

STUDI LITERATUR: DAMPAK PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP EMOSI SISWA SEKOLAH DASAR DALAM BELAJAR

Fauzi Fadliansyah

Universitas Primagraha

Fauzifadliansyah26@gmail.com

ABSTRAK

Emosi merupakan salah satu bagian yang paling penting dari manusia, karena melalui emosi seseorang mampu mengekspresikan perasaannya, selain itu juga pada setiap aspek perkembangan manusia pasti terdapat perkembangan emosi didalamnya. Guru memiliki peranan penting untuk membantu siswa agar memiliki kemampuan mengendalikan emosi dan sikap agresif. Salah satu upaya yang diharapkan bisa membantu mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa adalah dengan cara metode bermain menggunakan permainan ular tangga. Metode yang akan digunakan untuk pengkajian ini studi literatur atau studi pustaka. Data yang diperoleh dikompulsi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai studi literature. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode bermain dengan menggunakan permainan ular tangga mampu mengendalikan emosi yang dialami oleh siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Emosi, agresif, bermain, ular tangga

ABSTRACT

Emotions attitudes are one of the most important parts of humans, because through emotions a person is able to express his feelings, besides that in every aspect of human development there must be emotional development in it. Teachers have an important role to help students to have the ability to control emotions and aggressive attitudes. One of the efforts that are expected to help control the emotions and aggressive behavior of students is by using the snake and ladder game method. The method that will be used for this study is a literature study or literature study. The data obtained were compiled, analyzed, and concluded so as to obtain conclusions regarding the study of literature. The results also showed that the playing method using the snake and ladder game was able to control the emotions experienced by elementary school students.

Key Words: *Emotions, aggressive, playing, snake and ladde*

PENDAHULUAN

Emosi merupakan salah satu bagian yang paling penting dari manusia, karena melalui emosi seseorang mampu mengekspresikan perasaannya, selain itu juga pada setiap aspek perkembangan manusia pasti terdapat perkembangan emosi didalamnya. Menurut Yusuf (2014, hlm. 115) emosi memberi pengaruh terhadap perilaku individu, yaitu: (1) Memperkuat semangat, apabila orang merasa senang atau puas atas hasil yang telah dicapai; (2) Melemahkan semangat, apabila timbul rasa kecewa karena kegagalan dan sebagai puncak dari keadaan ini ialah timbulnya rasa putus asa (frustrasi). Pada saat siswa menghadapi masalah, siswa cenderung tidak dapat mengendalikan emosinya, sehingga larut dalam masalahnya tersebut dan berperilaku agresif, seperti melanggar aturan, datang terlambat, dan seringnya siswa melanggar aturan, membuat siswa dianggap nakal oleh gurunya.

Menurut Golman (2009, hlm. 200) individu yang tidak mampu mengatasi perasaan-perasaan emosionalnya cenderung tidak mau memotivasi dirinya sendiri untuk melepas dari masalah yang ada dilingkungan sosialnya. Siswa lebih didominasi oleh pikiran emosional dari pada pikiran rasional. Kemunculan tindakan kekerasan di sekolah juga

salah satu dampaknya, menyebabkan seorang anak meninggal yang sering melakukan kekerasan bahkan sampai membuat meninggal, kegiatan orientasi yang dilakukan oleh kakak kelas atau kakak tingkat yang menyebabkan adik kelasnya tewas.

Siswa yang tidak mampu mengendalikan emosi akan mengalami pertarungan batin yang merampas kemampuan untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi dan menyebabkansiswa menjadi nakal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rimawanti (2014, hlm. 25) seseorang yang dapat mengendalikan emosinya maka akan lebih bertanggung jawab, lebih mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan dan menaruh perhatian, lebih menguasai diri, nilai pada tes-tes prestasi meningkat. Ketika individu mampu untuk mengelola emosinya secara positif, maka individu akan mampu dalam mengendalikan dirinya. Menurut Surya dalam Taty & Sari (2014, hlm, 4) individu yang memiliki kecerdasan emosional yang baik, cenderung memiliki kemampuan untuk dapat berkompromi dengan berbagai situasi, suka menolong, memiliki otonomi moral dan kata hati yang baik, bahagia, menghargai orang lain, dapat bekerja sama, empati, bertanggung jawab dan berkepribadian yang

merupakan modal yang esensi dari seorang individu untuk mencapai keberhasilan dalam berbagai bidang, tidak terkecuali keberhasilannya dalam bidang akademik.

