

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Menggunakan Media Kartu Emosi Untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 10 Semarang

Nurhadi¹, Widya Novi Angga Dewi², Elfi Rimayati³

Universitas Ivet, Bimbingan dan Konseling, FKIP¹

Universitas Ivet, Bimbingan dan Konseling, FKIP²

Universitas Ivet, Bimbingan dan Konseling, FKIP³

DOI: <https://doi.org/10.31331/emp.v2i1.kodeartikel>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit :

Direvisi :

Disetujui :

Dipublikasi:

Keywords:

Role playing, Emotional Card, Emotional Regulation;

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi untuk meningkatkan kemampuan regulasi emosi pada siswa kelas X SMK Negeri 10 Semarang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian true experimental design, dengan jenis metode penelitiannya adalah control group pretest-posttest. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan Uji Independen Sampel T-test. Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan regulasi emosi siswa kelas X ML 2 SMK Negeri 10 Semarang berada dalam kategori sedang dengan memperoleh hasil perhitungan analisis deskriptif presentase sebesar 66%. Perhitungan rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 54,80, kelompok kontrol 60,30. Setelah diberikan perlakuan hasil posttest nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 69,70, kelompok kontrol 65,00. Berdasarkan hasil Uji Independent Sampel T-test nilai sig. (2-tailed) $0,28 < 0,05$ menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan. Maka (H_0) ditolak, dan hipotesis (H_a) diterima.

Kata kunci : Role playing, Kartu Emosi, Regulasi Emosi

Abstract

This study aims to describe the effectiveness of group guidance services with role playing techniques using emotional card media to improve emotional regulation skills in class X students of SMK Negeri 10 Semarang. This study uses a true experimental design type of research, with the type of research method being the control group pretest-posttest. In this study, the data analysis technique used the Independent Sample T-test. The sampling technique used the purposive sampling technique. The results of the study showed that the emotional regulation skills of class X ML 2 students of SMK Negeri 10 Semarang were in the moderate category by obtaining the results of the descriptive analysis calculation percentage of 66%. The average calculation of the experimental group pretest was 54.80, the control group 60.30. After being given treatment, the posttest results showed that the average value of the experimental group was 69.70, the control group 65.00. Based on the results of the Independent Sample T-test, the sig. (2-tailed) value of $0.28 < 0.05$ indicates that there is a significant difference. So (H_0) is rejected, and the hypothesis (H_a) is accepted..

Keyword: Role playing, Emotional Card, Emotional Regulation

(2025) Universitas Ivet Semarang

e-ISSN 2656-9655

[✉] Alamat Korespondensi

Email:

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi dan mengembangkan kemampuan siswa baik dibidang akademik maupun keterampilan. Merujuk pada pasal 3 (Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, n.d.) berbunyi bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, berkarakter, mandiri, dan bertanggung jawab. Pada tujuan ini dapat dipahami bahwa pendidikan tidak hanya sekedar mentransfer ilmu antar individu, tetapi juga mencakup berbagai banyak aspek salah satunya mencetak siswa berkarakter yang bertujuan untuk dapat mengembangkan kecerdasan dalam mengelola emosional.

Regulasi emosi yang baik dapat mendukung keberhasilan dalam berbagai bidang karena saat emosi muncul, energi berlebih yang dikeluarkan oleh individu dapat mempengaruhi individu lain. Begitu juga sebaliknya regulasi emosi yang buruk dapat menyebabkan berbagai masalah pada kesehatan mental dan fisik. Oleh karena itu, memiliki kemampuan untuk mengendalikan emosi sangat penting bagi remaja. Menurut Gross dalam (Nadhifah & Setiawati, 2019) regulasi emosi adalah proses seseorang dalam menyesuaikan pengalaman dan perilaku emosional secara aktif maupun pasif dalam mempertahankan, meningkatkan, atau menurunkan intensitas reaksi emosional. Berdasarkan hasil AKPD dan pengamatan awal yang telah dilakukan kepada siswa, serta di validasi oleh guru bimbingan dan konseling SMK N 10 Semarang, masih banyak siswa yang belum bisa untuk mengendalikan emosi atau bisa dikatakan masih rendah dalam kemampuan mengontrol emosi. Hal ini ditunjukan oleh beberapa siswa masih sering terbawa emosi pada saat dikelas, baik emosi positif maupun emosi negatif. Serta masih ada siswa yang melampiaskan emosinya dengan mengikuti hal hal yang negatif.

