



Keefektifan Bermain Peran dan Keterampilan Bercerita untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Parlinah^{1(*)}, Aryo Andri Nugroho², Arri Handayani³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang Universitas PGRI Semarang-
Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang

Abstract

Received : 3 Juli 2022
Revised : 4 Sept 2022
Accepted : 19 Nov 2022

Research problems: (1) is role playing effective to improve emotional intelligence of children aged 5-6 years?, (2) is there a difference in emotional intelligence of children aged 5-6 years before and after role playing?, Research objectives: (1) describe increasing emotional intelligence of children aged 5-6 years through role playing, (2) describing the differences in emotional intelligence of children aged 5-6 years before and after role playing. The type of research used is quasi-experimental research or quasi-experimental design. Based on the results of data analysis and discussion, it can be concluded that statistically after being calculated using SPSS 16.0 for windows there is an effective influence of role playing on the emotional intelligence of children aged 5-6 years, this can be seen based on the results of calculations using SPSS 16.0 for windows by comparing between the t value resulting from t count with the t table value. From the table it is known that the value of the Independent Sample t-test (tcount) is 14,331 and the t table is 2,160 with a p value of 0.000. Because the t-count value > t-table or ip value < 0.05, it is said that there is an average difference between the emotional intelligence of children aged 5-6 years in the experimental group and the control group. So Ho is rejected and Ha is accepted, which means that there is an effective influence of role playing on the emotional intelligence of children aged 5-6 years and there is a difference before and after role playing on children's emotional intelligence after being calculated using the paired sample test t test with the result $0.00 < 0.05$ then Ha is accepted at TK Muslimat NU Masyithoh 08 Kramatsari Pekalongan City. Besides, the results of the research that the researchers have done can be concluded that role playing can improve the emotional intelligence of children in TK Muslimat NU Masyithoh 08 Kramatsari Pekalongan City.

Keywords: Effectiveness of Role Playing; Storytelling Skills; Children's Emotional Intelligence

(*) Corresponding Author: parlinahhanun27@gmail.com

How to Cite: Parlinah, P., Nugroho, A.A., & Handayani, A. (2022). Keefektifan Bermain Peran dan Keterampilan Bercerita untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16 (2): 201-213.

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena pada masa ini anak memiliki perkembangan kecerdasan yang sangat pesat (Priyanti & Setiyowati, 2015). Perkembangan anak usia dini pada tahun-tahun pertama hingga anak usia delapan tahun sangat penting untuk perkembangan kognitif, emosi dan fisik anak (Singh & Koradia, 2017). Lembaga PAUD memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan pada anak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa terdapat enam aspek perkembangan yang harus distimulus pada usia dini, salah satunya adalah aspek perkembangan emosi, yang dalam pengertian sederhana merupakan luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain.

Perkembangan emosi pada anak usia dini menurut Thompson (dalam Sanan, 2008), "anak akan dapat berinteraksi dengan baik jika anak memiliki hubungan emosi yang baik dengan keluarga dan anak diajarkan oleh keluarganya bagaimana harus bersikap di masyarakat kelak". Kesuksesan dan keberhasilan anak dalam kehidupannya tidak hanya terletak pada kecerdasan intelektual (IQ) anak, tetapi secara tidak langsung kecerdasan emosional meningkatkan kecerdasan IQ. Bahwa



inteligensi emosional lebih besar dan menentukan anak dalam meraih kesuksesan hidup. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Jadi, emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Emosi manusia dapat dikontrol secara efektif, dan seseorang yang dapat mengontrol emosi merupakan orang cerdas. Emosi merupakan suatu kecerdasan. Dengan adanya emosi seseorang dapat berperilaku sesuai dengan apa yang dirasakan. Kecerdasan Emosi merupakan kemampuan mengenali perasaan sendiri dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungannya dengan orang lain (Darmansyah, 2011). Untuk itu kebutuhan berinteraksi dengan orang lain sangat diperlukan anak, terutama anggota keluarga dan teman-teman di sekolah. Guru berperan sebagai fasilitator, dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi dan tanggung jawab peserta didik untuk terbuka, kreatif, interaktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran untuk anak usia dini membutuhkan suasana belajar, strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Secara singkat Bredekamp dan Regrant (2008:3) menyimpulkan bahwa “anak akan belajar dengan baik dan bermakna bila anak merasa nyaman secara psikologis serta kebutuhan fisiknya terpenuhi, anak mengkonstruksi pengetahuannya, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak lainnya, eksplorasi, pencarian, penggunaan, belajar melalui bermain, unsur perbedaan anak diperhatikan” maka dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang tepat akan memberikan pemahaman lebih terhadap pengetahuan yang disampaikan oleh guru (Utami & Sakti, 2019).

