

# Pengembangan Permainan Cube Up untuk Menstimulasi Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun

Eka Chandra Fitriasari, Ahmad Samawi\*, Sandy Tegariyani Putri Santoso

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: ahmad.samawi.fip@um.ac.id

Paper received: 3-5-2021; revised: 24-5-2021; accepted: 28-5-2021

## Abstract

This research aims to produce Cube Up games that are suitable for stimulating social emotional children aged 5-6 years. This research was conducted in five kindergartens using Research and Development design. The research and development model used is Borg and Gall which has been modified by researchers. The results of validation game experts get a percentage of 87,50 percent, 89,42 percent social emotional experts, 96,25 percent education practitioner, and field trials, get a percentage of 89,01 percent. The average results of expert validation data and field trials get a percentage of 90,03 percent. The data showed that the Cube Up game is very suitable to be used to stimulate social emotional children aged 5-6 years.

**Keywords:** Cube Up Game; Stimulating Social Emotional

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk permainan Cube Up yang layak digunakan dalam menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di lima TK menggunakan desain Penelitian dan Pengembangan. Model penelitian dan pengembangan yang dipakai yaitu Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Hasil validasi ahli permainan mendapatkan persentase sebesar 87,50 persen, ahli materi sosial emosional 89,42 persen, praktisi pendidikan 96,25 persen, dan uji coba lapangan diperoleh persentase sebesar 89,01 persen. Hasil rata-rata data validasi ahli dan uji coba lapangan mendapatkan persentase sebesar 90,03 persen. Disimpulkan, permainan *Cube Up* sangat layak digunakan untuk menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6.

**Kata kunci:** Permainan *Cube Up*; Menstimulasi Sosial Emosional

## 1. Pendahuluan

Sosial dan emosi merupakan dua aspek perkembangan anak usia dini yang tidak dapat dipisahkan. Lingkup sosial akan mempengaruhi emosi seseorang dan begitu pula sebaliknya, emosi akan mempengaruhi lingkungan sosial. Nurmalitasari (2015) menjelaskan bahwa perkembangan sosial adalah perkembangan tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan di dalam lingkungan masyarakat. Orang-orang terdekat di sekitar lingkungan sosial inilah nantinya yang mempengaruhi kepribadian seseorang. Mashar (2014) menyatakan bahwa emosi adalah aktivitas eksternal tubuh, baik berupa reaksi menyenangkan maupun tidak menyenangkan terhadap suatu peristiwa atau kondisi mental tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa emosi terdiri dari 2 macam, yaitu emosi positif dan emosi negatif. Emosi inilah nantinya yang akan mempengaruhi lingkungan sosial. Berdasarkan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sosial emosional adalah perasaan ataupun tingkah laku positif maupun negatif yang berasal dari dalam diri yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial.

Anak yang berada pada akhir masa usia dini seharusnya sudah diberikan stimulasi-stimulasi yang berguna untuk perkembangan sosial emosionalnya. Hal ini dipertegas oleh Fadhilaturrehmi (2018) yang menyatakan bahwa sosial emosional sangat diperlukan dalam belajar tim atau kelompok karena anak berhubungan dengan teman sebaya sehingga anak harus mengontrol emosinya agar tercipta iklim kondusif dalam belajar. Permainan sebagai salah satu stimulasi terbaik merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dan dilakukan dengan senang hati. Permainan juga bermanfaat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi aspek fisik, intelegensi, dan sosial (Pramono, 2013). Permainan menurut Fadillah (2017) harus memiliki tujuan yang jelas, dilakukan dengan bebas, mementingkan proses bukan hasil, memperhatikan keselamatan, serta menyenangkan dan dapat dinikmati.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas kelompok B di TK IT Ulil Albab dan TK Muslimat NU IX, permainan yang dapat menstimulasi sosial emosional anak sangat diperlukan. Metode bermain yang selalu diterapkan di PAUD membuat anak akan belajar sesuatu dengan lebih mudah. Namun permainan yang ada selama ini lebih banyak menstimulasi perkembangan bahasa, kognitif, dan fisik motorik anak. Kegiatan dan metode yang diberikan untuk menstimulasi sosial emosional anak juga belum beragam.

Berdasarkan paparan teori dan fenomena yang telah dijabarkan di atas, permainan yang dapat menstimulasi sosial emosional anak masih belum banyak dikembangkan dan diperlukan adanya permainan yang dapat menstimulasi sosial emosional anak. Produk yang dikembangkan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah di atas yaitu permainan *Cube Up* untuk menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Permainan *Cube Up* merupakan modifikasi dari permainan ular tangga. Nugrahani (2017) telah melakukan penelitian tentang permainan ular tangga. Hasil dari penelitian Nugrahani (2017) menunjukkan bahwa kualitas belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 18,8%.