KAJIAN TEORITIK

Kemampuan mengendalikan emosi dan perilaku agresif sangat penting untuk dimiliki oleh siswa, sehingga Guru dapat membantu siswa agar memiliki keterampilan tersebut. Guru memiliki peranan penting untuk membantu siswa agar memiliki kemampuan mengendalikan emosi. Salah satu upaya yang diharapkan bisa membantu mengendalikan emosi siswa adalah dengan cara metode bermain menggunakan permainan ular tangga. Permainan ular tangga permainan menurut Yumarlin (2013, hlm. 79) adalah papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan. Menurut Yeni & Deni (2015, hlm. 107) manfaat dari permainan ular tangga adalah sebagai berikut: Pengasah otak kiri dan kanan.

Menurut Ertan (2018), pentingnya media permainan ular tangga dalam pembelajaran bisa menciptakan suasana kelas yang aktif, inovatif dan menyenangkan. Menurut

Shitiq (2010), permainan ular tangga memberikan dampak yang baik pada proses belajar anak seperti terciptanya kerjasama dalam memecahkan masalah. Sedangkan menurut Sari, Wahyuno & Endro (2016), pembelajaran menggunakan media ular tangga membuat mental anak dalam belajar lebih siap.

Bedasarkan uraian diatas, maka fokus penelitian ini adalah ingin mengetahui apakah metode bermain menggunakan permainan ular tangga mampu untuk mengendalikan emosi siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang akan digunakan untuk pengkajian ini studi literatur atau studi pustaka. Data yang diperoleh dikompulsi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai studi literature. Selin itu, tуди literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

Studi literatur juga menurut Bungin (2008, hlm. 121), adalah cara untuk menyelesaikan masalah dengan mencari sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya dan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial

untuk menelusuri data historis. Studi literatur juga bisa disebut dengan studi kepustakaan yang mana merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, dan kisah-kisah sejarah. Selain itu, studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan, yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan atau dicari solusinya.

Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini hanyalah menggunakan data-data yang didapatkan dari analisis beberapa sumber seperti jurnal, artikel, arsip-arsip dan dokumen-dokumen lainnya yang berhubungan dengan variabel yang ada. Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti itu sendiri.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan kajian literatur atau kajian pustaka. Kajian pustaka disini adalah proses umum yang dilakukan peneliti dalam upaya menemukan teori. Selain itu, kajian

pustaka juga merupakan sebuah uraian atau deskripsi tentang literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu sebagaimana ditemukan dalam buku-buku ilmiah dan artikel jurnal.

Selain itu kajian pustaka juga memiliki beberapa tujuan yakni; menginformasikan kepada pembaca hasilhasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan

saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini menggunakan meta analisis merupakan suatu teknik statistika untuk

menggabungkan hasil dua atau lebih penelitian sejenis sehingga dapat digabungkan. Meta analisis dipandang sebagai penelitian tersendiri, dan digolongkan dalam penelitian observasional retrospektif. Subyek penelitian pada meta analisis adalah laporan penelitian orisinal, baik yang sudah dipublikasi maupun yang belum (tidak) dipublikasi.

Dalam penelitian ini, penulisakan menggunakan teknik studi dokumentasi sebagai alat untuk pengumpul data karena penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Dengan kata lain, teknik ini digunakan untuk menghimpun data-data dari sumber primer maupun sekunder. Peneliti akan

mencari dan menganalisis data-data yang dikumpulkan dari beberapa sumber dokumen. analisis data pada penelitian kepustakaan ini antara lain, reduksi data (*data reduction*), *display data* dan gambaran konklusi atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Metode Bermain Menggunakan Permainan Ular Tangga.

Menurut Fransisca, Wulan & Supena (2020, hlm. 634), yang berjudul “Meningkatkan Emosi Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi”. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, siklus pertama sejumlah delapan kali pertemuan dan siklus yang kedua sebanyak empat kali pertemuan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Permainan ular tangga dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan percaya diri anak dikarenakan guru melakukan langkah-langkah sesuai yang ditentukan.

Selain itu guru melakukan perbaikan hasil dari refleksi siklus I, dimana pemberian pengarahan secara aktif oleh guru serta dapat memperbaiki segala sesuatu yang belum dapat terpenuhi. Pada pelaksanaan siklus II permainan sedikit dirubah pada setiap butir pertanyaan yang ada pada ular tangga

edukasi serta guru membebaskan anak untuk tampil tanpa memilih kelompok seperti pada siklus I, sehingga semua anak terlibat aktif dan memiliki tantangan yang baru. Anak antusias dalam mengikuti permainan ular tangga serta anak dengan semangat yang tinggi saling membantu teman untuk menjawab pertanyaan yang ada pada ular tangga edukasi, dengan demikian ini merupakan cara yang tepat untuk membantu anak lebih aktif dan melatih anak untuk meningkatkan percaya diri anak. Selain itu dengan bermain secara kelompok anak terbiasa berinteraksi dengan teman, serta anak terbiasa dengan kerja sama dan bertukar pendapat. Permainan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga edukasi.