Kecerdasan emosional dapat distimulasi melalui kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain dapat meningkatkan kecerdasan emosi dengan cara mengenalkan berbagai macam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak (Priyanti & Setiyowati, 2015). Kegiatan bermain peran diharapkan anak dapat mengekspresikan emosi dengan tepat, mengenal dan merasakan emosi diri sendiri, mengelola emosi, memiliki rasa percaya diri, dapat menikmati tanggung jawab, dapat menyesuaikan dengan baik dan memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain (Sari & Sagala, 2017; Saleh & Sugito, 2015).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Muslimat NU Masyithoh 08 Kramatsari Kota Pekalongan, ditemukan ada beberapa permasalahan kecerdasan emosional anak yaitu terdapat anak yang mudah frustrasi jika guru tidak memperhatikan dirinya ketika anak sedang mengerjakan tugas dan akan mencurahkan kemarahannya dengan berteriak, melempar mainan, selain itu ada juga beberapa anak bersikap agresif terhadap temannya, misalnya suka mengganggu teman ketika belajar sampai temannya menangis. Ada anak yang berbicara dengan kata-kata kasar dan ada pula anak yang tidak mau mengikuti kegiatan walau sudah dibujuk gurunya tetapi tetap diam dan tidak mau berbicara. Hal ini dapat dikarenakan kecerdasan emosi sering dilupakan dalam upaya pengembangannya pada anak-anak. Guru cenderung hanya mengenalkan sebagian kecil emosi negative dan emosi positif pada anak dan terkadang guru tidak menyampaikan pesan dan moral dari isi cerita yang dilakukan saat pembelajaran. Guru lebih mengutamakan perkembangan intelektual anak, dibandingkan dengan kecerdasan emosi anak. Maka dari itu kecerdasan emosional adalah salah satu hal krusial yang harus ditumbuh kembangkan sejak usia dini antara lain dengan bermain peran.

Semakin bertambah usia anak akan memasuki dunia yang lebih kompleks dan apabila anak tidak mampu mengendalikan emosinya dengan berperilaku yang semauanya bahkan cenderung anarkis tentu saja ia akan sulit diterima dalam masyarakat ataupun komunitas manapun, ini tentu sangat membuat orang tua, guru dan masyarakat prihatin akan sikap tersebut, ini adalah tanggungjawab bersama. Maka perlu adanya pembelajaran yang tepat. Sejalan dengan kenyataan di lapangan yang terjadi di TK Dharma Wanita Tampingan Kabupaten Kendal, dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui bermain



peran dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak kelompok B TK Dharma Wanita Tampingan Kabupaten Kendal (Sari & Sagala, 2014). Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Keefektifan Bermain Peran untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”.

METODE

Penelitian ini mengacu pada pendekatan penelitian kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimental design. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Tempat penelitian berada di TK Muslimat NU Masyithoh 08 Kramatsari Kota Pekalongan yang terletak di jalan AMD Kota Pekalongan. Waktu penelitian adalah pada bulan Januari 2022 – Agustus 2022.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Nonequivalen Post Control Group Design*. Sebelum diberi treatment, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi test yaitu pretest, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum treatment. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan (treatment) yakni pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain peran.

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari seseorang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel terikat (dependent) dan variabel bebas (independent). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kecerdasan emosional. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain peran.

Peneliti menetapkan populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B TK Muslimat NU Masyithoh 08 Kramatsari Kota Pekalongan dengan memiliki karakteristik usia 5-6 tahun. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B1 yang terdiri dari 16 anak (kelas eksperimen) dan peserta didik kelompok B2 yang terdiri dari 16 anak (kelas kontrol). Penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur (Sugiyono 2019b). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah panduan wawancara, lembar observasi kecerdasan emosional, lembar observasi bermain peran.

