

PENGARUH PERMAINAN KARTU EMOSI TERHADAP KEMAMPUAN SOSIOEMOSIONAL MASA KANAK-KANAK AWAL DI TAMAN KANAK-KANAK KOTA MALANG

Siti Fatimah¹

¹Universitas Negeri Malang

¹PPG FKIP Universitas Ahmad Dahlan

sifasiifatimah@gmail.com

Abstract

The purpose of this writing is to determine whether there is an influence of emotional card games on early childhood socio-emotional abilities in kindergartens in Malang. This study uses a design with a quantitative approach. The type of research to be used is experimental research where experimental research can be interpreted as a research method used to find the effect of certain treatments on others under controlled conditions. The type of experimental research design that will be used is experimental randomized two group design posttest only. The research population in this experiment were students of TK ABA Aisyiah, TK NU 16 Malang, and TK NU 27 Malang. The sampling method used by the authors is the non-probability sample design. After that do randomization. The samples in this study were 10 students of TK ABA Aisyiah, 10 students of TK NU 16 Malang, and 10 students of TK NU 27 Malang. Samples were taken randomly recommended by the kindergarten teacher concerned. Data collection was carried out by making observation guidelines in the form of checklists that were used during the pre-test and post-test. From these results, data will be obtained that are used as a basis for testing the research hypothesis, namely the hypothesis is accepted or rejected. To find out whether providing information about emotions has an effect on social-emotional abilities in early childhood in the city of Malang, uncorrelated data/independent sample t-test is calculated. Based on the results of the research and discussion above, it can be seen that there is no effect of emotional card games on the development of socio-emotional abilities and TOM in early childhood in Malang City Kindergarten after manipulation of instructions. This shows that there is no significant increase in the ability to manipulate the behavior of students in Kindergarten in Malang city.

Keywords: *emotion card game; socioemotional ability; kindergarten*

Abstrak

Tujuan penulisan ini yaitu untuk mengetahui ada tidknya pengaruh permainan kartu emosi terhadap kemampuan sosioemosional masa kanak-kanak awal di taman kanak-kanak kota Malang. Penelitian ini menggunakan desain dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dimana penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun jenis desain penelitian eksperimen yang akan digunakan adalah eksperimental randomized two group design posttest Only. Populasi penelitian dalam eksperimen ini adalah siswa TK ABA Aisyiah, TK NU 16 Malang, dan TK NU 27 Malang. Metode sampling yang digunakan oleh penulis yaitu pada rancangan sampel nonprobabilitas. Setelah itu melakukan randomisasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu 10 siswa TK ABA Aisyiah, 10 siswa TK NU 16 Malang, dan 10 siswa TK NU 27 Malang. Sampel diambil secara acak yang direkomendasikan oleh guru TK yang bersangkutan. Pengumpul data dilakukan dengan membuat pedoman observasi yang berbentuk checklist yang digunakan saat pretest maupun post-test. Dari hasil ini akan diperoleh data yang digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian, yaitu hipotesis diterima atau ditolak. Untuk mengetahui apakah pemberian informasi mengenai emosi berpengaruh terhadap kemampuan sosioemosional pada anak usia dini di kota Malang maka dihitung uncorrelated data/ independent sample t-test. Berdasarkan

hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa tidak ada pengaruh adanya permainan kartu emosi terhadap perkembangan kemampuan sosioemosional dan TOM pada anak usia dini di TK Kota Malang setelah dilakukan manipulasi intruksi. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada peningkatan kemampuan secara signifikan pemberian manipulasi intruksi pada perilaku pada siswa di Tk di kota Malang.

Kata Kunci: permainan kartu emosi; kemampuan sosioemosional; taman kanak-kanak

PENDAHULUAN

Pada umumnya dalam proses pendidikan anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal tersebut dilakukan karena metode tersebut lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Di seluruh dunia, anak bermain. Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi orang dewasa. Terdapat anak-anak yang bermain dengan patut, namun ada juga yang bermain “cukup berbahaya”.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowmn (Yulianti, 2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usiadini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik di mana memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam spek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Froebel (Roopnaire, J. L. & Johnson, J. E. , 1993) berpendapat bahwa masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia (*a noble and malleable phase of human life*). Oleh karenanya masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan. Menurut Froebel, apabila orang dewasa mampu menyediakan suatu “taman” yang dirancang sesuai dengan potensi dan bawaan anak, maka anak akan berkembang secara wajar.