Permainan *Cube Up* merupakan jenis permainan kooperatif yang terdiri dari media 2 dimensi dan 3 dimensi. Nugroho (2013) telah melakukan penelitian eksperimen tentang permainan kooperatif untuk memotivasi siswa mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian eksperimen yang dilakukan Nugroho (2013) menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai  $t_{hitung}=9,091$  dan  $t_{tabel}=1,697$ . Lebih lanjut, Maresha (2012) telah melakukan penelitian kuantitatif tentang keefektifan permainan kooperatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Hasil Analisis data yang dilakukan Maresha (2012) pada kelompok eksperimen diperoleh *mean rank* pretest sebesar 7,50 sedangkan *posttest* sebesar 21,50. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2013) dan Maresha (2012) membuktikan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan efektif untuk mengembangkan sosial emosional anak usia dini.

Permainan *Cube Up* memiliki spesifikasi sebagai berikut: (1) Terdiri dari *print out* banner *Cube Up*, dadu, gaco, kartu gambar, kubus, prisma segi empat, dan kartu gambar. (2) Kegiatan permainan memiliki langkah-langkah permainan diharapkan dapat membantu anak untuk disiplin dalam mengikuti peraturan dalam permainan. (3) Kegiatan menyusun kubus secara berkelompok diharapkan dapat membantu anak membangun kerjasama dan saling membantu. (4) Kegiatan permainan dilakukan dengan anak berjajar seperti kereta api dan

bergantian dalam bermain diharapkan membuat anak sabar menunggu giliran bermain. (5) Aktivitas melempar dadu diharapkan mudah dan menarik bagi anak. (6) Aktivitas mengambil kubus dan memberikannya secara estafet dengan mengapit kedua jari telunjuknya ke kubus dan membisikkan jumlah dadu diharapkan dapat membuat anak peduli dan mau membantu teman. (7) Aktivitas tebak gambar diharapkan dapat membuat anak bersosialisasi melalui komunikasi.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk permainan *Cube Up* yang layak digunakan untuk menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Kelayakan tersebut dapat dilihat melalui hasil dari validasi ahli permainan, ahli sosial emosional, praktisi pendidikan, dan uji coba lapangan. Aspek sosial emosional yang dapat distimulasi melalui permainan *Cube Up* adalah perasaan senang, kesabaran, mentaati aturan, dan kerjasama.

## 2. Metode

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada dengan cara menyempurnakannya sehingga diperoleh produk baru yang berbeda dari produk sebelumnya. Sugiyono (2010) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan masih rendah, padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan yang perlu dihasilkan melalui *research and development*. Model penelitian dan pengembangan yang dipakai yaitu Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh peneliti.

Peneliti melakukan langkah penelitian dan pengembangan hanya sampai tahap ke tujuh yaitu penyempurnaan produk akhir. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan meliputi: (1) Penelitian dan pengumpulan data, yaitu meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, dan penelitian lapangan awal. (2) Perencanaan, yaitu hasil dari studi literatur, pengukuran pengumpulan data kebutuhan, dan penelitian dalam skala kecil (Sukmadinata, 2009). Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyusun rancangan produk permainan. (3) Pengembangan draf produk, yaitu hasil dari penelitian, pengumpulan data, dan perencanaan. Hasil tersebut berupa produk permainan yang kemudian divalidasi oleh ahli. (4) Uji coba lapangan awal dilakukan dengan kelompok kecil pada TK IT Ulil Albab dengan 10 subjek. (5) Merevisi hasil uji coba, yaitu hasil evaluasi dan masukan dari uji coba lapangan awal dengan memperbaiki produk pada bagian yang masih kurang efektif. (6) Uji coba kelompok besar dilakukan di TK IT Ulil Albab, TK Tunas Madani, TK Sunan Giri, TK Muslimat NU IX, dan TK Islam Samudera dengan subjek 81 anak kelompok B (5-6 tahun). (7) Penyempurnaan produk akhir dilakukan setelah dilakukan revisi dari uji coba kelompok besar.

Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah: (a) uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 anak kelompok B TK IT Ulil Albab yang berusia 5-6 tahun. (b) uji coba kelompok besar dilakukan pada 81 anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di TK IT Ulil Albab, TK Tunas Madani, TK Sunan Giri, TK Muslimat NU IX, dan TK Islam Samudera. Uji coba lapangan dilakukan pada lima TK tersebut berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan. Kegiatan yang diberikan untuk menstimulasi sosial emosional anak di lima TK tersebut masih belum beragam. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari saran dan evaluasi ahli, hasil wawancara, dan observasi yang dilakukan pada tahap awal penelitian. Data kuantitatif didapatkan dari skor data instrumen dari validator dan lembar observasi.

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini berupa angket validasi dan lembar observasi. Angket validasi merupakan penilaian produk tentang kelayakan dari permainan *Cube Up* untuk menstimulasi sosial emosional anak usia dini kelompok B (5-6 tahun) yang dilakukan oleh ahli. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh untuk mengetahui analisis kebutuhan, keadaan di lapangan, saran dari para ahli. Data kuantitatif diperoleh untuk mengetahui kelayakan permainan dari skor dan hasil uji lapangan yang didapatkan. Rumus untuk mengolah data yang berupa deskriptif persentase menurut Sudjiono (2009:43) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum X$  : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$  : Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Setelah mendapatkan hasil dari data yang diolah menggunakan rumus di atas, data yang diperoleh dicocokkan dengan kriteria kelayakan yang disajikan dalam tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan**

Kategori	Presentase	Kualifikasi
(Skor 4)	85,01% - 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
(Skor 3)	70,01% - 85%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
(Skor 2)	50,01% - 70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
(Skor 1)	01% - 50%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Sumber: (Akbar, 2013)

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Berdasarkan pengumpulan data dari kajian uji coba pengembangan permainan *Cube Up* untuk menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun, diperoleh hasil rata-rata persentase keseluruhan data sebesar 90,03%. Hasil tersebut masuk ke dalam kategori persentase kelayakan 85,01%-100%. Kesimpulan dari hasil rata-rata rata-rata keseluruhan data yaitu permainan *Cube Up* sangat valid dan dapat dapat digunakan tanpa revisi. Data evaluasi ahli permainan dilakukan oleh enam ahli yaitu dua permainan anak usia dini, dua ahli sosial emosional anak usia dini, dan dua praktisi pendidikan. Data kuantitatif yang didapatkan dari ahli permainan anak usia dini memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,50%, ahli materi sosial emosional anak usia dini memperoleh rata-rata persentase sebesar 89,42%, dan praktisi pendidikan memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,25%.

Hasil rata-rata data validasi ahli permainan anak usia dini, ahli sosial emosional anak usia dini, dan praktisi pendidikan mendapatkan persentase sebesar 91,05%. Hasil tersebut masuk ke dalam kategori persentase kelayakan 85,01%-100%. Kesimpulan dari hasil rata-rata validasi ahli yaitu permainan *Cube Up* sangat valid digunakan. Data kuantitatif yang didapatkan

dari uji coba kelompok besar mendapatkan rata-rata persentase sebesar 89,01%. Hasil tersebut masuk ke dalam kategori persentase kelayakan 85,01%-100%. Kesimpulan dari hasil rata-rata uji coba kelompok besar yaitu permainan *Cube Up* sangat valid digunakan.

Data kualitatif berupa saran dari ahli sosial emosional adalah memberikan *reward* setelah permainan. Perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan saran tersebut yaitu memberikan *reward* berupa *sticker* bintang. *Sticker* bintang tersebut diberikan kepada kelompok yang berhasil memenangkan permainan. Saran dari ahli permainan adalah membuat perintah pada angka yang dilalui untuk memperdalam komunikasi. Perbaikan selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah memberikan kartu gambar tempat-tempat rekreasi untuk menambah komunikasi antar anak. Anak diminta untuk menyebutkan ciri-ciri dari gambar yang disediakan dan anak lainnya menebak gambar tersebut.

### 3.2. Pembahasan

Data kuantitatif ahli sosial emosional anak usia dini memperoleh rata-rata persentase sebesar 89,42%, Hasil Permainan *Cube Up* dinyatakan aman dengan persentase sebesar 100%, mudah dengan persentase sebesar 87,5%, menarik dengan persentase sebesar 87,5%, dan mampu memunculkan antusiasme pada diri anak dengan persentase sebesar 87,5% oleh ahli materi sosial emosional anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pernyataan Fadillah (2017:19), prinsip permainan adalah memiliki tujuan yang jelas, dilakukan dengan bebas, mementingkan proses bukan hasil, memperhatikan keselamatan, serta menyenangkan dan dapat dinikmati. Permainan *Cube Up* terbukti menarik perhatian anak karena anak sangat antusias saat bermain serta aman karena terbuat dari bahan yang halus dan tidak tajam.