Pelaksanaan bimbingan kelompok di SMK Negeri 10 Semarang memang sudah pernah dilakukan, akan tetapi untuk penyampaian topik terkait regulasi emosi belum pernah dilakukan. Guna membantu siswa tersebut peneliti memberikan salah satu layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling yaitu bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok adalah layanan dalam bimbingan konseling yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan dinamika kelompok untuk memberikan informasi, dan membantu mengarahkan anggota kelompok (Rohman & Heru, 2016). Dewa Ketut Sukardi dalam (Kardo, 2017) menyebutkan salah satu tujuan dari bimbingan kelompok adalah siswa memperoleh berbagai bahan yang bermanfaat dari narasumber (guru BK) untuk kehidupan sehari-harinya. Bimbingan kelompok juga memiliki dua fungsi, yakni fungsi pemahaman

dan fungsi pengembangan (Mulia et al., 2023). Sedangkan menurut (Adityawarman et al., 2020) terdapat 5 fungsi layanan bimbingan kelompok, yakni: (1) fungsi informatif, (2) fungsi pengembangan, (3) fungsi preventif dan kreatif, (4) fungsi pemahaman, serta (5) fungsi pencegahan.

Dalam melakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, peneliti juga menggunakan media kartu emosi yang diharapkan dapat membantu memudahkan siswa mengenal macam macam emosi, pengendalian emosi, dan menumbun rasa empati. Adapun rumusan masalah yang akan diteliti oleh peneliti berdasarkan blatar belakang diatas adalah “ Bagaimana efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi dalam meningkatkan kemampuan regulasi emosi pada siswa Kelas X SMK Negeri 10 Semarang?”. Kemudian Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi untuk meningkatkan kemampuan regulasi emosi pada siswa Kelas X SMK Negeri 10 Semarang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Angraini & Harahap, 2023) yang berjudul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Siswa”. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental dengan design one grup pretest-posttest design. Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif pada regulasi emosi siswa kelas VIII-A MTsN Lawe. Persamaan penelitian diatas dengan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama sama menggunakan layanan bimbingan dengan teknik *role playing* dan membahas regulasi emosi. Akan tetapi, yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media kartu emosi, serta metode penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis true eksperimental dengan control grup pretestposttest design.

Kemudian (Folastri & Rangka, 2016) mengatakan bahwa bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tenaga profesional dalam bimbingan dan konseling kepada kelompok tertentu guna pengembangan kemampuan anggota kelompok ke arah kemandirian dengan pemanfaatan dinamika kelompok. Menurut (Maruti, 2017) teknik *role playing* adalah metode pembelajaran yang memilii tujuan untuk menggambarkan masa lampau maupun menceritakan berbagai kemungkinan yang akan terjadi baik kini maupun mendatang. Teknik *role playing* dapat digunakan sebagai metode layanan yang efektif untuk membantu siswa memahami situasi sosial dari perspektif orang lain, sehingga dapat meningkatkan empati dan toleransi (Sinoeng, 2019). Menurut (Sari et al., n.d.) kartu bergambar emosi atau ekspresi seseorang merupakan salah satu media pembelajaran visual

yang digunakan sebagai alat bantu belajar. Penuturan (Gross, 2014) tentang regulasi emosi adalah berupa kemampuan individu untuk menyesuaikan pengalaman dan perilaku emosional secara sadar dalam mempertahankan, meningkatkan, atau menurunkan intensitas respon emosional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian true experimental design. Penelitian dibagi menjadi dua kelompok yang dipilih oleh peneliti: kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada situasi awal, peneliti melakukan pretest. Metode yang digunakan adalah control group pretest-posttest design.

