

Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B Di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi

Marlinah^{1*}, Nina Yuminar Priyanti²

¹²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi

^{1*}e-mail: marlinahsukses@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui media pembelajaran permainan ular tangga. Kemampuan sosial emosional anak diakui sebagai hal yang penting untuk keberhasilan anak usia dini di lingkungan dan kehidupan selanjutnya. Salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini yaitu melalui penerapan permainan ular tangga dalam pembelajarannya. Penelitian tindakan kelas model Kemmis & McTaggart digunakan dalam penelitian ini. Sampel yang diteliti merupakan siswa kelompok B TK Al Khairiyah sebanyak 12 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen penilaian yang digunakan berupa angket dengan 8 indikator penilaian sosial emosional untuk anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media permainan ular tangga dapat meningkatkan sosial emosional anak usia dini di TK Al Khairiyah. Pada dasarnya perkembangan sosial emosional pada anak usia dini sangat terikat pada prosesnya. Proses ini dapat mendukung perkembangan sosial emosional anak secara keseluruhan.

Kata Kunci: PAUD, kemampuan sosial emosional, permainan ular tangga.

Abstract

This research aimed to improve the social and emotional abilities of early childhood through the learning media of the snake and ladder game. Social-emotional abilities of a child were recognized as important for early childhood success in the environment and later life. One of the efforts to improve the emotional social skills of early childhood was through the application of the game of snakes and ladders in their learning. The Kemmis & McTaggart model of classroom action research was used in this study. The samples studied were students of group B TK Al Khairiyah as many as 12 children. Used data collection methods were observation, documentation, and interviews. The used assessment instrument was a questionnaire with 8 indicators of social emotional assessment for early childhood. The result shows that learning through snakes and ladders game media being able to improve the social and emotional aspects of early childhood in Al Khairiyah Kindergarten. Basically, social-emotional development in early childhood is very much tied to the process. This process can support the overall social emotional development of children.

Keywords: ECE, emotional social skills, snake and ladder game.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk tujuan agar memudahkan perkembangan anak secara menyeluruh, yang menekankan pada perkembangan seluruh aspek karakter anak. Menurut UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, pendidikan ini dilaksanakan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pentingnya pembelajaran di usia dini dikarenakan rentang usia ini merupakan periode emas perkembangan seorang anak (Helmawati 2017).

Salah satu sekolah yang melaksanakan pendidikan dan pembelajaran untuk Anak Usia Dini adalah TK Al-Khairiyah yang berlokasi di Bekasi, Jawa Barat. TK Al-Khairiyah terkena dampak pandemi dalam pelaksanaan pembelajarannya, sehingga pelaksanaan pembelajarannya dilakukan secara *daring*. Sesekali juga mereka melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan memperhatikan protokol Kesehatan yang ketat. Selain itu, TK Al-Khairiyah sangat peduli sekali terhadap keberhasilan perkembangan siswa-siswanya agar mereka memiliki kemampuan sosial dan emosional yang baik untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Mengingat pentingnya kemampuan sosial emosional anak berdasarkan latar belakang masalah saat ini, maka peneliti melakukan observasi di TK Al Khairiyah mengenai perkembangan sosial emosional anak, dengan catatan observasi dimana 50% anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), 25% anak sudah mulai berkembang mampu mentaati peraturan (MB), dan 25% anak belum berkembang (BB) dalam mengendalikan emosi secara wajar dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Menurut penelitian Darling-Churchill & Lippman (2016) pada penelitiannya yang mengukur pendidikan social emosional Anak Usia Dini, perkembangan sosial dan emosional merupakan tahap awal sebagai kemampuan yang muncul dari anak usia 0 hingga 5 tahun untuk membentuk hubungan dekat dan rasa aman dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Dalam penelitiannya juga dikatakan bahwa kompetensi sosial dan emosional semakin diakui sebagai hal yang penting untuk keberhasilan anak-anak, di sekolah maupun di lingkungan, dan untuk kehidupan selanjutnya hingga dewasa. Pentingnya perkembangan sosial dan emosional ini, maka perlu adanya upaya dalam meningkatkannya. Dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini hendaknya dapat menggunakan strategi dan metode yang menyenangkan, dan dunia bermain adalah dunia yang menyenangkan bagi anak (Pratiwi 2013).