Permainan *Cube Up* bertujuan untuk menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Kemampuan sosial emosional yang distimulasi dalam permainan ini adalah perasaan senang dengan indikator antusias mengikuti permainan, kesabaran dengan indikator antri menunggu giliran bermain, mentaati aturan dengan indikator disiplin dalam mengikuti peraturan dalam permainan, dan kerjasama dengan indikator peduli dan mau membantu. Anak usia 5-6 tahun sudah mulai mampu bermain kooperatif. Partern (dalam Pramono, 2015:51) menyatakan bahwa bermain kooperatif adalah bermain bersama melakukan suatu proyek bersama yang mempunyai unsur kalah menang. Permainan *Cube Up* telah dinyatakan dapat menstimulasi anak untuk bersikap kooperatif dalam permainan dengan persentase sebesar 100%. Sikap kooperatif yang ditunjukkan oleh anak dalam permainan dapat terlihat dari anak mau bekerjasama melakukan estafet kubus dan membantu teman yang mengalami kesulitan menebak gambar.

Santrock (2012:280) menyatakan bahwa perkembangan emosi di masa kanak-kanak awal membuat mereka mencoba untuk memahami reaksi-reaksi emosi orang lain dan mengendalikan emosinya sendiri. Saat anak dapat mengendalikan emosinya dengan baik, anak akan dapat belajar untuk sabar dalam menunggu giliran. Permainan *Cube Up* telah dinyatakan dapat menstimulasi anak untuk bersikap antri menunggu giliran bermain dengan persentase sebesar 87,5%. Wiyani (2014:34) menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah memahami adanya aturan, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu, Permainan *Cube Up* telah dinyatakan dapat menstimulasi anak untuk disiplin mengikuti aturan dalam permainan dengan persentase sebesar 87,5%.

Permainan *Cube Up* memiliki beberapa alat atau media di dalamnya. Media tersebut adalah *print out* banner *Cube Up*, 2 dadu, 2 gaco, 30 kubus, 1 prisma segi empat, kartu gambar, dan buku panduan guru. Kustiawan (2015:206) menyatakan bahwa media yang baik adalah media yang aman, sesuai dengan tujuan, mengembangkan potensi anak, rapi, indah, menarik serta kreativitas anak, kuat, dan bertahan lama. Ahli permainan anak usia dini menyatakan bahwa *print out* banner *Cube Up* memiliki persentase kemenarikan sebesar 75% dan keamanan 100%, dadu memiliki persentase kemenarikan sebesar 87,5% dan keamanan 100%, gaco memiliki persentase kemenarikan sebesar 87,5% dan keamanan 100%, serta kubus dan prisma segi empat memiliki persentase kemenarikan sebesar 75% dan keamanan 87,5%. Permainan *Cube Up* telah dinyatakan mudah untuk dimainkan dengan persentase sebesar 87,5%, mudah mendapatkan bahan dalam media permainan dengan persentase sebesar 75%, mudah membuat permainan dengan persentase sebesar 87,5%, dan mudah menggunakan media dalam permainan dengan persentase sebesar 100%. Selain itu, permainan *Cube Up* telah dinyatakan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dengan persentase sebesar 75% dan efisien dalam keawetan dengan persentase sebesar 100% serta kemudahan penyimpanan sebesar 87,5% oleh ahli permainan anak usia dini.

Permainan *Cube Up* telah dinyatakan dapat memotivasi anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan persentase sebesar 87,5%. Merrel (2008: 210) menyatakan bahwa pembelajaran sosial emosional merupakan hal dasar bagi pengembangan sosial emosional anak untuk kesehatan, perkembangan etika, kewarganegaraan, pembelajaran akademis, dan motivasi diri. Pembelajaran yang baik untuk anak adalah melalui bermain. Bermain membuat anak belajar sesuatu dengan lebih mudah karena dilakukan dengan senang hati.

Uji coba kelompok kecil permainan *Cube Up* yang dilakukan pada 10 anak dengan anak laki-laki sebanyak empat anak dan anak perempuan sebanyak enam anak di TK IT Ulil Albab. Hasil data uji coba kelompok kecil pengembangan permainan *Cube Up* terkait keamanan, kemudahan, dan kemenarikan memperoleh persentase sebesar 94,6%. Aspek sosial emosional dalam permainan *Cube Up* diperoleh persentase sebesar 86%. Melalui persentase tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,3%. Data tersebut merujuk pada kategori persentase kelayakan 85,01%-100% yang berarti permainan *Cube Up* sangat valid dan dapat digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil terdapat langkah permainan yang perlu direvisi. Peneliti awalnya menggunakan kartu gambar pada saat anak melangkahkan gaco saja, namun anak terkadang menggunakan kartu gambar juga saat menyusun kubus. Peneliti menerapkan peraturan bahwa anak menggunakan kartu gambar ketika melangkahkan gaco ataupun menyusun kubus.