Dalam penelitian ini populasinya terdiri dari siswa kelas X ML 2 SMK Negeri 10 Semarang yang berjumlah 35 siswa. Teknik sampling yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan sampel dalam penelitian ini adalah teknik target sampling. Menurut (Sugiyono, 2016), merupakan teknik pengambilan sampel yang menerapkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Variabel Penelitian Menurut (Sugiono, 2019), variabel penelitian adalah objek penelitian yang menjadi fokus penelitian yang harus diperhatikan dan kesimpulan yang dapat diambil darinya. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan media kartu emosi. Variabel terikat adalah kemampuan regulasi emosi. Penelitian ini menggunakan angket/kuesioner sebagai teknik pengumpulan data. Menurut (Sugiyono, 2015) teknik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk mencapai objektivitas tinggi.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji dari Kolmogorov-Sminov. Jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ berarti data residual memiliki tujuan untuk menggambarkan masa terdistribusi normal, apabila nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak terdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sample berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Apabila kemungkinan nilai sig $> 0,05$ maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data homogen. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan uji independent sample t-test yang digunakan untuk menguji komparasi dua sampel independen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dari uji normalitas yang sudah dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov test dengan bantuan program SPSS 25 For Windows:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
hasil	pretest eksperimen	,193	10	,200	,864	10	,085
	posttest eksperimen	,220	10	,189	,909	10	,271
	pretest kontrol	,170	10	,200	,922	10	,372
	posttest kontrol	,125	10	,200	,951	10	,680

Berdasarkan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov test yang sudah dilakukan, didapatkan hasil nilai signifikansi lebih dari 0,05. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dari itu dapat dinyatakan bahwa data residual berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji homogenitas dengan bantuan *SPSS 25 for windows*:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1,005	1	18	,329
	Based on Median	,533	1	18	,475
	Based on Median and with adjusted df	,533	1	17,977	,475
	Based on trimmed mean	,941	1	18	,345

Berdasarkan tabel diatas hasil uji homogenitas yang berfokus pada nilai Based on Mean yang memiliki nilai signifikansi 0,329, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 dinyatakan homogen. Maka dari itu, data tersebut dapat dinyatakan homogen karena nilai signifikansi yang diperoleh $0,329 > 0,05$. Untuk hasil uji independent sampel t-test pada penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample T-Test

		Independent Samples 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
hasil	Equal variances assumed	1,005	,329	2,383	18	,028	4,700	1,972	,556	8,844
	Equal variances not assumed			2,383	17,789	,029	4,700	1,972	,553	8,847

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikan (2-tailed) yaitu 0,28. Dengan dasar pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan bahwa nilai sig.(2-tailed) tersebut kurang dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan nilai rata rata antara posttest eksperimen dengan posttest kontrol.

Dari data hasil pretest sampel kelas X ML 2 Total yang diperoleh yaitu 2113, jika dihitung menggunakan deskriptif presentase hasil tersebut dibagi 3220 sebagai nilai ideal lalu dikalikan 100% maka akan memperoleh hasil sebesar 66% dapat dikatakan kemampuan regulasi emosi nya dalam kategori sedang, yang artinya beberapa siswa sudah memenuhi indikator seperti mengontrol, menemukan cara, dan mengekspresikan emosi dengan tepat. Dari hasil penelitian dapat dilihat dari analisis deskriptif data pada perhitungan deskriptif presentase, adanya perhitungan tersebut dimaksudkan untuk menunjukkan bagaimana variabel yang diteliti dapat dipahami lebih baik dengan mempertimbangkan masingmasing indikator pada variabel tersebut.