Menurut Hurlock (1980) bermain pada masa kanak-kanak awal berada pada tahap mainan (*toy stage*), rentangan usianya berkisar antara 2 tahun sampai 5/6 tahun. Pada usia 2 - 3 tahun, anak hanya mengamati alat permainannya. Pada tahap ini anak-anak berpikir bahwa benda mainannya dapat berbicara, makan, merasa sakit dan sebagainya. Pada masa ini mencapai puncak pada usia 5-6 tahun. Pada tahap ini anak sangat suka meminta mainan, tanpa peduli kegunaannya.

Abad ke-21, merupakan masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang begitu pesat. Yang terlihat jelas adalah perkembangan alat komunikasi. Yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad dan lain sebagainya. Hal tersebut tentunya membawa dampak yang besar bagi kehidupan manusia. Perubahan teknologi semakin pesat, banyak anak-anak terutama pada anak berusia 5-12 tahun lebih menyukai bermain dengan teknologi baru seperti playstation, game online, handphone, tablet, ataupun i-pad.

Padahal masa kanak-kanak adalah masa keemasan di mana anak-anak berada dalam masa bermain serta belajar terhadap apa yang belum diketahuinya.

Fakta yang ada dilapangan yang dilakukan oleh penulis keluarga moderen saat ini kurang memperhatikan aspek perkembangan sosioemosional pada anak. Hal itu terlihat ketika ada beberapa keluarga di *Malang Town Square* yang sibuk dengan kegiatan masing-masing. Dari beberapa keluarga tersebut terlihat seorang ayah yang sibuk dengan handpone-nya, seorang anak perempuan yang terlihat seperti anak smp yang sibuk dengan makananya, ibu sedang melihat handponenya dan satu anak lagi yang kecil sedang asyik bermain game yang ada di handpone.

Permainan di handphone termasuk ke dalam permainan individual. Sehingga tidak terjadi pola komunikasi sama sekali. Hal tersebut berdampak ketika terjun ke dunia sosial atau ketika di sekolah, anak memiliki komunikasi yang buruk dengan temannya, atau bahkan dengan gurunya. Akibat lain, anak tidak dapat mengeluarkan atau menunjukkan emosi yang dirasakan oleh dirinya sendiri atau tidak dapat mengartikan emosi yang ditunjukkan oleh orang lain.

Sekretaris KPAI Erlinda menyatakan, bahwa kondisi saat ini sudah masuk kategori darurat kekerasan anak di lingkungan sekolah(www.kpai.go.id) Menurut sejumlah keterangan perilaku kasar bahkan cenderung sadis tersebut di pengaruhi oleh tayangan televisi dan game online yang umumnya bergenre kekerasan. Menurut Dirjen Pendidikan Menengah Kemendikbud Hamid membenarkan dugaan bahwa perilaku kekerasan siswa di Bukittinggi di sebabkan oleh game online. “Game yang aslinya untuk dewasa atau remaja di Indonesia juga dimainkan anak-anak ”(www.kpai.go.id).

Berdasarkan fakta tersebut menunjukkan bahwa permainan yang tidak sesuai dapat mempengaruhi kemampuan sosioemosional pada anak. Mainan yang bersifat individual dan bergenre kekarasan dapat memicu sikap agresifitas pada anak. Sebagai orang tua yang peduli terhadap perkembangan sosioemosional pada anak, terutama hendaknya orang tua senantiasa melakukan pendampingan dan pengawasan ketika anak melakukan aktivitas bermain.

Untuk meminimalisir efek jangka panjang yang disebabkan oleh permainan yang tidak dapat mendidik sosio emosional pada anak, penulis melakukan penelitian dengan mengenalkan permainan kartu emosi kepada anak usia dini (Sari *et al.*, 2018). Pengenalan permainan kartu emosi ini diharapkan mampu mempengaruhi kemampuan sosioemosional pada anak. Dengan memberikan pengetahuan mengenai berbagai macam jenis emosi maka anak akan mengenal berbagaimacam emosi yang dialami oleh anak tersebut (Ardani *et al.*, 2014). Sehingga anak usia dini tersebut kemampuan sosioemosional pada anak dapat meningkat. Permainan kartu emosi pada anak usia dini ini dilakukan secara berkelompok yang memerlukan pendamping (Zahro, 2019). Pendamping tersebut berfungsi sebagai fasilitator informasi mengenai berbagai jenis emosi yang dialami dalam suatu keadaan tertentu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika (Azwar, 2010). Jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dimana penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2010). Adapun jenis desain penelitian eksperimen yang akan digunakan adalah eksperimen *randomized two group design posttest Only*. Desain ini adalah desain yang sudah memenuhi syarat diadakannya randomisasi.