Instrumen merupakan bagian yang penting, hal ini disebabkan karena dalam penelitian data merupakan penggambaran variabel yang diteliti karena berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Oleh karena itu benar tidaknya data, sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Menurut Sugiyono, kualitas instrumen ditentukan oleh instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur,

Validasi instrumen penelitian sebagai validitas isi instrumen digunakan untuk mengukur kecerdasan emosional, serta mengukur keefektifan pelaksanaan program dan tujuan (Sugiyono, 2019a). Validitas isi diuji dengan menggunakan pertimbangan ahli (*judgement experts*) yang melibatkan 3 (tiga) orang ahli sebagai validator, didasarkan pada hasil penilaian panel ahli terhadap lembar instrumen.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data. Data yang diperoleh selanjutnya dijadikan bahan untuk membuat sebuah simpulan. Adapun teknik yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi:

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara nara sumber dan pewawancara (KBBJ). Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas B1 dan B2. Observasi adalah aktifitas terhadap suatu



proses obyek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melakukan suatu penelitian (Wikimedia). Teknik observasi ini digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun dengan bermain peran oleh peserta didik. Dokumentasi adalah bahan yang termasuk dalam jenis, bentuk, dan sifat apapun tempat informasi yang dapat direkam, yang di tulis atau dipahat yang menyampaikan informasi berupa fakta (Nurhadi magetsari dkk 2020). Dalam hal ini peneliti menggunakan foto, dan video.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data yang dapat diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan. Adapun data kuantitatif ini dianalisis oleh penulis dengan menggunakan statistik yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji T. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. (Sugiyono, 2019b). Untuk mempermudah analisis, maka uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan program komputer SPSS 16.0 for windows. Kemudian uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-smirnov (Prayitno, 2013). Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika Signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika Signifikansi < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau tidak. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisa data lanjutan, apabila tidak maka harus ada pembetulan-pembetulan metodologis. (Sudjana, 2005). Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan program komputer SPSS 16.0 for windows (Hartono, 2016)

Teknik t-test adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah *Mean* yang berasal dari dua buah distribusi (Winarsunu, 2006). Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0 for windows adalah *dependent Sample T Test* dan *one t test*. *dependent Sample T Test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Test ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent. Uji ini digunakan untuk mengetahui keefektivitan kegiatan bermain peran dan untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak. Uji *dependent Sample T Test* dengan menggunakan bantuan SPSS 16.0 (Hartono, 2016). Analisis signifikansi uji-T dilakukan dengan membandingkan taraf signifikansi yaitu jika sig. > 0,05, maka Ho diterima. Jika sig. < 0,05, maka Ho ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum membahas pada hasil penelitian, peneliti ulas terlebih dahulu bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan merasakan dan memahamiscara lebih efektif terhadap daya kepekaan emosi yang mencakup kemampuan memotivasi diri sendiri atau orang lain, pengendalian diri, mampumemahami perasaan orang lain dengan efektif, dan mampu mengelola emosi yang dapat digunakan untuk membimbing pikiran dalam mengambil keputusan yang terbaik.

Bermain peran adalah model pembelajaran yang peneliti gunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional dimana bermain peran merupakan cara memperagakan suatu situasi berdasarkan karakter yang terlibat dalam situasi tersebut, dimana anak memainkan peran dari tokoh yang dimainkannya untuk mengembangkan daya imajinasi anak dan untuk menemukan makna pribadi dalam dunia social anak, dalam bermain peran anak juga memperagakan keterampilan bercerita yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional.

Pada tahap penelitian ini peneliti membagi subjek menjadi dua kelas yaitu kelas B yang berjumlah 32 anak menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. pada tahap ini kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan di TK Muslimat NU Masyithoh 08 Kramatsari Kota Pekalongan, dimana kelas kontrol biasa menggunakan buku cerita saja sedangkan untuk kelas eksperimen anak diajak bermain dan belajar di sentra bermain



peran yang mana sentra tersebut disediakan alat dan bahan yang mendukung bermain peran makro dan ketrampilan bercerita anak yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak.

Perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas kontrol menggunakan kelas B2 dengan wali kelas ibu Badiah, S.Pd dan kelas eksperimen menggunakan kelas B1 dengan wali kelas ibu Sofiyah, S.Pd. AUD kemudian terdapat perbedaan pada model pembelajaran yang digunakan pada masing-masing kelas, yang dimana pada kelas kontrol diberikan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran bermain peran dan hanya menggunakan buku cerita saja. Sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran bermain peran.

Metode yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui data-data tentang penilaian kecerdasan emosional anak-anak kelompok B1 dan B2, wawancara dilakukan kepada guru kelas B1 dan B2 untuk melengkapi data penelitian, sedangkan dokumentasi bertujuan untuk mendokumentasikan pelaksanaan pengambilan data nilai kecerdasan emosional berupa foto dan video. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada jam kegiatan pembelajaran sesuai dengan jadwal di sekolah. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) untuk setiap pertemuan. RPPH.