Dapat dilihat pada perhitungan deskriptif presentase total hasil pretest atau sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role plaing menggunakan media kartu emosi pada kelompok eksperimen memperoleh hasil sebesar 60% dengan kategori sedang, yang artinya ada sebagian siswa dalam kelompok yang belum mampu dan sudah mampu dalam mengelola emosi, mengekspresikan emosi, dan menemukan cara untuk mengurangi emosi negatif. Pada hasil pretest kelompok kontrol mendapatkan hasil sebesar 66% dengan kategori sedang yang artinya sudah memenuhi sebagian dari 6 indikator regulasi emosi seperti dapat menerima emosi, tidak malu merasakan emosi, dan mampu mengontrol emosi.

Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi pada kelompok eksperimen hasil posttest angket regulasi emosi menunjukkan adanya perubahan hasil yaitu sebesar 76% dengan kategori tinggi, berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa sudah mampu menerima kejadian, mampu menemukan cara mengurangi emosi, mampu mengontrol serta mengelola emosi. Sedangkan pada kelompok kontrol setelah diberikan layanan bimbingan kelompok tanpa teknik *role playing* dan media kartu emosi hasil posttest menunjukkan bahwa tetap pada kategori sedang dengan hasil sedikit lebih tinggi dari pretest yaitu sebesar 71%.

Berdasarkan hasil analisis per indikator, indikator 1 mendapatkan hasil pretest kelompok eksperimen sebesar 61%, dan hasil posttest kelompok eksperimen sebesar 74%, hasil pretest kelompok kontrol sebesar 64%, dan hasil posttest kelompok kontrol sebesar 67% maka dari kedua hasil posttest tersebut dikategorikan sedang yang berarti sebagian siswa sudah mampu menerima suatu kejadian yang menimbulkan emosi negatif seperti bersikap tenang ketika ada sesuatu masalah di kelas.

Indikator 2, mendapatkan hasil pretest pada kelompok eksperimen sebesar 53 % dan hasil posttest kelompok eksperimen sebesar 61%, hasil pretest pada kelompok kontrol sebesar 50%, dan hasil posttest kelompok kontrol sebesar 68% maka dari kedua hasil posttest tersebut dikategorikan sedang yang berarti sebagian mampu mengungkapkan perasaan emosi nya ketika mengalami suatu kejadian berdasarkan hasil evaluasi siswa sudah berani mengatakan dan menceritakan kepada temannya bahwa sedang merasa emosi seperti takut dan gugup saat akan presentasi.

Indikator 3, mendapatkan hasil pretest kelompok sebesar 54%, dan hasil posttest kelompok eksperimen sebesar 71%, hasil pretest kelompok kontrol sebesar 59% , dan hasil posttest kelompok kontrol sebesar 68% maka dari kedua hasil posttest tersebut dikategorikan sedang yang berarti sebagian mampu mengurangi emosi yang dirasakan dengan cara nya sendiri, berdasarkan hasil evaluasi siswa mengurangi emosi nya dengan hal yang disukai seperti menonton, mendengarkan musik dan mengalihkan perhatian.

Indikator 4, mendapatkan hasil pretest kelompok eksperimen sebesar 61%, dan hasil posttest kelompok eksperimen sebesar 80%, hasil pretest kelompok kontrol sebesar 76%, dan hasil posttest kelompok kontrol sebesar 76% maka dari kedua hasil posttest tersebut dikategorikan tinggi yang artinya siswa sudah mampu meredam emosi sehingga dirinya menjadi tenang, berdasarkan hasil evaluasi siswa meredam emosi dengan melakukan teknik pernapasan hingga merasa tenang dan emosinya hilang.