Permainan ular tangga edukasi diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar rasa emosi positif anak dapat meningkat dengan baik, dan lebih optimal. Seorang anak yang memiliki rasa emosi tinggi akan memiliki rasa optimis yang tinggi dalam mencapai sesuatu keinginan sehingga akan mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Sebaliknya, jika seseorang yang kurang memiliki rasa percaya diri menilai bahwa dirinya kurang dan tidak memiliki kemampuan serta dapat menghambat usaha yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai anak. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara

umum peningkatan percaya diri melalui permainan ular tangga edukasi, sudah berhasil meningkat hingga 80.16% dengan kriteria baik. Oleh karena itu, permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan percaya diri anak.

Adapun sintaks atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut.

Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok misalnya 5 kelompok. Setiap kelompok memiliki sub topik yang berbeda dari materi pelajaran yang dibahas.

Sebelum subtopik-subtopik diberikan, guru memberikan penjelasan mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan hari itu. Guru bisa menuliskan topik ini dipapan tulis dan bertanya kepada siswa apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Tujuan tahap ini untuk melatih kesiapan siswa dalam belajar.

Siswa diminta untuk berkelompok. Kelompok ini disebut dengan “kelompok asal” yang mana subtopik yang didapat siswa berbeda satu sama lain.

Siswa diminta untuk berkelompok. Kelompok ini disebut dengan “kelompok asal” yang mana subtopik yang didapat siswa berbeda satu sama lain.

Bagian/ subtopik pertama diberikan pada siswa/ anggota 1, sedangkan siswa /anggota 2 menerima bagian/

subtopik yang kedua. Dan seterusnya.

Siswa diminta membaca/mengerjakan bagian/subtopik mereka masing-masing.

Siswa saling berdiskusi mengenai bagian/subtopik yang dibaca/dikerjakan masing-masing bersama rekan-rekan satu anggotanya. Dalam kegiatan ini, siswa saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.

Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik tersebut. Diskusi ini bisa dilakukan antarkelompok atau bersama seluruh siswa. Jika soal sulit, guru dapat membentuk “kelompok ahli”. Setiap anggota yang mendapat bagian/subtopik yang sama berkumpul dengan anggota dari kelompok-kelompok yang juga mendapat bagian/subtopik tersebut. Misalnya, anggota yang mendapat subtopik 1 akan berkumpul dengan anggota yang mendapatkan subtopik 1 juga. Perkumpulan mereka inilah yang disebut sebagai “kelompok ahli”. Kelompok-kelompok ini lalu bekerja sama mempelajari/mengerjakan bagian/subtopik tersebut dengan bantuan *snake and ladder game*. Pada media ini siswa diminta untuk bermain sesuai arahan dari guru sebelumnya. Kemudian, masing-masing anggota dari “kelompok ahli” kembali ke kelompok semula, lalu menjelaskan apa yang baru saja dipelajarinya dari “kelompok ahli” kepada rekan-rekan kelompoknya yang semula.

Ketika siswa berada di “kelompok

ahli” siswa telah menggunakan *snake and ladder game* sebagai media untuk mempermudah menyelesaikan masalah dan lebih menyenangkan.

Setelah selesai sesuai waktu yang telah ditentukan, siswa kembali ke “kelompok asal” dan berdiskusi terkait apa yang didapatkan di “kelompok ahli” dan siswa kembali bermain *snake and ladder game* sebagai bahan evaluasi.

Pengaruh Metode Bermain Menggunakan Permainan Ular Tangga Dalam Mengendalikan Emosi Siswa.

Sifat emosional dan perilaku agresif anak yang masih dalam proses menuju stabil memungkinkan untuk bentrok atau mengalami pertentangan pendapat dengan orang lain, sehingga dapat menyebabkan permasalahannya yang cukup berarti bagi anak tersebut. Hasil penelitian menurut setiono dalam Fikri, (2015, hlm. 104), menemukan bahwa anak rata-rata memerlukan hanya 45 menit untuk berubah dari mood “senang luar biasa” ke “sedih luar biasa”, sementara orang dewasa memerlukan beberapa jam untuk hal yang sama. Perubahan mood (swing) yang drastis pada anak sering kali dikarenakan beban pekerjaan rumah, pekerjaan sekolah, atau kegiatan sehari-hari di rumah. Menurut Ningsih & Diplan (2018, hlm. 13), Anak yang mempunyai kontrol diri yang tinggi

akan mampu mengetahui dampak dari emosi yang dialami sehingga dapat memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi terutama yang berkaitan dengan emosinya.