Untuk mendapatkan data tentang kecerdasan emosional anak-anak kelompok B1 dan B2 TK Muslimat NU Masyithoh 08 Kramatsari Kota Pekalongan, peneliti menggunakan metode pretest dan posttest. Pada hari Selasa tanggal 18 Juli 2022 peneliti melakukan pretest sebagai penilaian pengetahuan awal anak, peneliti memberikan pretest kecerdasan emosional di kelompok B2 yang berjumlah 16 anak yaitu dengan meminta anak untuk menceritakan pengalaman atau kegiatan apa yang sudah dilakukan di hari itu.

Penelitian berikutnya dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 Juli 2022 pada kelompok B1 TK Muslimat NU Masyithoh 08 sebagai kelas eksperimen, peneliti juga memberikan pretest yang sama dengan kelas kontrol yaitu berupa meminta anak untuk menceritakan pengalaman atau kegiatan apa yang sudah dilakukan di hari itu. Pretest ini juga digunakan untuk mengetahui kemampuan awal anak terhadap kecerdasan emosional anak.

Tabel 1. Rekapitulasi data hasil penilaian *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Kecerdasan Emosional

No	Pretest		Posttest	
	Kontroll1	Eksperimen1	Kontrol2	Eksperimen2
1	18	19	21	28
2	15	16	17	24
3	17	17	20	25
4	18	17	19	26
5	16	14	16	22
6	16	17	18	24
7	20	16	24	23
8	18	19	22	27
9	17	18	19	26
10	16	16	19	25
11	15	15	18	25
12	18	18	21	24
13	17	17	20	23
14	16	15	18	24
15	15	16	18	24
16	16	17	19	25
Jumlah	268	267	309	395



Pelaksanaan penelitian di kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa dengan media buku cerita yang biasa dilakukan. Penggunaan media pembelajaran ini untuk menyampaikan materi dimana setelah itu anak akan diminta untuk menceritakan kembali berdasarkan apa yang mereka lihat, dengar, dan pahami.

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan khusus dalam penelitian ini. Perlakuan khusus tersebut yaitu dengan pemberian *treatment*/perlakuan menggunakan kegiatan bermain peran dan kegiatan ketrampilan bercerita dalam kegiatan pembelajaran untuk menguji keefektifan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak. Dari hasil data pretest dan posttest pada kelas control dan kelas eksperimen diperoleh hasil pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1 bahwa nilai rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen (B1) adalah 277 dan kelas kontrol (B2) adalah 272 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* untuk kelas eksperimen (B1) adalah 376 dan kelas kontrol (B2) adalah 303. Dari tabel di atas terdapat peningkatan hasil yang cukup signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data hasil penelitian. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah kecerdasan emosional anak. Dalam penelitian ini, sebelum dilakukan pengumpulan data dalam kelas terlebih dahulu dilaksanakan validasi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

Validitas dilakukan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak. Sebelum memberikan tes yaitu berupa *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka instrumen yang digunakan harus terbukti validitasnya. Oleh karena itu peneliti melibatkan 3 (tiga) orang ahli sebagai validator untuk melakukan validasi terhadap instrumen yaitu kecerdasan emosional yang telah disusun sebelumnya. Validator tersebut terdiri dari 2 dosen dan 1 pengawas Rodhotul Atfal (RA) yang sudah bersertifikasi yaitu:

1. Siti Mumun Muniroh, S.Psi,M.A adalah Dosen Universitas Islam Negeri Abdurrahman Wahid Pekalongan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
2. Emmy Ratih Wibawanti, M.Pd adalah Dosen PG-PAUD Universitas Terbuka (UT)
3. Hj. Nur Hikmah M.Pd.I adalah Pengawas Rodhotul Atfal (RA)

Berdasarkan pengisian lembar validasi instrumen yang dilakukan oleh validator, diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan instrumen layak digunakan dalam penelitian. Setelah validitas telah selesai dilaksanakan dan diperoleh hasil yang sesuai maka selanjutnya adalah melaksanakan penelitian langsung terhadap anak dalam pembelajaran.