Indikator 5, mendapatkan hasil pretest kelompok eksperimen sebesar 63%, dan hasil posttest kelompok eksperimen sebesar 83% maka dapat dikategorikan tinggi yang artinya siswa sudah mampu merubah pikiran negatif menjadi positif dan berkonsentrasi. Hasil pretest kelompok kontrol sebesar 65%, dan hasil posttest kelompok kontrol sebesar 71% maka dapat dikategorikan sedang yang berarti kurang bisa mengubah pemikiran negatif ditandai dengan saat bimbingan kelompok kurang fokus dalam berdiskusi.

Indikator 6, mendapatkan hasil pretest kelompok eksperimen sebesar 66%, dan hasil posttest kelompok eksperimen sebesar 79% maka dapat dikategorikan tinggi yang artinya pretest kelompok kontrol sebesar 71%, dan hasil posttest kelompok kontrol sebesar 74% maka dapat dikategorikan sedang yang berarti siswa kurang mampu dalam mengontrol serta mengekskpersikan emosi yang muncul.

Berdasarkan penjelasan di atas setelah diberi layanan bimbingan kelompok terdapat peningkatan kemampuan regulasi emosi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, akan tetapi pemberian perlakuan dengan teknik *role playing* menggunakan kartu emosi lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan perlakuan.

Berdasarkan hasil dari Uji perbedaan Independent Sampel T-test, diketahui taraf signifikansi $0,028 < 0,05$ maka terdapat perbedaan peningkatan kemampuan regulasi emosi pada layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi dengan layanan bimbingan kelompok tanpa teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi. Nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen adalah 69,70 sedangkan untuk nilai rata-rata posttest pada kelompok kontrol adalah 65,00 dengan perbedaan 4,70. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi dalam meningkatkan regulasi emosi lebih efektif dibandingkan dengan layanan bimbingan kelompok tanpa teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi untuk meningkatkan kemampuan regulasi emosi siswa kelas X SMK Negeri 10 Semarang dapat disimpulkan pada uji-T Independent Sampel Ttest diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,028 < 0,05$ maka dari itu terdapat perbedaan rata-rata hasil analisis kuesioner angket posttest kelompok eksperimen dengan posttest kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan media kartu emosi efektif untuk meningkatkan kemampuan regulasi emosi siswa kelas X SMK Negeri 10 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, L. P., Hidayati, A., & Maulana, M. A. (2020). Peran Bimbingan Kelompok Dalam Perencanaan Karir Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.32585/advice.v2i2.786>
- Anggraini, A., & Harahap, A. C. P. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 155–163.
- Folastri, S., & Rangka, I. B. (2016). *Prosedur Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Mujahid Press.
- Gross, J. J. (2014). *Handbook of Emotion Regulation*. Guilford Press.
- Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Kardo, R. (2017). Manfaat Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Jurnal Counseling Care Meningkatkan Komunikasi Dalam Belajar Peserta Didik. *Jurnal Counseling Care*, 1(1), 1–12.
- Maruti, E. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Jawa Mahasiswa Semester V Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun. *Prosding Seinar Internasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 144–148.
- Mulia, F. D., Rahman, K. A., & Rahmayanty, D. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 9(1), 69. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v9i1.11586>
- Nadhifah, N. M. C., & Setiawati, D. (2019). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Psikodrama Untuk Meningkatkan Regulasi Emosi Peserta Didik SMA Negeri 2 Lamongan*. 1–7.
- Rohman, Y. N., & Heru, M. (2016). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Menjalin Relasi Pertemanan. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 5(1), 12–18. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Sari, L. A., Sasmianti, & Haenilah, E. Y. (n.d.). *Bermain Kartu Emosi dan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Leni. 1*.
- Sinoeng, N. (2019). *Membumikan Model Role Playing: Implementasi Model Pembelajaran di Sekolah yang Lebih Praktis, Menyenangkan, dan Manusiawi*. Edwire Publishing.
- Sugiono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. Yogyakarta : CV. Alfabeta., 2019.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (22nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.