(Gandana 2016) dalam penelitiannya dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini, salah satunya adalah melalui penerapan permainan tradisional. Menurut (Kurniasih 2014), salah satu permainan tradisional yang mendunia adalah Permainan Ular Tangga. Permainan ini merupakan jenis permainan yang interaktif, kreatif, dan edukatif untuk anak usia dini. Permainan ular tangga sendiri adalah permainan yang menggunakan papan atau karton yang didalamnya memiliki kotak-kotak persegi, dan di beberapa baris kotak terdapat gambar ular dan tangga dan terdapat beberapa baris bidak sesuai dengan jumlah bidak yang di buat. Dari permainan ular tangga ini di harapkan anak-anak mampu bersosialisasi dengan teman dan dapat mengerti peraturan, bersabar dan bekerja sama serta dan dapat menumbuhkan sikap-sikap yang mampu di terima dalam aturan masyarakat di kemudian hari. Dari hasil penelitian terdahulu dapat di simpulkan bahwa pentingnya meningkatkan sikap sosial emosional anak sejak dini, karena jika sosial emosional anak baik, maka anak dapat bertingkah laku baik sesuai dengan norma nilai-nilai sosial emosional.

Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan juga diambil dari beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Mita Nugraheni pada tahun 2014 yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Media *Power Point* Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK SD Model Sleman" dimana penelitian ini menggunakan jenis Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek dalam penelitian ini anak usia dini 5-6 tahun yang tergabung dalam kelompok B3 dan berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan social emosional anak meningkat setelah diberikan tindakan melalui media *power point* dibandingkan tidak diberikan media *power point* (Nugraheni 2014)

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Renti Maysaro pada tahun 2019 yang berjudul "Upaya Guru Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak melalui Bermain Peran di Taman Kanak-kanak Nurul Huda Desa Suka Maju Kecamatan Mestong Kabupaten Muaro

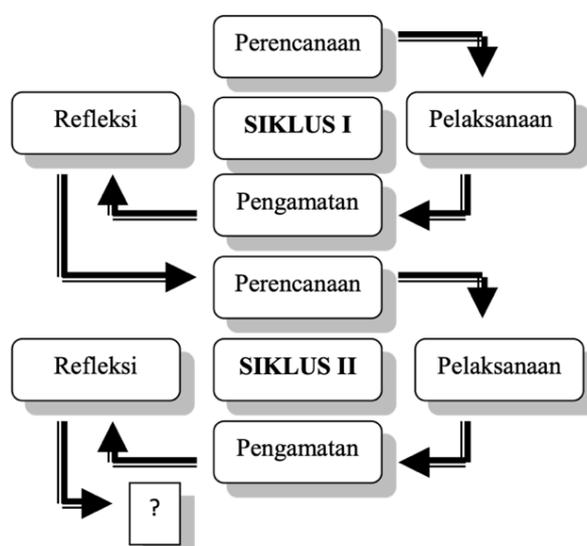
Jambi” dimana penelitian ini menggunakan tindakan kelas kolaboratif menggunakan model *Kemmis & Mc.Tagart* yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 20 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran anak dapat meningkatkan kecerdasan social emosional anak setelah adanya tindakan melalui bermain peran (Masyaroh 2019).

Penelitian relevan juga diambil dari penelitian Dwi Retno Setyorini pada tahun 2017 yang berjudul “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 3-4 Tahun di KB Ash Habul Hidayah Kec. Blimbing Malang” dimana penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model *Kemis dan MC. Tagart* dan pendekatan kualitatif yang dilakukan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah anak 3 sampai 4 tahun yang terdiri dari 15 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan social emosional meningkat setelah dilakukan tindakan bermain ular tangga. Dengan permainan ular tangga ini dapat membuat anak senang bermain dalam pembelajarannya (Setyorini 2017)

Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alat untuk mendidik, menghibur, dan membangun komunikasi interaktif diantara para pemain. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Herliana Rahmi Saputri pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi (*Socio Snake and Ladder*) untuk meningkatkan *Social Skill* Anak *Intellectual Development Disorder* (IDD) Ringan” dimana media permainan ular tangga dilakukan dengan menggunakan pesertanya sebagai tokennya dan ukuran media permainan ular tangga dibuat dengan luas area permainan sebesar 3x3 meter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan *social skill* anak dimana menciptakan suatu hubungan, kecakapan, memecahkan masalah serta menghasilkan harmonisasi dalam masyarakat (Saputri 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Sukardi 2013) PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pelaksanaan pembelajaran di kelas. PTK melakukan suatu pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas berfokus pada kegiatan belajar mengajar.



Gambar 1. Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas model Kemmis & McTaggart

Penelitian Tindakan model Kemmis & McTaggart digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan model Kemmis & McTaggart mempunyai empat langkah penting, yaitu pengembangan perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan perenungan (*reflect*) atau disingkat PAOR yang dilakukan secara intensif dalam suatu sistem spiral yang saling terkait, dimana pelaksanaan penelitian ini setidaknya dilakukan dalam dua siklus. Sistem siklus ini bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas produk instruksional. Alur penelitian tindakan dapat dilihat pada **Gambar 1**.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 Mei hingga 16 Juni pada Semester Genap Tahun Ajaran 2021. Penelitian ini berlokasi di TK Al Khairiyah, jalan cempaka 2, kelurahan Jatibening RT 006/RW 001, kecamatan Pondok gede, Kota Bekasi, Jawa Barat.

Pada penelitian ini, sumber data adalah anak peserta didik pada Kelompok B TK Al Khairiyah. Jumlah keseluruhan siswa kelompok B TK AL Khairiyah terdiri dari 12 anak. Dalam hal ini peneliti menggunakan Formula Empiris untuk menentukan jumlah subjek sebagai sumber pengambilan data.

Berdasarkan perhitungan menggunakan Formula Empiris, didapatkan Jumlah sampel dengan angka sebesar 11,7, dimana seharusnya pengambilan data dilakukan kepada 12 anak. Hal ini didukung oleh Sukardi (2013) untuk penelitian yang memiliki populasi kecil, sebaiknya seluruh populasi digunakan sebagai sumber pengambilan data. Maka dari itu subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 12 anak, dimana terdiri dari 7 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Formula Empiris oleh (Isaac dan Micheal dalam Sukardi, 2013) sebagai berikut:

$$S = \frac{X^2 \cdot N \cdot P (1 - P)}{d^2 (N - 1) + X^2 P (1 - P)}$$

Keterangan:

S = Jumlah sampel.

N = Jumlah populasi akses.

P = Proporsi populasi sebagai dasar asumsi pembuatan table. Harga ini diambil $P = 0,50$.

d = derajat ketepatan yang direfleksikan oleh kesalahan yang dapat ditoleransi dalam fluktuasi proporsi sampel P , d umumnya diambil 0,05.

X^2 = Nilai tabel *chisquare* untuk satu derajat kebebasan relative level konfiden yang diinginkan.

$X^2 = 3,841$ tingkat kepercayaan 0,95.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Ada empat instrumen untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian. Keempat instrumen tersebut penggunaannya dapat dipilih satu macam, atau gabungan antara beberapa instrumen tersebut, tergantung macam data yang diharapkan oleh para peneliti. Keempat instrumen pengumpul data tersebut di antaranya adalah kuisisioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sukardi 2013).

Secara operasional pengamatan dilakukan dalam duja siklus yang mana proses penelitian mencakup perencanaan, tindakan, obeservasi dan refleksi. Peneliti mengambil beberapa indikator yang paling relevan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Penilaian delapan indikator dapat dilihat pada **Tabel 1**. dan pengamatan akan menggunakan *rating scale* dengan pedoman skala perkembangan kemampuan sosial emosional anak yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. BB = Belum Berkembang dengan Skor Penilaian adalah 1.
2. MB = Mulai Berkembang dengan Skor Penilaian adalah 2.
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan dengan Skor Penilaian adalah 3.
4. BSB = Berkembang Sangat Baik dengan Skor Penilaian adalah 4.