Uji Prasyarat yang digunakan antara lain yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t-test* dengan *independent sample t test*. Adapun hasil ujinya adalah sebagai berikut:

Uji normalitas populasi dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil tes yang telah dilakukan terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada semua data baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi di kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Dari data hasil nilai kecerdasan Emosional kelas kontrol didapat hasil uji normalitas tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Output Uji Normalitas Kecerdasan Emosional

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas_Kontrol	.205	16	.070	.907	16	.103
kelas_Eksperimen	.162	16	.200*	.952	16	.516

a. Lilliefors Significance Correction

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



Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa uji normalitas data awal kecerdasan Emosional untuk kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi/Sig. adalah 0,103 dapat dilihat bahwa hasil uji lebih tinggi dari 0,05 yang berarti nilai pretest kecerdasan Emosional anak pada kelas kontrol terdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas yang diperoleh adalah semua data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas melalui program SPSS 16 *for windows*. Uji homogenitas dalam pretest terdiri dari uji homogenitas variabel kecerdasan Emosional.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari data yang telah diambil dalam pretest kecerdasan Emosional anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *Levene's* untuk variabel kecerdasan Emosional pada data awal adalah senilai 0,934. Karena nilai $p > 0,05$ maka data pretest kecerdasan Emosional anak usia 5-6 tahun baik dalam kelas kontrol maupun kelas eksperimen adalah sama atau homogen.

Tabel 3. Output Uji Homogenitas Kecerdasan Emosional

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.007	1	30	.934

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *independent sampel t-test*. Pengujian hipotesis *independent sample t-test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pengujian *independent sampel t-test* kecerdasan Emosional diperoleh *output* pada Tabel 4.

Tabel 4. Output Uji Independent Sampel T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kecerdasan Emosional	Equal variances assumed	.007	.934	.127	30	.900	.062	.493	-.945	1.070
	Equal variances not assumed			.127	29.998	.900	.062	.493	-.945	1.070

Berdasarkan tabel output *Independent Sampel T-Test* pada bagian *Equal variances assumed* diketahui nilai Sig. (2-tailed) senilai 0.900. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil nilai kecerdasan emosional pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Setelah dilakukan uji prasyarat maka selanjutnya dilakukan *treatment* perlakuan terhadap kelas eksperimen. Data/nilai yang diperoleh maka selanjutnya data tersebut diolah dalam pengujian hipotesis setelah *treatment*/perlakuan. Data tersebut di atas selanjutnya digunakan untuk dilakukan uji hipotesis setelah *treatment*/perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan antara lain meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji T test 1 sampel dan uji T test2 sampel. Adapun hasil ujinya adalah sebagai berikut:

Uji normalitas kembali dilakukan setelah *treatment*/perlakuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data posttest dari kelas kontrol diolah dengan menggunakan bantuan program SPSS 16 *for Windows*.



Tabel 5. Output Uji Normalitas Pretest-Posttest Kecerdasan Emosional Kelas Kontrol (B2)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest_Kelas_Kontrol	.205	16	.070	.907	16	.103
Pretest_Kelas_Eksperimen	.162	16	.200*	.952	16	.516
Posttest_kelas_Kontrol	.187	16	.136	.951	16	.508
Posttest_Kelas_Eksperimen	.173	16	.200*	.955	16	.576

a. Lilliefors Significance Correction

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

Berdasarkan hasil output uji normalitas pada tabel di atas diketahui bahwa data *posttest* kecerdasan Emosional kelas kontrol atau B2 memiliki signifikansi/ Sig. senilai 0,508 Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut berasal dari sampel yang berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas yang diperoleh adalah semua data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas melalui program SPSS 16 *for windows*. Uji homogenitas dalam posttest terdiri dari uji homogenitas variabel kecerdasan Emosional.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari data yang telah diambil dalam posttest kecerdasan Emosional anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 6. Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *Levene's* untuk variabel kecerdasan Emosional pada data awal adalah senilai 0,401. Karena nilai $p > 0,05$ maka data posttest kecerdasan Emosional anak usia 5-6 tahun baik dalam kelas kontrol maupun kelas eksperimen adalah sama atau homogen.

Tabel 6. Uji Homogenitas Posttest Kecerdasan Emosional

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.727	1	30	.401

Bermain efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. Uji T one sample test digunakan untuk menganalisis bermain peran efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun.

Tabel 7. Uji T One sample test Bermain Peran

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Bermain Peran	47.599	15	.000	23.68750	22.6268	24.7482

Berdasarkan Tabel 7, nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima, sehingga kesimpulannya bermain peran lebih efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. Untuk mengetahui perbedaan kecerdasan emosional sebelum dan sesudah bermain peran maka peneliti melakukan uji Paired Samples Test untuk menganalisis data bermain peran.