Penelitian lainnya juga menjelaskan bahwa penelitian bermain musik menghasilkan emosi dan perilaku positif dari berbagai variasi musik sesuai dengan keterampilan sosialisasi anak-anak. Bermain sebagai aktivitas yang menggairahkan dan menyenangkan karena bermain dapat memuaskan dorongan eksplorasi dari anak (Berlyne, dalam Iradah, 2017).

Sedangkan musik kreatif adalah seni menyusun nada atau suara untuk menciptakan suatu komposisi musik dengan ide atau gagasan baru. Bermain musik kreatif didefinisikan sebagai model terapi yang dikembangkan berdasarkan kebebasan improvisasi (Djohan, 2016). Bermain musik kreativitas ini diterapkan untuk anak yang mengalami kesulitan belajar, dari yang ringan sampai yang berat, termasuk gangguan emosi dan perilaku. Lebih jelas Djohan (2016) menjelaskan bahwa dalam musik kreatif terapis dan klien akan saling memainkan saling memainkan alat musik untuk membentuk suatu melodi atau lagu. Musik dalam bentuk improvisasi klinis digunakan untuk menguatkan relasi dengan klien, memberikan makna komunikasi dan

ekpresi diri, efek perubahan dan realisasi dari potensi yang dimiliki. Dengan bermain anak-anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan orang dan lingkungan di sekitarnya. Permainan adalah sarana perkenalan serta arena pelatihan untuk berperilaku, berpikir secara simbolis dan pemecahan masalah. Di samping itu, permainan sangat penting untuk melatih otot-otot, ketrampilan fisik, keseimbangan, bekerja sama dengan orang lain, belajar bercakap-cakap, persahabatan, dan latihan tata krama. Permainan juga akan memberikan kepuasan emosional yang diperolehnya dari kehidupan berkelompok, berprestasi, pengakuan dari orang lain, dan kebebasan.

Dengan kata lain, permainan akan memberikan percepatan kepada anak-anak untuk melatih ketrampilan-ketrampilan fisik, ketrampilan-ketrampilan sosial, dan mendapat kepuasan emosional dan latihan intelektual.

Game yang mengandung kekerasan. Game yang mengandung kekerasan ini banyak sekali jenisnya dan akan berdampak pada perkembangan anak, terutama perilaku agresif. Seperti pada kasus yang pernah terjadi di Amerika Serikat, penembakan 11 pelajar dan seorang guru oleh Eric Harris dan Dylan Klebold di Columbine High School

yang diketahui sebelum terjadinya peristiwa tersebut para pelaku memainkan games berbasis first person shooter. Menurut pakar psikologi UI Prof. Dr. Fawzia Aswin Hadis, dampak terburuk video game kekerasan adalah kecenderungan mereka untuk meniru. Games menawarkan agresi lebih kuat dibandingkan tontonan televisi. Karena tampilannya kini jauh lebih hidup clan interaktif, tayangan itu bisa menjadi rangsangan untuk berbuat hal serupa.

Seperti yang kita ketahui bahwa anak usia dini merupakan peniru yang baik, apa yang dilihatnya akan ditiru. Sebenarnya perilaku agresif ini didapat oleh setiap individu sejak lahir, namun perilaku agresif anak tidak akan berdampak negatif apabila tidak adanya rangsangan yang dapat mendorong perilaku agresif anak ke hal yang negatif. Rangsangan ini dapat berupa game kekerasan yang dapat dengan mudah diakses oleh anak. Games semakin berkembang seiring dengan berkembangnya zaman. Video games dapat dengan mudah didapat seperti konsol, komputer, handphone dan lain-lain dan dapat diakses semua kalangan dari anak-anak hingga dewasa. Bermain games yang mengandung unsur kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresi anak. Terutama pada anak dibawah 7 tahun karena anak meniru apa yang dilihatnya.

Jadi jika anak selalu bermain game yang mengandung unsur kekerasan kemungkinan besar anak akan meniru dan melakukan hal-hal yang dapat membahayakan. Secara psikologis perilaku agresif berarti cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat. Maka dari itu, sebaiknya orangtua mengawasi jenis games yang akan diberikan kepada anak. Sebaiknya orangtua memberikan games yang mengandung unsur edukatif. Seperti games anak cerdas, math game, aniworld, !ego duplo, carnival of animals, marbe 1 belajar warna, cake maker, toodler cars, dan fruits and vegetables for kids. Atau orangtua dapat membuat kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan demikian anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Mulai dari perkembangan fisik, kognitif, sosial emosi, dan bahasa. .

