II, tugas observasi diselesaikan dengan menggunakan lembar panduan observasi gaya checklist. Kesimpulan berikut diambil dari observasi yang dikumpulkan oleh peneliti dan pendidik.:

- a. Anak sangat antusias mengikuti kegiatan bermain peran.
- b. Terdapat semangat belajar yang lebih dengan bermain peran.
- c. Data yang didapat dari pelaksanaan siklus I, rata-rata kecerdasan emosional dari 38,81 % yang artinya masuk dalam kategori kurang baik menjadi 65,12 % yang artinya masuk dalam kategori cukup. Kemudian peneliti melaksanakan siklus II dan setelah dilakukan prosentase nya meningkat menjadi 82,89 % yang artinya sudah masuk dalam kategori baik dan dapat dikatakan sudah mencapai indikator pencapaian keberhasilan.

4. PENUTUP

Menurut penelitian ini, bermain peran bermanfaat bagi anak-anak dan instruktur ketika memikirkan proses pembelajaran dan mencoba menggunakan strategi tersebut dalam pelajaran selanjutnya. Dari temuan penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak. terdapat peningkatan kecerdasan emosional yang cukup besar dari siklus ke siklus. Sekolah harus menyediakan sumber daya dan infrastruktur yang mendukung keterampilan anak guna meningkatkan kecerdasan emosional anak. Dengan bekerja sama, mendengarkan semua umpan balik, termasuk kritik dan rekomendasi yang berguna, dan membina hubungan positif dengan guru, kepala

sekolah dapat memainkan peran utama dalam meningkatkan proses pembelajaran. Untuk pengembangan penelitian kedepan peneliti, dapat mengetahui Inisiatif apa yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak sejak dini selain dengan menyempurnakan dan melakukan penelitian seperti ini, namun dengan pendekatan dan metodologi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R. (2015). Hubungan antara Metode Bercerita dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Islam Mutiara Sunnah Gresik. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1(1).
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif Pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.3>
- Anisyah, N. (2020). Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak Usia Dini. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-22.
- Aulina, C. (2015). Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Journal Pedagogia*, 4(1), 59-69.
- Arieska, O., Syafri, F., & Zubaedi, Z. (2018). Pengembangan Kecerdasan Emosional (Emotional Quotient) Daniel Goleman Pada Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam. *AlFitrah*, 1(1), 103-116.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Goleman, Daniel. (2016). *Emotional Intelligence (Terjemahan)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Gunarti, Winda, & dkk. (2013). *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hamruni (2012). *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Heriyanto, Ahmad. 2017. *Hubungan Kecerdasan Emosional Dalam Meningkatkan Hafalan AlQur'an Surat An Naba' Santri Kelas I A Madrasah Aliyah*, Palembang : Skripsi.
- Hernaningsih, T., & Giyoto, G. (2020). PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SMA BATIK 1 SURAKARTA. *Annizom*, 5(3).
<http://eprints.umsida.ac.id/1607/8:33>
- Jamilah, S. (2019). Pengembangan Sosial-Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelompok B Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83-101.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.
- Mashar, Rina. 2011. *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Jakarta: kencana
- Mulyani. (2014) *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Raushan Fikr. Volume 3 Nomor 2
- Mustakim, M.N. (2005). *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Rantini, R., & Hardiyana, A. (2021). Efektivitas Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Emosi Anak Pada Kelompok A di PAUD Nurus Syifah Sumber Kabupaten Cirebon. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 2(2), 82-93.
- Sardiman A.M, (2014) *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,), hal. 147

Sari, A. & Sagala, A.C.D. (2017). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B Tk Dharma Wanita Tampingan Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2013/2014. *Paudia*, 2(2).

Sugiyono,(2013). “*Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*” Bandung : Penerbit Alfabeta
Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2023