Tabel 8. Uji Paired Samples Test Bermain Peran

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test Bermain peran - Post test Bermain peran	-6.50000	2.33809	.58452	-7.74588	-5.25412	-11.120	15	.000

Dari hasil Tabel 8 maka terdapat perbedaan yang signifikan dengan menggunakan uji Paired Samples Test sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima. Maka disimpulkan terdapat perbedaan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah bermain peran.

Pembahasan

Pada pembahasan ini peneliti uraikan tentang hasil penelitian yang berkaitan dengan keefektifan bermain peran dan ketrampilan bercerita untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU Masyithoh 08 Kramatsari Kota Pekalongan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang merupakan jenis penelitian quasi eksperimen yang membandingkan antara 2 kelas yaitu anak pada kelas B1 dan B2 dengan Jumlah anak pada tiap kelas masing-masing sebanyak 16 anak. Pada pembahasan ini peneliti uraikan diantaranya: Bermain peran efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun

Bermain adalah kebutuhan alami anak yang membantu anak mengamati dan menanggapi hubungannya dengan orang lain dan dunia dimana dia tinggal, bermain merupakan hakekat kebutuhan anak yang tidak dapat ditinggalkan, dengan bermain sosialisasi anak dengan orang lain dapat terlatih. Anak akan mempelajari nilai keberhasilan pribadi saat bermain dalam kelompok, selain pola social perasaan atau emosi anak dapat diperkaya ketika anak bermain peran dengan sesama (Yovita, 2019).

Bermain peran disebut juga bermain simbolik, main pura-pura, dan imajinasi yang dapat dilakukan dengan alat-alat yang sesungguhnya atau alat tiruan dengan menggunakan daya fantasi anak, bermain peran merupakan model pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung untuk memerankan suatu cerita pada kehidupan nyata. Dijelaskan oleh Hurlock (1978) bahwa bermain peran merupakan bentuk bermain aktif anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi yang seolah-olah hal tersebut mempunyai atribut yang lain.

Bermain peran bukanlah suatu permainan tanpa makna, namun sangat penting bagi perkembangan emosional, mental, intelektual, bahkan fisik anak. Dalam bermain peran terdapat beberapa manfaat diantaranya yaitu membangun kepercayaan diri pada anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kreativitas dan akal, membuka kesempatan untuk memecahkan masalah, membangun kemampuan sosial dan empati, dan memberikan pandangan positif. (Lilis, Madyawati, 2016)

Kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, emosi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi. Individu yang mampu memahami emosi individu lain, dapat bersikap dan mengambil keputusan dengan tepat tanpa menimbulkan dampak yang merugikan kedua belah pihak. (Cooper & Sawaf, 1999)

Melalui bermain peran, kecerdasan emosional anak meningkat sangat efektif, sesuai dengan hasil penelitian menggunakan uji one t test yaitu nilai sig (2 tailed) adalah $0,000 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima sehingga kesimpulannya dengan bermain peran efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun, tampak anak mempunyai kepercayaan diri yang kuat, berperilaku jujur,



mampu mengendalikan amarah, mampu memahami aturan, memiliki kemauan untuk melakukan kegiatan, mampu mengungkapkan perasaan setelah melakukan kegiatan yang produktif, menghargai karya orang lain dan mampu bekerjasama dalam tim.

Sejalan dengan penelitian Aulia Sari terdapatadanyapeningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak kelompok B TK Dharma Wanita Tampingan Kabupaten Kendal.(AuliaSari, AnitaChandraDewiSagala,2014). Padadasarnyatujuan akhir pembelajaranadalah menghasilkan anakyang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalahyang dihadapi dan bagaimana harus bersikap di masyarakat kelak ketika anak dewasa. Kesuksesan dan keberhasilan anak dalam kehidupannya tidak hanya terletak pada kecerdasan intelektual (IQ) anak, tetapi secara tidak langsung kecerdasan emosional meningkatkan kecerdasan IQ. Bahwa inteligensi emosional lebih besar dan menentukan anak dalam meraih kesuksesan hidup.

Ada perbedaan kecerdasan emosional anak usia5 – 6 tahun sebelum dan sesudah bermain peran. Peneliti pada tahap awal melakukan observasi untuk melihat kondisi sebelum pembuatan proposal tesis kemudian pada waktu berikutnya dilanjutkan mengadakan pretest untuk mendapatkan data hasil pritest baik pada kelas control maupun pada kelas eksperimen dengan hasil rata rata 268 dikelas control sedangkan hasil rata-rata 267 di kelas eksperimen

Sesuai hasil observasi saat pritest masih banyak anak yang kecerdasan emosionalnya belum muncul, masih terdapat anak yang mudah frustrasi jika guru tidak memperhatikan dirinya ketika anak sedang mengerjakan tugas dan akan mencurahkan kemarahannya dengan berteriak, melempar mainan. Ada beberapa anak bersikap agresif terhadap temannya, misalnya suka mengganggu teman ketika belajar sampai temannya menangis.