Tabel 1. Delapan indikator penilaian

No.	Aspek yang diamati
I	Anak dapat mengontrol perasaan sendiri (mengendalikan emosi secara wajar)
II	Anak dapat mentaati peraturan di kelas (dalam permainan)
III	Anak dapat bersabar dan berbicara sopan
IV	Anak dapat bekerja sama
V	Anak dapat mengakui kesalahan
VI	Anak dapat memiliki rasa empati pada orang lain
VII	Anak dapat berbagi waktu dalam permainan (dapat bergiliran dalam permainan)
VIII	Anak dapat merapihkan mainan bersama

Teknik Analisis Data

Data hasil observasi berupa kecerdasan sosial emosional anak dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana, sedangkan analisis data kualitatif yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Analisis presentase dengan menggunakan rumus sederhana deskriptif kuantitatif yaitu:

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

Keterangan :

P = Presentase sosial emosional anak

f = Jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah keseluruhan anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam pengambilan data adalah dengan melakukan tes awal (pra siklus). Tes ini dilakukan untuk mengetahui skor anak sebelum diberi perlakuan (treatment). Setelah dilakukan tes awal langkah selanjutnya yaitu memberi perlakuan kepada anak, dalam hal ini bentuk perlakuannya adalah permainan dimana bermain ular tangga yang dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Pengamatan dilakukan dalam 2 siklus.

Siklus I

Dari hasil pengamatan pada siklus 1, peneliti berkesimpulan bahwa pada siklus ini peserta didik sudah terlibat cukup aktif yang mana anak-anak mulai berkembang dengan baik, namun belum secara keseluruhan. Hal tersebut terlihat ketika guru mengajak anak untuk bermain permainan ular tangga, seperti ekspresi kebingungan, pembagian waktu permainan dan berebutan. Namun seiring dilakukan pendekatan sesuai rencana dan pemberian tindakan, anak-anak mulai tertarik dengan melakukan permainan ular tangga ini. Adapun hasilnya dapat dilihat pada **Tabel 2**.

Dari hasil penilaian delapan indikator sosial emosional anak, terhadap perkembangan sosial emosional anak terlihat 66% anak berkembang sangat baik, 17% anak berkembang sesuai harapan, dan 17% mulai berkembang. Hal ini mengalami peningkatan sosial emosional anak sebelum diberikan tindakan permainan ular tangga, dimana presentase anak belum berkembang sudah tidak terlihat.

Tabel 2. Hasil penilaian 8 indikator sosial emosional pada siklus I.

No	Nama	Indikator								KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
1	Annisa	4	4	4	3	4	4	4	4	BSB
2	Adiba	4	4	4	4	3	4	4	4	BSB
3	Jasmin	4	4	4	3	4	4	4	4	BSB
4	Karina	4	4	4	4	4	3	4	4	BSB
5	Ibam	3	3	3	4	3	3	3	3	BSh
6	Albarru	3	2	3	3	3	4	4	3	BSh
7	Alfathir	4	4	4	3	3	4	4	4	BSB
8	AlFariz	4	4	4	4	3	4	4	4	BSB
9	Ammar	4	4	4	4	3	4	4	4	BSB
10	Adit	1	1	1	2	3	2	3	3	MB
11	Lutfi	2	4	3	4	4	3	4	4	BSB
12	Def	2	2	3	3	2	2	2	3	MB
Total		39	40	41	41	39	41	44	44	
Rata-rata		3,3	3,3	3,4	3,4	3,3	3,4	3,7	3,7	

Tabel 3. Hasil penilaian 8 indikator sosial emosional pada siklus II.

