

Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tebak Gambar Berkelompok di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu

Yunitri Hasmita¹, Salamah², Adi Saputra³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

E-mail: yunitrihasmita@gmail.com¹, salamah@mail.uinfabengkulu.ac.id²,
saputraadi2181@gmail.com³

Article Info

Article history:

Received December 29, 2025

Revised December 31, 2025

Accepted January 06, 2026

Keywords:

Social-Emotional Skills, Group Picture-Guessing Games, Early Childhood Education

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement of children's social-emotional skills through group picture-guessing games at RA Misbahul Khair, Bengkulu City. The research employed a descriptive qualitative approach. The subjects consisted of teachers, the school principal, and 11 children from Group B (Maryam class). Data were collected through observation, interviews, and documentation. Interview data were analyzed using Miles and Huberman's qualitative analysis model, while observation data were analyzed using percentage calculations. The results indicate that group picture-guessing games positively influence children's social-emotional development, particularly in cooperation, tolerance, self-confidence in expressing ideas, and respect for peers. The observation results showed that 27.27% of children were categorized as developing very well, 36.36% as developing as expected, 27.27% as beginning to develop, and 9.10% as not yet developed. Despite several obstacles, this game remains effective when teachers act as proper facilitators.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received December 29, 2025

Revised December 31, 2025

Accepted January 06, 2026

Kata Kunci:

Kemampuan Sosial Emosional, Permainan Tebak Gambar Berkelompok, Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui penerapan permainan tebak gambar berkelompok di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru, kepala sekolah, dan anak kelompok B kelas Maryam yang berjumlah 11 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data hasil wawancara dianalisis menggunakan model analisis Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data observasi dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tebak gambar berkelompok memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial emosional anak, terutama pada aspek kerja sama, toleransi, keberanian berekspresi, dan kemampuan menghargai teman. Hasil observasi menunjukkan anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 27,27%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 36,36%, Mulai Berkembang (MB) sebesar 27,27%, dan

Belum Berkembang (BB) sebesar 9,10%. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti suasana kelas yang ramai dan perbedaan tingkat kepercayaan diri anak, permainan ini tetap efektif apabila guru berperan sebagai fasilitator yang tepat.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Yunitri Hasmita

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Email: yunitrihasmita@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini di Indonesia sudah mendapatkan perhatian dari pemerintah seperti yang telah diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14, berbunyi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (PERMENDIKBUD NO. 58, 2009).

Masa anak usia dini sering disebut sebagai *Golden Age* yang artinya usia emas, yaitu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang, sehingga dibutuhkan asupan gizi serta Pendidikan yang tepat. Anak adalah asset masa depan yang akan menjadi generasi penerus bangsa. Sebagai orang tua, guru dan sekolah, diharapkan dapat memberikan pengaruh edukatif bagi anak, sehingga anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.

Pada masa ini, perkembangan anak berlangsung sangat pesat memerlukan stimulasi yang tepat, terarah, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal, meliputi aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, serta sosial emosional. Anak usia dini merupakan individu yang unik, memiliki perbedaan karakter, minat, dan kemampuan. Keunikan tersebut menuntut pendidik untuk memahami kebutuhan perkembangan anak secara menyeluruh. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dan perlu mendapat perhatian serius adalah perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional menjadi dasar bagi anak dalam membangun hubungan sosial, mengenal dan mengelola emosi, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Kemampuan sosial emosional berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. bekerja sama, bersikap toleran, menaati aturan, serta bertanggung jawab terhadap perilakunya. Anak yang memiliki kemampuan sosial emosional yang berkembang dengan baik cenderung mampu menjalin hubungan sosial yang