Perlakuan pertama yaitu melakukan permainan dengan mengenalkan berbagai jenis emosi yang berbeda-beda, kemudian bermain dengan mencocokkan situasi dengan kartu emosi yang tersedia. Perlakuan kedua yaitu dengan langsung bermain mencocokkan kartu emosi tanpa di beri pengenalan berbagai macam jenis emosi.

R (KE)	X→O
<hr/>	
R (KK)	→O

Keterangan :

KE : kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan

KK : kelompok kontrol

X : perlakuan

O₁: *Posttest* (pengetesan akhir setelah perlakuan)

Populasi penelitian dalam eksperimen ini adalah siswa TK ABA Aisyiah, TK NU 16 Malang, dan TK NU 27 Malang. Metode sampling yang digunakan oleh penulis yaitu pada rancangan sampel nonprobabilitas. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling*. Setelah itu melakukan randomisasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu 10 siswa TK ABA Aisyiah, 10 siswa TK NU 16 Malang, dan 10 siswa TK NU 27 Malang. Sampel diambil secara acak yang direkomendasikan oleh guru TK yang bersangkutan.

Pengumpul data dilakukan dengan membuat pedoman observasi yang berbentuk *checklist* yang digunakan saat pretest maupun post-test. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel terikat, yaitu kemampuan sosioemosional pada anak usia dini. Instrumen dalam penelitian ini berupa alat permainan kartu emosi yang memerlukan pendamping. Cara bermain kartu emosi tersebut yaitu mencocokkan jenis kartu yang terdiri dari berbagaimacam jenis ekspresi emosi yang kemudian di sesuai dengan latar belakang cerita yang disediakan.

Setelah kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda, maka dilakukan pengukuran VT dilakukan diakhir penelitian (*posttest*), baik pada KE maupun pada KK. Hal ini dapat dilaksanakan dengan observasi dan pengumpulan data bahan dokumentasi. Dari hasil ini akan diperoleh data yang digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian, yaitu

hipotesis diterima atau ditolak. Untuk mengetahui apakah pemberian *informasi mengenai emosi* berpengaruh terhadap kemampuan sosioemoasional pada anak usia dini di kota Malang maka dihitung *uncorrelated data/ independent sample t-test*, dengan rumus :

$$T = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS1-SS2}{(n1-1)(n2-1)} \left[\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2} \right]}}$$

Keterangan :

M1= rata-rata skor kelompok 1

M2 = rata-rata skor kelompok 2

SS1 = sum of square kelompok 1

SS2 = sum of square kelompok 2

N1 = jumlah subyek kelompok 1

N2 = jumlah subyek kelompok 2

Pada pengolahan dengan SPSS, peneliti tidak perlu membandingkan nilai-t hitung dengan nilai-t tabel tetapi cukup melihat signifikansi nilai-t. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) berarti nilai-t hitung signifikan, yang berarti skor kedua kelompok berbeda secara signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) berarti nilai hitung tidak signifikan, artinya tidak ada perbedaan skor yang signifikan pada kedua kelompok (Seniati, dkk., 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun waktu pelaksanaan eksperimen ini dilakukan ketika anak-anak TK edang dalam proses belajar dikelas maupun sedang istirahat. Penelitian ini dilakukan yaitu dari tanggal 14 Maret 2015 hingga 28 Maret 2015 secara bergantian di tiga TK yaitu, TK ABA Aisyiah Malang, TK NU 16 Malang, dan TK NU 27 Malang.

Subjek yang diambil sebanyak 30 anak dengan sampel pada masing-masing sekolah adalah 10 anak yang dipilih secara acak. Pada masing-masing sekolah terdapat 5 anak dalam kelompok kontrol dan 5 kelompok eksperimen. Subjek pada kelompok pertama (KK) diberikan permainan dengan kartu emosi tanpa informasi awal mengenai jenis-jenis emosi yang dapat dialami, subyek dengan kelompok 2 yaitu kelompok eksperimen (KE) diberi informasi terlebih dahulu mengenai cara kerja alat permainan, dan jenis-jenis emosi yang dapat dialami, kemudian memainkan mainan kartu emosi.