No	Nama	Indikator								KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
1	Annisa	4	4	4	4	4	4	4	4	BSB
2	Adiba	4	4	4	4	4	4	4	4	BSB
3	Jasmin	4	4	4	4	4	4	4	4	BSB
4	Karina	4	4	4	4	4	4	4	4	BSB
5	Ibam	4	4	4	4	4	4	4	4	BSB
6	Albarru	4	3	4	4	4	4	4	4	BSB
7	Alfathir	4	4	4	4	4	4	4	4	BSB
8	AlFariz	4	4	4	4	4	4	4	4	BSB
9	Ammar	4	4	4	4	4	4	4	4	BSB
10	Adit	2	2	2	3	4	3	4	4	BSh
11	Lutfi	3	4	4	4	4	4	4	4	BSB
12	Def	3	3	4	3	3	3	4	4	BSh
Total		44	44	46	46	47	46	48	48	
Rata-rata		3,7	3,7	3,8	3,8	3,9	3,8	4,0	4,0	

Sikulus II

Dari hasil pengamatan pada siklus 2, peneliti berkesimpulan bahwa pada siklus ini peserta didik sudah terlibat cukup aktif yang mana anak-anak mulai berkembang dengan baik, namun belum secara keseluruhan. Hal tersebut terlihat ketika guru mengajak anak untuk bermain permainan ular tangga, seperti ekspresi kebingungan, pembagian waktu permainan dan berebutan. Namun seiring dilakukan pendekatan sesuai rencana dan pemberian

tindakan, anak-anak mulai tertarik dengan melakukan permainan ular tangga ini. Adapun hasilnya dapat dilihat pada **Tabel 3**.

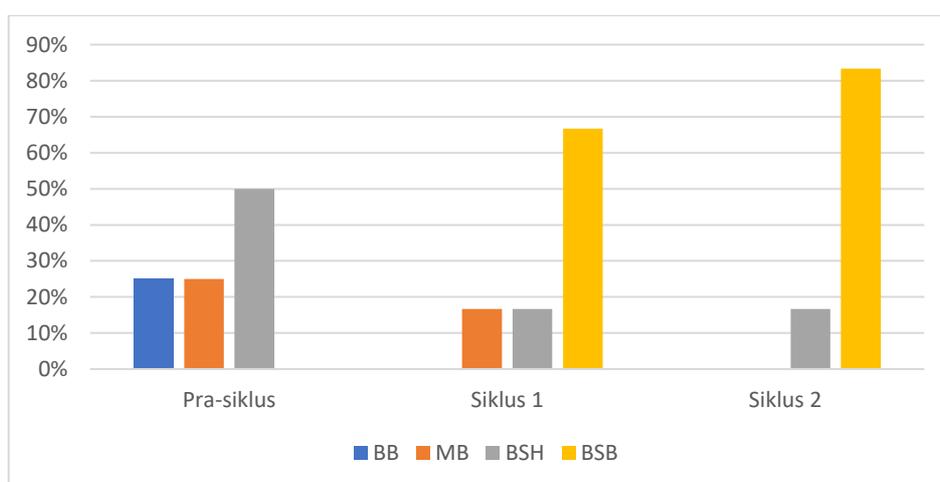
Dari hasil penilaian delapan indicator sosial emosional anak, terhadap perkembangan sosial emosional anak terlihat 66% anak berkembang sangat baik, 17% anak berkembang sesuai harapan, dan 17% mulai berkembang. Hal ini mengalami peningkatan sosial emosional anak sebelum diberikan tindakan permainan ular tangga, dimana presentase anak belum berkembang sudah tidak terlihat.

Inteprestasi hasil keseluruhan data penilaian

Terlihat bahwa perbandingan pada setiap siklus, hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dimana anak berkembang sangat baik (BSB) dari sebelum diberi tindak tidak terdapat anak BSB hingga diberikan tindakan 2 siklus naik menjadi 83% atau 10 anak berkembang sangat baik (BSB). Perubahan data dapat dilihat pada **Tabel 4**. Dan grafik peningkatan dapat dilihat pada **Gambar 1**.

Tabel 4 Perbandingan setiap siklus.

	Pra-siklus		Siklus 1		Siklus 2	
BB	3	25%	0	0%	0	0%
MB	3	25%	2	17%	0	0%
BSH	6	50%	2	17%	2	17%
BSB	0	0%	8	67%	10	83%
Total	12	100%	12	100%	12	100%



Gambar 1. Grafik perbandingan setiap siklus.