positif, memiliki rasa percaya diri, dan mampu menghadapi berbagai situasi sosial secara adaptif. Sebaliknya, anak yang memiliki kemampuan sosial emosional yang kurang berkembang akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, mengendalikan emosi, menarik diri dan kurang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Pentingnya pengembangan sosial emosional anak juga tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang menegaskan bahwa anak usia 5–6 tahun diharapkan telah mampu menunjukkan perilaku kerja sama, sabar menunggu giliran, menaati aturan, mengendalikan emosi, serta menunjukkan empati terhadap orang lain. Pencapaian aspek sosial emosional ini tidak dapat berkembang secara optimal apabila tidak diberikan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu khususnya pada anak kelompok B usia 5–6 tahun kelas Maryam, ditemukan bahwa kemampuan sosial emosional anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari perilaku beberapa anak yang masih kesulitan mengendalikan emosi, kurang sabar menunggu giliran, belum mampu bekerja sama yang baik dengan teman, kurang menaati aturan dalam kegiatan pembelajaran, serta masih menunjukkan sikap marah, malu, dan takut saat berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, beberapa anak juga belum berani mengungkapkan pendapat dan perasaannya secara jelas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan perkembangan sosial emosional anak dengan kondisi faktual di lapangan.

Permasalahan tersebut menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar kemampuan sosial emosional anak dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain, karena bermain merupakan aktivitas yang dekat dengan dunia anak dan menjadi sarana yang efektif untuk belajar. Melalui bermain, anak dapat belajar secara alami, mengekspresikan perasaan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta belajar memahami berbagai nilai sosial tanpa merasa tertekan.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak adalah permainan tebak gambar berkelompok. Permainan ini melibatkan anak secara aktif dalam kelompok sehingga mendorong interaksi sosial, kerja sama, komunikasi, sikap saling menghargai, serta kepatuhan terhadap aturan. Selain itu, anak juga memiliki kesempatan untuk mengekspresikan pendapat dan perasaannya melalui kegiatan menebak dan mendiskusikan gambar bersama teman.

Permainan tebak gambar berkelompok dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai aktivitas visual dan interaksi sosial. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga memotivasi anak untuk terlibat aktif. Melalui permainan ini, anak tidak hanya belajar mengenali gambar, tetapi juga belajar bersosialisasi, mengendalikan emosi, dan mematuhi aturan permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tebak Gambar Berkelompok di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu". Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu: "Bagaimana Peningkatan Kemampuan sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tebak Gambar Berkelompok di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu?. Tujuan penelitian yaitu:

“Mendeskripsikan Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tebak Gambar Berkelompok di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin mendeskripsikan secara mendalam proses dan hasil peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tebak gambar berkelompok tanpa melakukan manipulasi terhadap variable penelitian. Penelitian dilaksanakan di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, dan anak kelompok B kelas Maryam yang berjumlah 11 anak. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa kelompok B merupakan kelompok usia 5-6 tahun yang berada pada tahap perkembangan sosial emosional yang sangat penting.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku sosial emosional anak selama kegiatan permainan tebak gambar berkelompok berlangsung. Aspek yang diamati meliputi kemampuan bekerja sama, pengendalian emosi, keberanian mengungkapkan pendapat, sikap menghargai teman, dan ketaatan terhadap aturan. Wawancara dilakukan kepada guru dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan permainan tebak gambar berkelompok, respon anak selama kegiatan berlangsung, serta dampak permainan terhadap kemampuan sosial emosional anak. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan dokumen sekolah.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak. Penggunaan persentase dalam penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu untuk menggambarkan sebaran tingkat perkembangan sosial emosional anak ke dalam kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Persentase tersebut tidak digunakan untuk melakukan pengujian statistik atau menarik kesimpulan secara inferensial, melainkan sebagai alat bantu untuk memperjelas deskripsi data hasil observasi.

Rumus persentase tersebut dikemukakan oleh Sudijono sebagai berikut: (Anas Sudijono, 2014:43)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Tabel. Distribusi Frekuensi Kategori

Perkembangan	Rentang Nilai	Frekuensi (f_i)	Persentase (%)
Belum Berkembang	01 – 06	1	9,10%
Mulai Berkembang	07 – 12	3	27,27%
Berkembang Sesuai Harapan	13 – 18	4	36,36%
Berkembang Sangat Baik	19 – 24	3	27,27%
		11	100%

Sumber: Dikembangkan dari Permendikbud 137 Tahun 2014

Dengan demikian, penggunaan data persentase dalam penelitian ini berfungsi sebagai pendukung analisis kualitatif, sedangkan kesimpulan penelitian tetap didasarkan pada hasil analisis kualitatif terhadap perubahan perilaku sosial emosional anak selama penerapan permainan tebak gambar berkelompok.