Uji coba kelompok besar permainan *Cube Up* yang dilakukan pada total 81 anak dengan anak laki-laki sebanyak 30 anak dan anak perempuan sebanyak 51 anak di TK IT Ulil Albab, TK Tunas Madani, TK Muslimat NU IX, TK Islam Samudera, dan TK Sunan Giri. Hasil rata-rata persentase uji coba kelompok besar terkait keamanan, kemudahan, dan kemenarikan permainan *Cube Up* memperoleh rata-rata persentase sebesar 94,07%. Hasil rata-rata persentase uji coba kelompok besar terkait aspek sosial emosional permainan *Cube Up* memperoleh persentase sebesar 83,95%. Hasil akhir rata-rata data uji coba kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 89,01%. Hasil tersebut masuk ke dalam kategori persentase kelayakan 85,01%-100%. Kesimpulan dari hasil rata-rata data uji coba kelompok besar yaitu permainan *Cube Up* sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

#### 4. Simpulan

Hasil validasi ahli dan uji coba lapangan permainan *Cube Up* memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,03%. Dari hasil tersebut, permainan *Cube Up* telah dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun menurut ahli permainan anak usia dini, ahli materi sosial emosional anak usia dini, praktisi pendidikan atau pengguna, dan anak. Meskipun secara keseluruhan permainan *Cube Up* telah dinyatakan sangat valid dan layak digunakan, beberapa ahli memberikan komentar dan saran untuk perbaikan dan revisi pada permainan. Perbaikan dan revisi tersebut adalah memberikan *reward* dalam permainan dan menambahkan tantangan pada setiap angka yang dilewati anak.

Perbaikan dilakukan oleh peneliti setelah mendapatkan saran dari ahli dan melakukan uji coba kelompok kecil. Perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan saran dari ahli adalah memberikan *reward* berupa *sticker* bintang dan menambahkan tantangan pada setiap angka yang dilewati anak berupa kartu untuk anak menebak gambar untuk berkomunikasi. Perbaikan dari uji coba kelompok kecil yaitu menggunakan kartu gambar setiap anak melangkahakan gaco maupun saat menyusun kubus. Permainan *Cube Up* juga telah diujicobakan pada lima TK dengan sebelumnya dilakukan perbaikan dan revisi sesuai saran ahli dan uji coba kelompok kecil.

Produk pengembangan permainan *Cube Up* merupakan modifikasi dari permainan ular tangga dan memiliki keunggulan yang bisa dimanfaatkan sebagai alternatif cara untuk menstimulasi sosial emosional anak, yaitu: (1) Media pembelajaran dalam permainan *Cube Up* berwarna-warni dan memiliki gambar yang menarik perhatian anak. (2) Masing-masing anggota kelompok memiliki peran bekerjasama dalam permainan sehingga anak tidak berebut permainan. (3) Permainan *Cube Up* dapat membantu menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

#### Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Fadhilaturrahmi, R. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20-26.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Kustiawan, U. (2015). *Media Pembelajaran Sekolah Inklusif*. Universitas Negeri Malang.
- Maresha, O.D. & Stanislaus, S. (2012). Keefektifan Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 4(1), 1-8.
- Mashar, R. (2007). Emosi Positif Anak Usia Dini dan Stimulasi "Aku Anak Ceria". *Indegenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 9(1), 18-29.
- Merrel, K. W., Juskelis, M. P., Tran, O. K. & Buchanan, R. (2008). Social and Emotional Learning in The Classroom: Evaluation of Strong Kids and Strong Teens on Students' Social Emotional Knowledge and Symptoms. *Journal of Applied School Psychology*, 24(2), 209-224.
- Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35-44.
- Nugroho, D. R. & T Rachman, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103-111.
- Pramono. (2013). Pengembangan Permainan Sirkuit dari Limbah untuk Pembelajaran Fisik Motorik Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun. *Jurnal PAUD*, 1(2), 100-107

- Pramono. (2015). *Bermain dan Permainan*. Universitas Negeri Malang.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup (Edisi Ketigabelas, Jilid 1)* (Novietha I. S., Ed.). Erlangga.
- Sudjiono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Wiyani, N. A. (2014). *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini (Panduan bagi Orangtua & Pendidik PAUD)*. Ar-ruzz Media.