SIMPULAN

Pada dasarnya perkembangan sosial emosional pada anak usia dini sangat terikat pada prosesnya. Proses ini dapat mendukung perkembangan social emosional anak secara keseluruhan untuk kehidupan selanjutnya. Diantara banyak karakteristik dan kemampuan social emosional dasar, ada beberapa sikap dari aktifitas social emosional Anak, seperti membangun hubungan, memecahkan masalah dan mengatasi emosi. Proses yang menyertai seperti perhatian dan pendekatan terhadap pembelajaran langsung (*live action*) terhadap anak usia dini adalah *predictor* terbaik dari kompetensi social emosional. Media pembelajaran

melalui permainan ular tangga dapat mempengaruhi kemampuan sosial emosional anak usia dini. Hal tersebut dapat dilihat dari analisis data, bahwa persentase anak berkembang sangat baik (BSB) mengalami peningkatan yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media permainan ular tangga dapat meningkatkan sosial emosional anak usia dini di TK Al Khairiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Darling-Churchill, K., & Lippman, L. (2016). *Early Childhood Social and Emotional Development: Advancing The Field of Measurement*. *Journal of Applied Development Psychology*, 17, 1-7.
- Duaty, Agneta S. B.. 2019. *Pengembangan Aspek Sosial Emosional pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Pembiasaan berbagi di TK Aisyiyah IV Purwokerto*. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan, 2019) Diakses dari http://repository.iainpurwokerto.ac.id/5773/2/Cover_Babl_BabV_DaftarPustaka.pdf.
- Elias, Maurice J., Joseph E. Zins, Roger P. Weissberg, Karin S. Frey, Mark T. Greenberg, Norris M. Haynes, Rachael kessler, Mary E. Schwab-stone, Timothy P. Shriver. 1997. *Promoting Social and Emotional Learning: Guidelines for Educator*. Virginia, USA: The Association for Supervision and Curriculum Development. All. Halaman 30.
- Gandana, G., (2016). *Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional "Kaulinan Barudak" di Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(1), 58-72.
- Hadi, Syamsul. 2011. *Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2).
- Helmawati. (2016). *Pendidik sebagai Model*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Khairi, H. 2018. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun*. *Jurnal Warna*, 2(2).
- Kurniasih, R. (2018). *Media Ular Tangga Jejak Petualang sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Lestaringrum, A. 2017. *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Nganjuk : Adjie Media Nusantara.
- Maysaroh, Renti. 2019. *Upaya Guru Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak melalui Bermain Peran di Taman Kanak-Kanak Nurul Huda Desa Suka Maju Kecamatan Mestong Kabupaten Muaro Jambi*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2019) Diakses dari <http://repository.uinjambi.ac.id/1581/>.
- Nugraheni, Mita. 2014. *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional melalui Media Power Point pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Tk Sd Model Sleman*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014) Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/14366/1/skripsi.pdf>.
- Nurmalitasari, F. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Buletin Psikologi*, 23(2), 103-111.
- Permadi, H. 2018. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2018) Diakses dari <http://repository.unj.ac.id/2305/1/REVISI%20SKRIPSI%20dari.pdf>.
- Pratiwi, Hargiah Agung. (2013). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar*. (Skripsi, Universitas Tanjungpura, 2013) Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/214984-pengaruh-permainan-ular-tangga-terhadap.pdf>.
- Saputri, Herliana Rahmi, 2019. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi (Socio Snake And Ladder) untuk Meningkatkan Social Skill Anak Intellectual Developmental Disorder (IDD) Ringan*. (Tesis, Universitas Muhammadiyah Malang, 2019) Diakses dari <http://eprints.umm.ac.id/45526/1/NASKAH.pdf>.
- Setyorini, Dwi Retno. 2017. *Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 3-4 tahun di KB Ash Habul Hidayah Kec. Blimbing Malang*. (Skripsi, Universitas Negeri Malang Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 2017) Diakses dari <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=81064>.
- Sugiwati. 2013. *Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut – Surabaya*. *Jurnal PAUD Teratai* 2(1).
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.