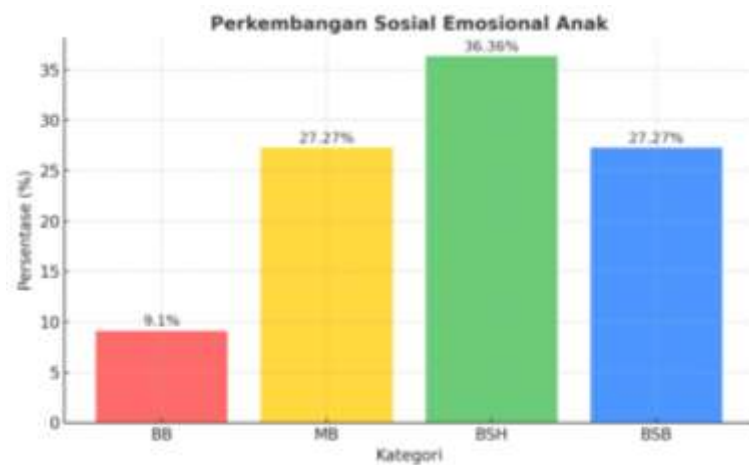
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi selama penerapan permainan tebak gambar berkelompok pada anak kelompok B di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung perilaku sosial emosional anak sebelum dan selama kegiatan permainan berlangsung.

Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan, peneliti menemukan bahwa kemampuan sosial emosional anak masih beragam. Sebagian anak masih menunjukkan kemampuan sosial emosional yang belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang belum mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, cenderung ingin menang sendiri, mudah marah ketika pendapatnya tidak diterima, kurang sabar menunggu giliran, serta masih bergantung pada bantuan guru.

Namun, setelah permainan tebak gambar berkelompok diterapkan secara bertahap, terlihat adanya perubahan positif pada perilaku sosial emosional anak. Anak mulai menunjukkan sikap kerja sama dengan teman kelompok, seperti saling membantu dalam menebak gambar dan berdiskusi bersama. Selain itu, anak juga mampu berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih baik, anak mulai berani mengungkapkan pendapat dan menerima pendapat teman. Anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, sabar menunggu giliran, mampu mengikuti aturan permainan yang telah disepakati bersama serta menunjukkan minat yang tinggi terhadap permainan yang diberikan.



Gambar. Diagram Batang Tingkat Kemampuan Sosial Emosional Anak

Berdasarkan hasil observasi kemampuan sosial emosional anak, diperoleh data sebagai berikut: anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) sebesar 27,27% atau sebanyak 3 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 36,36% atau sebanyak 4 anak, mulai berkembang (MB) sebesar 27,27% atau sebanyak 3 anak, dan belum berkembang (BB) sebesar 9,10% atau sebanyak 1 anak. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai perkembangan sosial emosional sesuai dengan tahap perkembangannya.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa permainan tebak gambar berkelompok memberikan dampak positif terhadap suasana belajar yaitu menyenangkan dan membuat anak lebih aktif berinteraksi. Guru menyatakan bahwa anak yang sebelumnya pasif dan pemalu mulai berani berbicara, mudah diarahkan dan dapat berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Anak mampu mengendalikan dan memahami emosi dirinya maupun orang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa perubahan perilaku sosial emosional yang lebih baik dibandingkan sebelum permainan diterapkan. Kepala sekolah juga menilai bahwa permainan ini sesuai diterapkan sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran karena dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional anak.