Cara memainkan mainan kartu emosi adalah dengan menceritakan kartu cerita yang telah di sediakan, kemudian anak di tugaskan menebak bagaimana ekspresi emosi yang

sesuai dengan latar cerita yang telah diberikan. Jumlah jawaban yang benar pada masing-masing cerita akan menjadi catatan, dinilai serta di bandingkan dengan analisis statistik.

Adapun hasil penilaian dari kelas kontrol terkait emosi siswa ditampilkan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pengukuran di kelas Kotrol

Ekspresi Emosi										
Siswa	Sedih	Takut	Khawatir	Senang	Marah	Terkejut	Cemburu	Iri hati	ΣX	X''
1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
2	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
3	0	0	1	0	1	0	0	0	2	4
4	1	0	0	1	0	0	0	0	2	4
5	0	0	1	1	1	1	0	0	4	16
6	0	0	1	1	0	0	0	0	2	4
7	0	1	0	1	0	0	0	0	2	4
8	1	0	0	1	0	0	0	0	2	4
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	1	0	1	1	0	0	1	0	4	16
11	0	0	1	0	1	0	0	0	2	4
12	1	1	1	1	1	0	0	0	5	25
13	1	0	1	1	0	0	0	1	4	16
14	1	1	0	1	0	0	0	1	4	16
15	1	0	1	1	0	1	0	0	4	16

Adapun hasil penilaian dari kelas eksperimen terkait emosi siswa ditampilkan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 2. Hasil Pengukuran di kelas Eksperimen

Ekspresi Emosi										
Siswa	Sedih	Takut	Khawatir	Senang	Marah	Terkejut	Cemburu	Iri hati	ΣX	X''
1	1	0	0	1	0	1	1	1	5	25
2	1	1	0	1	1	0	1	0	5	25
3	1	0	1	0	0	1	0	1	4	16
4	0	0	1	1	1	0	0	0	3	9
5	1	1	1	1	0	1	0	1	6	36
6	1	0	1	0	1	0	0	1	4	16
7	0	0	1	1	0	0	0	1	3	9
8	0	1	0	0	0	1	1	1	4	16
9	1	1	0	1	0	0	0	0	3	9
10	0	1	1	0	0	0	1	0	3	9
11	1	0	0	1	0	0	0	0	2	4
12	1	0	1	1	1	0	1	0	5	25

13	0	1	0	1	0	1	0	0	3	9
14	1	0	1	0	1	0	0	0	3	9
15	1	0	0	1	1	0	1	1	5	25

Berdasar data diatas, analisis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kartu emosi terhaap perkembangan emosi siswa TK. Analisis dibantu dengan aplikasi SPSS 17 for windows. Berikut disajikan data hasil analisis pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji 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
hasil	Equal variances assumed	1.944	.174	- 2.668	28	.013	-1.267	.475	-2.239	-.294
	Equal variances not assumed			- 2.668	26.34 4	.013	-1.267	.475	-2.242	-.291

Output SPSS diatas menunjukkan bahwa nilai *Levene's Test* tidak signifikan (karena $p = 0,174 > 0,05$), berarti varians dalam kedua kelompok adalah sama. Oleh karena itu, melihat dari nilai t pada baris pertama, yaitu : 1.267 dengan signifikansi 0,013. Ini berarti nilai t tidak signifikan ($p = 0,013 > 0,005$). Ini berarti bahwa jumlah jawaban pada kartu permainan emoasi antara kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan permainan kartu emosi tidak mempengaruhi kemampuan sosioemosional anakdi TK Kota Malang.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh permainan kartu emosi terhadap kemampuan sosioemosional pada anak usia dini di Kota Malang. Pemberian permainan kartu emosi ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan sosioemosional dan TOM pada anak semakin berkembang dengan demikian anak diharapkan dapat meminimalisir terjadinya kekerasan yang dilakukan pada anak. Pemberian informasi mengenai jenis emosi pada anak usia dini di tk Kota Malang diberikan pada kelompok Eksperimen sebelum melakukan permainan mengenai kartu emosi. Sedangkan pada Kelompok Kontrol permainan dilakukan langsung tanpa adanya informasi mengenai berbagaimacam emosi.

Dari output SPSS diatas, kolom-kolom yang perlu diperhatikan adalah Nilai *Levene's Test* dan signifikansinya serta nila-t dan signifikansinya. *Levene's Test* adalah

teknik statistik untuk menguji kesamaan varians diantara kedua kelompok. Jika nilai signifikansi *Levene's Test* lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) berarti nilai *Levene's test* signifikan. Dengan kata lain, varians dari kedua kelompok berbeda. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) berarti varians dari kedua kelompok adalah sama. Nilai *Levene's test* ini akan mengarahkan dalam melihat nilai-t. Jika nilai *Levene's Test* tidak signifikan maka dilihat nilai-t pada baris pertama (*equal variance assumed*), sedangkan jika nilai *Levene's Tset* signifikan maka dilihat nilai-t pada baris yang kedua (*equal variance not assumed*) (Seniati.dkk, 2011).

Output SPSS diatas menunjukkan bahwa nilai *Levene's Test* tidak signifikan (karena $p = 0,174 > 0,05$), berarti varians dalam kedua kelompok adalah sama. Oleh karena itu, melihat dari nilai t pada baris pertama, yaitu : 1.267 dengan signifikansi 0,013. Ini berarti nilai t tidak signifikan ($p = 0,013 > 0,005$). Ini berarti bahwa jumlah jawaban pada kartu permainan emosi antara kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan permainan kartu emosi tidak mempengaruhi kemampuan sosioemosional anak di TK Kota Malang. Hal ini berarti H_0 diterima yaitu, tidak ada pengaruh permainan kartu emosi terhadap kemampuan sosioemosional pada anak usia dini. Sedangkan H_a ditolak, yaitu ada pengaruh permainan kartu emosi terhadap kemampuan sosioemosional pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa tidak ada pengaruh adanya permainan kartu emosi terhadap perkembangan kemampuan sosioemosional dan TOM pada anak usia dini di TK Kota Malang setelah dilakukan manipulasi intruksi. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada peningkatan kemampuan secara signifikan pemberian manipulasi intruksi pada perilaku pada siswa di Tk di kota Malang.

Dengan demikian hipotesis yang diajukan yang menyatakan bahwa pemberian manipulasi intruksi pada pemeberian permainan kartu emosi tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan sosioemosional dan TOM pada anak usia dini adalah, H_0 diterima dan H_a ditolak. Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hipotesis dua ujung yang menyatakan bahwa H_a : subjek yang diberikan manipulasi intruksi akan mempengaruhi peningkatan kemampuan sosioemosional pada anak usia dini & H_0 : subjek yang tidak diberikan manipulasi intruksi akan mempengaruhi peningkatan kemampuan sosioemosional pada anak usia dini. Karena H_0 diterima dan H_a ditolak dalam hal ini berarti, manipulasi intruksi pada permainan kartu emosi tidak memiliki pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan sosioemoasional pada anak usia dini di TK kota Malang.

Berdasarkan simpulan di atas saran kepada peneliti selanjutnya lebih mengontrol faktor-faktor lain dan lebih mengkondisikan anak anak agar perhatian pada anak tidak terpecahkan. Selain itu penggunaan permainan kartu emosi tidak di sarankan untuk di

lakukan dalam kelompok besar. Selain itu lebih diperhatikan lagi penggunaan batasan waktu dan pengemasan dalam pembuatan alat permainan agar lebih menarik minat anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardani, K. N., Wirya, N., Tirtayani, L. A., Psi, S., & Psi, M. (2014). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA KARTU EMOSI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ASERTIF ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Augusta. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*. (Online), (diambil dari <http://infoini.com/pengertian-anak-usia-dini>), diakses tanggal 17 Februari 2023.
- Azwar, S. (2010). *Validitas dan Reliabilitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Roopnaire, J. L & Johnson, J.E. (1993). *Approaches to Early Childhood, Education*,. 2nd Edition. New York : Merrill.
- Sari, L. A., Sasmianti, S., & Haenilah, E. Y. (2018). Bermain Kartu Emosi dan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Seniati, Liche, dkk. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks.
- Setiawan, David. Oktober (2014). *KPAI : Ksus Kekerasan Siswa SD di Bukittinggi Diduga Efek Game dan Film Kekerasan*. (Online), (www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-efek-game-dan-film-kekerasan/). Diakses 17 Februari 2018 .
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yulianti, D. (2010). *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Zahro, I. F. (2019). Pengaruh pelatihan empati melalui kartu ekspresi emosi terhadap perilaku menolong dan perilaku agresif pada anak prasekolah. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 1(1).