Berdasarkan meta analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat membantu menumbuhkan kecerdasan emosi dan mengontrol emosi siswa guna menghasilkan nilai dan perilaku yang baik. Karena dari hasil meta analisis di atas bahwa guru masih banyak yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan monoton sehingga siswa merasa bosan

saat pembelajaran berlangsung yang berakibat buruk pada perilaku siswa. Artinya guru harus lebih kreatif untuk memilih model pembelajaran. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pelaksanaan permainan ular tangga dapat berjalan dengan baik dan dapat mengendalikan emosi dan sikap agresif siswa, dikarenakan guru melakukan langkah-langkah sesuai yang ditentukan. Selain itu guru melakukan perbaikan hasil dari refleksi dari setiap pelaksanaan, dimana pemberian pengarahan secara aktif oleh guru serta dapat memperbaiki segala sesuatu yang belum dapat terpenuhi. Pada pelaksanaan permainan guru membebaskan anak untuk tampil tanpa memilih kelompok sehingga semua anak terlibat aktif dan memiliki tantangan yang baru. Anak antusias dalam mengikuti permainan ular tangga serta anak dengan semangat yang tinggi saling membantu teman

untuk menjawab pertanyaan yang ada pada ular tangga Dampak dari permainan ular tangga pada emosi dan sikap agresif siswa ini adalah anak yang mempunyai kontrol diri yang tinggi akan mampu mengetahui dampak dari emosi yang dialami sehingga dapat memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi terutama yang berkaitan dengan emosinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anajjih, M.Z.H & Saidah, I. 2020. Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Benteng untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*. 1(2): 129-140.
- Chabib, M. Djatmika, E.T & Kuswandi, D. 2017. Efektivitas Pengembangan Metode Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik Sd. *Jurnal Pendidikan*. 2(7): 910-918.
- Chotim, M. Afiffah, D.R & Dewi, N.K. 2019. Mengurangi Tingkat Agresivitas Anak Usia Tk Melalui Terapi Bermain (Play Therapy). *Jurnal pendidikan*. 1(2): 1-13.
- Fauzi, T & Sari, S.P. 2010. Kemampuan Mengendalikan Emosi Pada Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 1(2): 30-46.
- Fikri, H.T. 2018. Pengaruh Menulis Pengalaman Emosional Dalam Terapi Ekspresif Terhadap Emosi Marah Pada Remaja. *Jurnal Humanitas*. 9(2): 104-112.
- Fransisca, R. Wulan, S & Supena, A. 2020, Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi*. 4(2): 630-638.
- Imaliyah. D.A. 2018. Pengembangan Metode Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 1(2): 37-48.
- Isbayani, N.S. Sulastri, N.M & Tirtayani, L.A. 2015. Penerapan Metode Outbound Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. *Jurnal PAUD*. 3(1): 1-10.
- Lestari, I. 2012. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 1(2): 89-94.

- Ningsih, A.P & Diplan. 2018. Konseling Kelompok Dengan Teknik Relaksasi Kesadaran Indera Untuk Meningkatkan Kontrol Diri Terhadap Emosi Marah Pada Remaja Di Panti Sosial Bina Remaja Palangka Raya. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. 3(2): 12-18.
- Nugrahani, R. 2017. Metode Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Lembar Ilmu Pendidikan*. 36(1): 35-44
- Nugroho, A.P. Raharjo, T & Wayuningsih, D. 2013. Pengembangan Metode Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1): 11-18.
- Pareweswara, M.C & Lestari, T. 2021. Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1): 1473-1481.
- Rahman, S. Irawati, K & Prianto, Y. 2019. Penggunaan Ular Tangga Pintar Sebagai Media Memperbaiki Tanda Dan Gejala Resiko Perilaku Kekekerasan Pada Orang. *Jurnal Pendidikan*. 10(12): 847-855.
- Ramdani, Z. Fitriyani, R & Adawiyah, R. 2021. Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Golden Age*. 5(2): 1-13.
- Supriyanti, E & Hariyanti, T.B. 2019. Strategi Mengatasi Tempertantrum Pada Anak Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Wiyata*. 6(1): 13-20.
- Syahadat, Y.M. 2013. Pelatihan Regulasi Emosi Untuk Menurunkan Perilaku Agresif Pada Anak. *Jurnal Humanitas*. 9(1): 19-36.
- Yuliani, R. 2013. Emosi Negatif Siswa Kelas Xi Sman 1 Sungai Limau. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 2(1): 151-155.