Kendala dan Hambatan

Selama pelaksanaan permainan tebak gambar berkelompok, peneliti menemukan beberapa kendala yang memengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Kendala yang paling sering muncul adalah kondisi kelas yang cukup ramai, sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif dan mengganggu konsentrasi anak dalam mengikuti permainan. Selain itu, keterbatasan ruang kelas juga menjadi faktor penghambat karena anak tidak memiliki ruang yang cukup leluasa untuk bergerak, berinteraksi, dan berdiskusi secara optimal dalam kelompoknya. Situasi ini menyebabkan kegiatan bermain belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Hambatan lainnya berasal dari perbedaan karakter yang dimiliki setiap anak. Terdapat anak yang cenderung dominan dan sering mengambil alih peran dalam kelompok, sementara sebagian anak lainnya bersikap pasif dan kurang berani terlibat aktif. Beberapa anak juga masih menunjukkan rasa malu dan kurang percaya diri, sehingga

enggan menyampaikan pendapat atau jawaban di hadapan teman-temannya. Perbedaan karakter tersebut berdampak pada kurang meratanya interaksi dan partisipasi anak dalam kelompok selama permainan berlangsung.

Solusi yang Dilakukan Guru

Untuk mengatasi kendala dan hambatan yang muncul selama pelaksanaan permainan tebak gambar berkelompok, guru melakukan beberapa upaya strategis. Salah satunya adalah menata ulang pembagian kelompok dengan memperhatikan keberagaman kemampuan anak, sehingga setiap kelompok terdiri dari anak yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Selain itu, sebelum permainan dimulai guru memberikan arahan yang jelas serta menjelaskan aturan permainan secara sederhana dan bertahap agar mudah dipahami oleh seluruh anak. Upaya ini dilakukan untuk menciptakan suasana bermain yang lebih terarah, tertib, dan kondusif.

Selain pengaturan kelompok dan pemberian arahan, guru juga memberikan perhatian khusus kepada anak sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Guru memberikan motivasi dan pendampingan kepada anak yang kurang percaya diri agar berani berpendapat dan terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Di sisi lain, anak yang cenderung dominan dibimbing agar mampu mengendalikan diri dan mau berbagi peran dengan teman-temannya. Media gambar yang digunakan pun disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak, sehingga anak tidak merasa kesulitan dan dapat mengikuti permainan dengan lebih percaya diri serta antusias.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa permainan tebak gambar berkelompok berperan penting dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Melalui kegiatan bermain secara berkelompok, anak memperoleh pengalaman langsung dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan mengendalikan emosi.

Pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tebak gambar berkelompok yang dilaksanakan di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu. Pembahasan disusun berdasarkan indikator kemampuan sosial emosional anak yang diamati selama proses penelitian.

1. Kemampuan Anak dalam Bekerja Sama

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tebak gambar berkelompok mampu meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama. Anak mulai terlibat aktif dalam kelompok, saling membantu dalam menebak gambar, serta menunjukkan sikap mau berbagi tugas dengan teman. Pada awalnya, sebagian anak cenderung ingin bekerja sendiri dan kurang memperhatikan teman kelompok. Namun, setelah kegiatan berlangsung secara berulang, anak mulai memahami pentingnya kerja sama untuk menyelesaikan permainan.

2. Kemampuan Anak dalam Mengendalikan Emosi

Permainan tebak gambar berkelompok juga berdampak pada kemampuan anak dalam mengendalikan emosi. Anak yang sebelumnya mudah marah ketika pendapatnya tidak diterima mulai belajar menerima perbedaan pendapat. Anak terlihat lebih sabar

menunggu giliran dan tidak mudah menangis ketika mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan, anak belajar mengelola emosi secara positif.

3. Keberanian Anak Mengungkapkan Pendapat

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keberanian anak dalam mengungkapkan pendapat. Anak mulai berani menjawab pertanyaan, mengemukakan hasil tebakan gambar, serta menyampaikan pendapatnya kepada teman kelompok. Anak yang sebelumnya pasif dan pemalu menjadi lebih percaya diri setelah mendapat dukungan dari guru dan teman kelompok.

4. Sikap Anak dalam Menghargai Teman

Melalui permainan tebak gambar berkelompok, anak belajar untuk menghargai pendapat dan hasil kerja teman. Anak mulai menunjukkan sikap tidak mengejek, mau mendengarkan ketika teman berbicara, serta menerima hasil keputusan kelompok. Sikap saling menghargai ini menjadi salah satu indikator penting dalam perkembangan sosial emosional anak.

5. Ketaatan Anak terhadap Aturan Permainan

Permainan tebak gambar berkelompok menuntut anak untuk mematuhi aturan yang telah disepakati bersama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak mulai memahami dan menaati aturan permainan, seperti bergiliran, mengikuti instruksi guru, dan menyelesaikan permainan sesuai ketentuan. Ketaatan terhadap aturan ini mencerminkan perkembangan kontrol diri dan disiplin anak.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak usia dini yang menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional. Bermain memungkinkan anak belajar memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, belajar mematuhi aturan, serta mengembangkan sikap empati dan toleransi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tebak gambar berkelompok memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak. Dengan demikian, permainan tebak gambar berkelompok tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar berkelompok mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B kelas Maryam di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu. Peningkatan tersebut terlihat pada perubahan perilaku anak dalam aspek kerja sama, pengendalian emosi, keberanian mengungkapkan pendapat, sikap saling menghargai, serta ketaatan terhadap aturan permainan.

Melalui penerapan permainan tebak gambar berkelompok, anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Anak belajar berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, mengelola emosi dengan lebih baik, serta menumbuhkan rasa

percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, permainan ini juga membantu anak memahami pentingnya aturan dan disiplin dalam kegiatan bersama.

Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala, seperti kondisi kelas yang ramai, keterbatasan ruang, dan perbedaan karakter anak, kendala tersebut dapat diatasi melalui peran aktif guru dalam memberikan bimbingan, motivasi, pendampingan, serta pengelolaan kelompok yang tepat. Dengan demikian, permainan tebak gambar berkelompok dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di lembaga pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Andi. 2015. *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anzani, Rahmah Wati dan Insan, Intan Khairul. 2020. *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Pendidikan dan Dakwah, Vol. II No. 2.
- Ardy, Wiyani Novan. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Cetakan 1. Yogyakarta, Gava Media.
- Arifin, Zaenal. 2017. *Metodelogi Penelitian Pendidikan. Higher Education Research Methodology*.
- Bangun, Cari Ulina Br. 2018. Skripsi: *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK IT Insan Madani Bandar Setia*. Medan: UINSU.
- Batubara, Lenni Fatimah,. Dkk. 2023. *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak melalui Metode Cerita*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 7 Issue 5. Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia.
- Burhan Bungin. 2007. *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Putra Grafika.
- Direktur Jenderal PAUDNI. 2011. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Ekawati, Safitri Ekawati. 2012. *Peningkatan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Bermain Tebak Ekspresi di TK Nisa 2 Wonokerso Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011-2012*. Jurnal Skripsi.
- Hafiyah, Hidayatul., & Arifin, Zainal. 2024. *Perkembangan Sosial Anak dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan: Ditinjau dari Kemampuan Emosional Anak*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama. Vol. 2 No. 2. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Indrijati, Herdina. 2017. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana.

- Khadijah. 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, Armanila. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khoiruddin, M. Arif,. 2018. *Perkembangan Anak Ditinjau Dari Kemampuan Sosial Emosional*. Artikel, Vol. 29 No. 2. Institut Agama Islam Tribakti Kediri.
- Lexy J. Moleong, M.A. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. *Bermain dan Permainan Anak*. In: Teori dan Konsep Bermain. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Nelvarolina. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Penerbit Ombak.
- Nuril, Nuril Fuadia. 2022. *Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta, Vol. 3 No. 1. Balai Diklat Keagamaan Jakarta, Indonesia
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*. Buletin Psiki. Vol. 23 No. 2.
- Perdina, Siska. Rien Safrina, dan Tjipto Sumadi. 2019. *Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Kartu Estafet Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 3 Issue 2.
- Sari, Novita sari. 2015. *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Menjala Ikan*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.
- Suyadi dan Ulfah Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tatminingsih, Sri. 2019. *Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 3 No. 2. Universitas Terbuka.
- Wekke, Ismail Suardi. 2017. *Desain Penelitian Kualitatif*. 87.Vol. 1 No 2.