Disini peneliti melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran bermainperanmakro (Khoiruddin, 2010) yang dimana bermain peran makro memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian tentang dunia di sekitarnya. Menurut Djahri (1980:2) dalam Nur Azizah (2013) Tujuan khususnya yaitu mengembangkan kemampuan interaksi sosial emosional dan ketrampilan bercerita, membangun rasa empati, dan lainnya. Kegiatan di main peran makro memainkan peran-peran yang dekat dengan anak, seperti: peran ayah, ibu, profesi, binatang-binatang, dan tumbuhan.

Pada saat melakukan penelitian anak-anak sangat senang untuk bermain karena penasaran dengan setting lingkungan main yang berbeda dengan biasanya dan media pembelajarannya sangat beragam yaitu alat-alat main yang nyata seperti perabot rumah tangga ,baju-baju peran dan lainnya.Kepala sekolah dan guru-guru yang berkaitan sepakat untuk melaksanakan bermain peran di hari senin, setelah kelas disetting peneliti dan guru mempersiapkan segala hal keperluan untuk bermain peran dari media yang digunakan dan lain-lainnya.

Respon anak untuk minggu pertama yaitu anak-anak sangat antusias untuk bermain peran,namun anak-anak masih bingung bagaimana cara bermain menggunakan media dan alur cerita atau skenario tersebut, kemudian diminggu kedua dan minggu selanjutnya anak-anak sudah mulai mengerti bagaimana cara bermain peran menggunakan media masak-masak, baju baju peran dan lainnya.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak membaca doa-doa danlagu-lagu seperti biasanya, guru membacakan skenario yang dijadikan bahan bercerita disaat duduk melingkar bersama anak-anak, guru memberikan pengarahan sebelum main dan mengabsen anak-anak serta menghitung jumlah anak sesuai dangan kelompok usia, guru membicarakan alat alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain, guru membuat aturan serta tata tertib saat bermain kemudian membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain kepada kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain, anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang sudah disediakan, anak bermain sesuai dengan perannya, anak dapat



berpindah tempat sesuai dengan keinginan, anak bebas memilih permainan yang ada sesuai dengan kebutuhan anak, anak dapat memecahkan persoalan yang muncul saat bermain, guru mengawasi, mendampingi anak dalam bermain dan memberikan dukungan saat anak bermain agar kemampuan anak melejit lebih jauh (Sujioni, 2010).

Setelah itu anak bermain peran menggunakan media dengan mengikutiaturan yang sudah saya sampaikan, media yang peneliti gunakan yaitumedia masak-masak alat-alat rumah tangga, baju-baju peran atau profesi maka anak akan bermain peran dengan tema profesi dan sub temapedagang, penjahit,serta tema air udara api dengan subtema kebakaran. Jadi di sini ada anak yang berperan menjadi pedagang, pelayan dan beberapa anak lainnya berperan menjadi pembeli, pemadam kebakaran ada yang menjadi penjahit Selama kegiatan bermain peran anak belajar bercakap-cakap dengan sesama, anak belajar memasak, anak yang berperan menjadi pedagang juga bermain pura-pura sedang memasak makanan yang sudah dipesan pembeli begitupun dengan pelayan belajar melayani pembeli dengan baik, ada yang berperan menjadi relawan pemadam kebakaran dan ada yang berperan menjadi penjahit, ibu ayah dan anak. (Sujioni, 2010).

Dengan begitu secara tidak langsung anak akan menambah kosa kata baru sembari guru mencontohkan bagaimana baiknya. Setelah waktu bermain hampir habis, guru menyiapkan berbagai macam buku cerita atau memberi kesempatan anak untuk menggambar sebagai sarana untuk menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan maupun gambar. Sementara itu guru merapikan permainan bersama anak-anak sampai kondisi ruangan tertata rapi.

Setelah diberikan tritment bermain peran anak mengalami peningkatan menjadi lebih tertarik pada topik yang akan dipelajari. Adanya keterlibatan anak dalam pembelajaran aktif, anak tidak hanya pasif menunggu materi dari guru, tetapi juga aktif mengambil bagian dalam pembelajaran, Keterlibatan anak secara aktif ini akan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran (Rahmawati, 2014) Penggunaan pendekatan bermain peran mengajarkan mengolah emosi dan pemahaman pada berbagai prespektif yang berbeda. Pendekatan bermain peran membuat anak memerankan karakter tertentu dan bertingkah laku seperti dalam situasi yang telah ditetapkan. Hal ini akan meningkatkan kepekaan anak terhadap perasaan orang lain, aktif dalam bermain peran memberi kesempatan pada anak untuk berperilaku dan mengekspresikan perasaannya tanpa ada rasa khawatir akan mendapatkan sanksi (Rahmawati, 2014). Sesuai dengan hasil penelitian maka terjadi perbedan yang signifikan kecerdasan emosioanal sebelum bermain peran dengan sesudah bermain peran dengan menggunakan uji t paired sample test d dengan hasil $0,00 < 0,05$ maka H_a diterima.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa bermain Peran efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. Dengan menggunakan Uji T one sample test terdapat hasil nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima, sehingga kesimpulannya bermain peran lebih efektif untuk meningkatkan kecerdsan emosional anak usia 5-6 tahun. Terdapat perbedaan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa hal yang peneliti sarankan antara lain yaitu sebagai berikut: Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk mengembangkan kajian psikologis dalam menstimulasi kecerdasan emosional menggunakan pendekatan bermain peran. Sebagai bahan masukan maupun referensi bagi guru dan calon guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat dalam menstimulasi capaian perkembangan anak khususnya kecerdasan emosional. Dapat dijadikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Taman Kanak-kanak yang kaitannya pada pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga anak-



anak lebih kreatif dan inovatif dalam menuangkan ide dan gagasan dalam merdeka bermain sesuai kebutuhan perkembangan anak.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian aspek perkembangan anak usia dini. Untuk aspek kecerdasan emosional khususnya terdapat perbedaan capaian antara pembelajaran yang dengan menggunakan kegiatan bermain peran dengan yang tidak menggunakan kegiatan tersebut. Bermain peran mempunyai pengaruh terhadap kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun. Dengan bermain peran tentunya keterampilan bercerita akan semakin terasah sehingga kecerdasan emosional semakin lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, S., & Martani, W. (2016). Validasi Modul Bermain Peran “Aku Sayang Kawan” untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prosocial pada Anak Usia Dini. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)*, 1(2), 120–137.
- 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).
- Amin, M. & Sanan, J.S. (2013). *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Grup).
- Annisa, N. (2018). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Devisions) dengan Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Bajeng Barat, Kab. Gowa. *Disertasi*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Aulina, C. (2015). Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Journal Pedagogia*, 4(1), 59-69.
- Arsjad, M.G & Mukti U.S. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bachri, B.S. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik & Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud.
- Dit. PADU, Ditjen, PLS, Depdiknas, Sekolah Al Falah Jakarta Timur dan CCCRT (2004). *Lebih Jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitri Ariyanti., Lita Edia., & Khamza Noory (2007). *Diary Perkembangan Usia 0-6 Tahun*. Bandung.
- Hamruni (2012). *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Hartono (2016). *SPSS 16.0 Analisis Data Statistika Dan Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayat, D. (2008). *Ta'lim Al-Lughah Al-arabiyyah*. Semarang: Toha Putra.
- <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/mar2017/teaching-emotional-intelligence>
- Gunawan, I. (2015). *Metode penelitian kualitatif teori dan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kardoyo & Wahyuningtyas, E.M. (2009). Model Pembelajaran Role Playing Pada Pembelajaran PS-Ekonomi Materi Pokok Manusia Sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 4(2).
- Lilis, M (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mashar, R. (2015). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Muslichatoen, R. (2014). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Mustakim, M.N. (2005). *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Prayitno, D. (2013). *Analisis Korelasi, Regresi, Dan Multivariate Dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Priyanti, I & Setyowati, N. (2015). Optimalisasi Kecerdasan Emosi Melalui Musik Feeling Band pada Anak Usia Dini. *Care*, 3(1), 20-33



- Reso, M.F., Haryono, S.E., & Muntomimah, S. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B pada RA Mutiara Iman Pakisaji Kab. Malang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen*, 3.
- 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).
- Singh, S., & Koradia, K. (2017). Measuring Emotional Intelligence of Early Childhood Care Workers. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 22(8), 22–26.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019a) *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2010), *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Tominey, S. L., O'Bryon, E. C., Rivers, S. E., & Shapses, S. (2017). Teaching Emotional Intelligence in Early Childhood. *Young Children*, 72(1).
- Winarsunu, T. (2006). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang