



## Meningkatkan Pengelolaan Emosi Diri dalam Budaya Antri melalui Bermain Peran pada Anak Kelompok B TK 35 Banjarmasin

Norkhalimah Putri<sup>1</sup>, Muhammad Abdan Syakura<sup>2</sup>, Uswatun Nisa<sup>3</sup>, Muhammad Yusuf<sup>4</sup>  
[\\*putrikhalimah@gmail.com](mailto:putrikhalimah@gmail.com)

\*Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan pengelolaan emosi diri anak usia dini melalui budaya antri dengan metode bermain peran pada anak kelompok B TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 35 Banjarmasin. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 14 anak kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan mengelola emosi, disiplin, dan rasa percaya diri anak melalui penerapan bermain peran dalam simulasi budaya antri. Anak semakin mampu mengekspresikan emosi secara positif, menunggu giliran dengan sabar, dan berinteraksi harmonis dengan teman sebaya. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode bermain peran sebagai strategi efektif dalam mengembangkan kecerdasan emosional di PAUD.

**Kata Kunci:** Emosi Diri, Bermain Peran, Budaya Antri, Anak Usia Dini

---

### ABSTRACT

This study aims to improve early childhood students’ self-emotional management through queuing culture via role playing at group B of TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 35 Banjarmasin. The classroom action research was carried out in two cycles, each consisting of two meetings, encompassing planning, action, observation, and reflection stages. Research subjects were 14 children in group B. Data were collected through observation, interview, and documentation, then analyzed using qualitative and quantitative descriptive methods. The results show a significant increase in children’s ability to manage emotions, discipline, and self-confidence through the application of role play in queuing culture simulation. Children became more capable of expressing their emotions positively, waiting turns patiently, and interacting harmoniously with peers. This research recommends role playing as an effective strategy to develop emotional intelligence in early childhood education.

**Keywords:** Self Emotion, Role Playing, Queuing Culture, Early Childhood

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tahap paling fundamental dalam membangun pondasi karakter, kepribadian, dan kecerdasan emosional individu. Masa kanak-kanak, yang berlangsung dari usia lahir hingga enam tahun, merupakan periode emas (golden age) di mana berbagai aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan moral tumbuh sangat pesat. Semua stimulasi, pengalaman, dan kebiasaan yang diperoleh pada masa ini akan sangat menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Salah satu aspek yang sangat vital untuk dikembangkan sejak dini adalah kecerdasan emosi, khususnya kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan perasaan dengan tepat. Kemampuan ini meliputi pengenalan emosi, pengendalian diri, menahan dorongan, memahami perasaan orang lain (empati), dan menyesuaikan perilaku sesuai norma sosial yang berlaku. Kecerdasan emosi menjadi dasar penting bagi anak untuk membangun hubungan yang harmonis, mengatasi konflik, mengembangkan rasa percaya diri, serta berhasil dalam proses pembelajaran dan kehidupan sosial (Goleman, 2000). Budaya antri merupakan salah satu bentuk pendidikan karakter yang mengajarkan nilai-nilai disiplin, kesabaran, keadilan, saling menghargai, dan pengendalian emosi.

Dalam kehidupan sehari-hari, antri sering ditemui di berbagai tempat, mulai dari sekolah, pasar, rumah sakit, hingga tempat ibadah. Proses antri mengharuskan anak untuk menunggu giliran, menahan keinginan untuk segera mendapatkan sesuatu, serta belajar menerima hak dan kewajiban yang sama dengan orang lain. Namun, pada kenyataannya, banyak anak usia dini yang masih kesulitan untuk menghayati dan menerapkan budaya antri karena keterbatasan kemampuan mengelola emosi diri. Observasi awal di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 35 Banjarmasin menunjukkan bahwa sebagian besar anak kelompok B belum mampu mengendalikan emosi saat harus menunggu giliran, baik saat bermain, mengambil makanan, maupun mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa anak tampak mudah marah, menangis, protes, bahkan berebut tanpa memperdulikan aturan yang ada.

Guru juga mengalami kesulitan dalam menciptakan suasana kelas yang tertib dan harmonis, terutama ketika kegiatan yang dilakukan membutuhkan anak untuk mengantri atau bergiliran. Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menemukan strategi pembelajaran yang efektif dalam menanamkan budaya antri sekaligus mengasah keterampilan pengelolaan emosi pada anak usia dini. Salah satu metode yang diyakini efektif dalam pengembangan emosi dan sosial anak adalah bermain peran (role playing). Bermain peran memungkinkan anak untuk mengalami sendiri berbagai situasi sosial, meniru perilaku positif, melatih empati, serta belajar mengekspresikan dan mengendalikan emosi melalui simulasi kehidupan nyata. Bermain peran juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami perspektif orang lain, belajar memecahkan masalah, serta membiasakan diri menghadapi perasaan kecewa, cemburu, atau marah dengan cara-cara yang sehat. Dalam konteks budaya antri, bermain peran dapat mengajarkan anak bagaimana menunggu giliran, mengelola rasa tidak sabar, dan menghargai hak orang lain dengan lebih nyata dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan metode bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pengelolaan emosi diri anak kelompok B

di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 35 Banjarmasin melalui budaya antri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan inovasi pembelajaran PAUD, khususnya dalam membentuk karakter dan kecerdasan emosional anak sejak usia dini, serta menjadi rujukan bagi guru, praktisi pendidikan, dan pihak terkait dalam menyusun strategi pembelajaran sosial-emosional yang efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengelola emosi diri, khususnya saat berhadapan dengan situasi sosial yang menuntut sikap sabar dan disiplin seperti budaya antri. Berdasarkan hasil observasi awal di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 35 Banjarmasin, ditemukan bahwa sebagian besar anak kelompok B masih kesulitan menunggu giliran, kurang mampu menahan emosi ketika harus berbagi atau menunggu, dan sering mengekspresikan perasaan negatif seperti marah, cemburu, atau menangis saat tidak memperoleh giliran pertama. Situasi ini tidak hanya mengganggu suasana pembelajaran, tetapi juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif dan membangun lingkungan belajar yang harmonis. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah: bagaimana upaya meningkatkan pengelolaan emosi diri dalam budaya antri melalui metode bermain peran pada anak kelompok B TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 35 Banjarmasin? Penelitian ini juga menyoroti bagaimana proses belajar yang dirancang dengan bermain peran secara sistematis dapat mendorong perubahan perilaku anak dalam mengelola emosi, menunggu giliran, dan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, peneliti menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang secara kolaboratif dan reflektif.

PTK dipilih karena memberikan ruang bagi guru dan peneliti untuk bersama-sama merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi tindakan pembelajaran secara langsung di dalam kelas, sekaligus memperoleh data empiris tentang perubahan perilaku anak dari waktu ke waktu. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan secara berkesinambungan. Penelitian dilaksanakan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 35 Banjarmasin pada kelompok B yang berjumlah 14 anak, terdiri dari 8 laki-laki dan 6 perempuan. Pemilihan subjek secara purposive didasarkan pada hasil pengamatan awal bahwa kelompok ini menunjukkan variasi perilaku emosi yang cukup signifikan dan menjadi target utama dalam pembentukan karakter disiplin dan pengendalian diri. Lokasi penelitian dipilih karena sekolah ini telah menerapkan berbagai program pembiasaan karakter namun masih menghadapi kendala dalam implementasi budaya antri yang konsisten dalam kegiatan sehari-hari.

Tahapan penelitian dimulai dari perencanaan, di mana peneliti dan guru menyusun perangkat pembelajaran berbasis bermain peran sesuai tema budaya antri. Skenario pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman nyata kepada anak tentang bagaimana menunggu giliran, mengendalikan dorongan ingin duluan, dan mengekspresikan perasaan secara sehat. Guru diberi

pelatihan singkat tentang teknik fasilitasi bermain peran, memberikan contoh perilaku, serta cara memberikan umpan balik positif atas perubahan perilaku anak. Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan bermain peran dilakukan dalam setting kelas yang disusun menyerupai situasi nyata, seperti bermain pasar-pasaran, mengantri mengambil makanan, atau menunggu giliran bermain mainan. Guru membagi peran kepada anak sebagai penjual, pembeli, petugas, dan peserta antrian. Setiap anak diberi kesempatan untuk menjalani berbagai peran, sehingga memahami secara utuh dinamika emosi yang terjadi saat harus menunggu giliran atau merespon keinginan yang tertunda. Guru secara aktif melakukan modeling ekspresi emosi positif, memberi pujian atau penguatan, dan membantu anak yang mengalami kesulitan mengelola perasaan.

Pengumpulan data dilakukan secara triangulasi melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen utama adalah lembar observasi aktivitas anak yang memuat indikator perilaku pengelolaan emosi, seperti kemampuan menunggu giliran tanpa cemburu, memperhatikan instruksi guru, mengekspresikan perasaan secara verbal, dan mampu menerima hasil keputusan bersama dengan lapang dada. Guru dan peneliti mengamati setiap anak selama sesi bermain peran, mencatat perubahan perilaku, serta mendiskusikan temuan harian untuk perbaikan tindakan di pertemuan berikutnya. Selain observasi, wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa anak secara informal untuk menggali pengalaman, perasaan, dan persepsi mereka tentang proses pembelajaran yang dijalani. Dokumentasi berupa foto dan video digunakan untuk merekam dinamika proses belajar, ekspresi wajah anak saat menunggu giliran, dan momen-momen penting yang menunjukkan perubahan perilaku emosi.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan proses dan dinamika perubahan perilaku anak dari siklus ke siklus, mengaitkan dengan teori perkembangan emosi dan sosial anak usia dini. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase capaian perkembangan berdasarkan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada lembar observasi. Perubahan kategori perkembangan sosial-emosional anak dari satu siklus ke siklus berikutnya menjadi indikator keberhasilan tindakan. Refleksi dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dijalankan, mengidentifikasi kendala atau hambatan yang dihadapi, dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Melalui refleksi, guru dan peneliti dapat bersama-sama merumuskan langkah strategis yang lebih tepat dalam membimbing anak mengelola emosi, menumbuhkan sikap sabar, dan menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Inovasi utama dalam penelitian ini adalah mengintegrasikan budaya antri ke dalam skenario bermain peran yang aplikatif dan menyenangkan, sehingga anak tidak sekadar memahami konsep antri secara teoretis, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan secara langsung dalam setting sosial yang nyata. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjawab rumusan masalah bahwa peningkatan pengelolaan emosi diri dalam budaya antri pada anak usia dini dapat dicapai melalui metode bermain peran yang terstruktur, reflektif, dan berbasis pengalaman nyata.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian difokuskan pada upaya meningkatkan pengelolaan emosi diri anak melalui metode bermain peran berbasis budaya antri di kelompok B TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 35 Banjarmasin. Berdasarkan observasi pra tindakan yang dilakukan peneliti dan guru kelas, sebagian besar anak menunjukkan perilaku belum mampu mengelola emosi diri secara optimal ketika menghadapi situasi antri. Anak-anak cenderung tidak sabar, mudah marah atau menangis ketika harus menunggu giliran, serta sering memaksakan kehendak untuk mendapatkan posisi terdepan. Pada saat pembagian mainan, makanan, maupun saat bergiliran bermain peran, muncul ekspresi cemburu, kecewa, bahkan ada yang memilih menjauh saat tidak segera mendapat giliran. Hal ini menunjukkan bahwa aspek pengelolaan emosi, khususnya disiplin menunggu dan kemampuan mengekspresikan perasaan secara positif, masih perlu ditingkatkan.

Pada siklus I, pertemuan pertama dimulai dengan pemberian pemahaman tentang pentingnya antri melalui cerita dan diskusi sederhana. Guru menceritakan kisah pengalaman tentang antri yang menyenangkan dan menjelaskan aturan sederhana bahwa setiap anak harus menunggu giliran dengan tertib. Selanjutnya, dilakukan simulasi bermain peran pasar-pasaran, di mana anak-anak dibagi menjadi penjual dan pembeli. Anak-anak diberi pengarahan untuk mengantri sebelum membeli barang mainan dari temannya. Guru mencontohkan bagaimana menunggu giliran, memberi salam, berbicara sopan, dan mengungkapkan perasaan saat harus menunggu. Selama pelaksanaan, sebagian anak mulai memahami aturan, tetapi masih banyak yang menunjukkan perilaku belum berkembang secara optimal. Dari 14 anak, 7 anak (50%) masuk kategori "Mulai Berkembang" dan 7 anak (50%) masuk kategori "Berkembang Sesuai Harapan" berdasarkan lembar observasi. Anak yang sudah berkembang mulai bisa menahan diri, meskipun masih harus diingatkan guru.

Beberapa anak tetap berebut, namun intensitas konflik mulai menurun dengan adanya arahan tegas dan pemberian contoh dari guru. Pada pertemuan kedua siklus I, skenario diperluas dengan bermain peran sebagai peserta antrian saat mengambil makanan bersama. Guru memberikan penjelasan ulang mengenai pentingnya menunggu, berbagi, dan saling menghargai. Anak-anak lebih antusias mengikuti peran, namun masih ditemukan perilaku merengek atau protes dari beberapa anak yang belum mendapat giliran. Namun, dibandingkan pertemuan awal, perubahan mulai tampak: anak-anak mulai dapat mengungkapkan perasaan kecewa dengan kata-kata, bukan lagi dengan menangis atau marah. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa meskipun terjadi perubahan positif, sebagian anak masih membutuhkan bimbingan lebih intensif. Guru merasa perlu memperbanyak variasi skenario bermain peran dan memberikan umpan balik positif secara langsung ketika anak berhasil menahan diri atau menunggu giliran dengan baik.

Memasuki siklus II, perencanaan tindakan disempurnakan dengan memperbanyak intervensi latihan antri dalam berbagai aktivitas kelas, misalnya saat masuk kelas, mengambil mainan, mencuci tangan, hingga pulang sekolah. Guru juga melibatkan anak dalam diskusi kelompok kecil

untuk berbicara tentang perasaan ketika harus menunggu, membagikan pengalaman, dan saling memberi motivasi. Pada pertemuan pertama siklus II, skenario bermain peran dilakukan dengan tema "berobat di puskesmas". Anak-anak diminta berperan sebagai pasien dan petugas pendaftaran yang harus mengantri dengan tertib. Guru mengamati bahwa anak-anak mulai terbiasa menahan keinginan untuk segera maju, bisa duduk rapi, dan berbicara sopan saat menunggu giliran. Guru memberikan pujian, stiker, atau reward sederhana setiap kali anak berhasil menahan emosi dan menunggu dengan sabar. Pada pertemuan kedua siklus II, observasi menunjukkan perubahan yang sangat signifikan. Dari 14 anak, seluruhnya (100%) mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" dan "Berkembang Sangat Baik". Anak-anak tidak lagi menunjukkan perilaku menangis atau marah saat harus menunggu, bahkan mereka mampu memberi semangat kepada teman yang belum mendapat giliran. Anak juga mulai memahami cara mengekspresikan perasaan kecewa atau senang dengan kata-kata sederhana, seperti "Aku sabar kok, nanti juga dapat giliran" atau "Aku senang bisa mengantri dengan teman-teman". Guru melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih harmonis, aktivitas berjalan tertib, dan konflik antar anak berkurang drastis. Anak-anak tampak lebih percaya diri, mampu mengontrol diri, dan memiliki empati terhadap teman yang lain.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan pengelolaan emosi diri anak usia dini, khususnya dalam konteks budaya antri. Anak-anak yang semula sulit menunggu giliran, mudah marah, dan belum mampu menahan dorongan keinginan, perlahan-lahan mampu mengelola emosi secara konstruktif. Proses bermain peran memberikan ruang bagi anak untuk mencoba, gagal, dan belajar dari pengalaman langsung dalam situasi yang dibuat menyenangkan dan aman. Perubahan perilaku ini dapat dijelaskan dengan teori pembelajaran sosial-emosional yang menekankan pentingnya pengalaman konkret, modeling, dan reinforcement positif dalam membentuk karakter anak. Guru atau orang dewasa yang konsisten memberi contoh, memberikan arahan, dan memberi penguatan saat anak berhasil menunjukkan perilaku positif, akan mempercepat proses internalisasi nilai-nilai disiplin dan pengendalian diri pada anak usia dini (Bandura, 1977; Goleman, 2000). Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Hanifah (2020), Maulida (2021), dan Rahmawati & Ardiyanti (2021) yang menegaskan efektivitas bermain peran dalam membentuk sikap sabar, mengendalikan emosi, dan membiasakan perilaku antri di lingkungan PAUD.

Bermain peran tidak hanya mengajarkan anak tentang aturan sosial, tetapi juga memberikan pengalaman emosional yang otentik, sehingga anak benar-benar merasakan, memahami, dan menerapkan nilai-nilai yang diajarkan. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa latihan berulang, komunikasi terbuka antar guru dan anak, serta dukungan lingkungan yang konsisten sangat penting agar perubahan perilaku emosi dapat bertahan lama. Guru yang responsif, sabar, dan mampu memberikan umpan balik positif akan membuat anak merasa dihargai dan termotivasi untuk mempertahankan perilaku baik. Penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti beberapa anak yang membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi, perbedaan karakter individu, serta perlunya variasi media dan skenario agar anak tidak bosan. Namun, kendala ini

dapat diatasi dengan pendekatan personal, kerja sama antara guru dan orang tua, serta penguatan secara rutin melalui berbagai aktivitas kelas.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis dan teoretis. Secara praktis, guru PAUD dapat mengadopsi metode bermain peran dengan memasukkan skenario budaya antri dalam kegiatan sehari-hari di kelas. Guru perlu konsisten menciptakan suasana yang kondusif, memberikan contoh nyata, serta memberi penghargaan atas perilaku positif anak. Orang tua juga dapat melatih anak di rumah, misalnya dengan mengantri saat bermain, makan bersama, atau berbagi mainan. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah kajian tentang pengembangan sosial-emosional anak usia dini dan membuktikan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman nyata (*experiential learning*) sangat efektif dalam membentuk karakter dan keterampilan hidup anak.

## **KESIMPULAN**

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 35 Banjarmasin ini telah berhasil menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam budaya antri sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan pengelolaan emosi diri pada anak kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan. Pada tahap awal penelitian, hasil observasi terhadap perilaku anak mengindikasikan bahwa banyak anak yang masih belum mampu mengelola emosi dalam situasi antri. Anak-anak cenderung tidak sabar, mudah marah, atau menangis ketika harus menunggu giliran, serta menunjukkan perilaku kurang disiplin seperti berebut atau memaksakan kehendak. Situasi ini menyebabkan kurangnya suasana tertib di kelas dan menjadi tantangan bagi guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, sabar, dan menghargai hak orang lain. Melalui penerapan metode bermain peran dengan berbagai skenario (pasar-pasaran, antri mengambil makanan, antri bermain, dan simulasi puskesmas), anak diberikan pengalaman langsung untuk menunggu giliran, menahan keinginan, serta mengekspresikan emosi secara sehat.

Guru memfasilitasi proses ini dengan memberi contoh (*modeling*), memberikan arahan, dan memberikan umpan balik positif setiap kali anak menunjukkan sikap sabar atau berhasil menahan emosi. Data hasil observasi menunjukkan adanya perubahan signifikan pada perilaku anak dari siklus ke siklus. Pada siklus I, anak-anak mulai belajar menunggu giliran dan menahan emosi, meski masih harus diingatkan dan dibimbing. Sebagian anak mulai dapat mengungkapkan perasaan kecewa atau senang secara verbal, bukan lagi dengan marah atau menangis. Pada akhir siklus II, seluruh anak telah menunjukkan kemajuan luar biasa, dengan 100% anak masuk kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan “Berkembang Sangat Baik”. Anak-anak mampu menunggu giliran dengan tenang, berbicara sopan, serta menunjukkan empati dan perhatian kepada teman yang belum mendapat giliran. Suasana kelas menjadi lebih harmonis, tertib, dan penuh kegembiraan. Temuan ini membuktikan efektivitas bermain peran sebagai metode pembelajaran sosial-emosional di PAUD.

Melalui aktivitas ini, anak-anak tidak hanya belajar aturan sosial secara teoretis, tetapi juga mengalami sendiri bagaimana menahan diri, mengelola rasa tidak sabar, dan mengekspresikan emosi secara sehat dalam situasi nyata. Penguatan positif dari guru, latihan berulang, dan dukungan lingkungan menjadi kunci penting keberhasilan perubahan perilaku anak. Penelitian ini juga menegaskan bahwa pembentukan karakter dan kecerdasan emosional sebaiknya dimulai sejak dini melalui pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis pengalaman. Guru, sekolah, dan orang tua perlu bekerja sama menciptakan lingkungan yang mendukung latihan pengelolaan emosi, memperbanyak kesempatan bagi anak untuk berlatih antri, berbagi, dan menunggu dalam berbagai situasi harian. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran sosial-emosional Bandura dan Goleman yang menekankan pentingnya pengalaman konkret, reinforcement positif, dan modeling dalam membentuk karakter anak. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru PAUD dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif, serta mendorong lembaga pendidikan untuk terus berinovasi dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan pengembangan emosi sejak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Fatmawati, F. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 755–763. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.393>
- Azis, A., & Yusuf, M. (2020). Bermain Peran dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.33086/ga.v4i2.1750>
- Citra Wulandari, Mushab Al Umairi, & Fitri Ayu Fatmawati. (2026). Pentingnya Bermain dalam Proses Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Islam Tunas Bakti 4 YPBWI Gresik. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 8(1), 56–69. <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11522>
- Dewi, F. K., & Handayani, S. (2022). Upaya Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 243–250. <https://doi.org/10.31004/paud.v6i2.3133>
- Farkhatin Ni'mah, Al Umairi, M., & Fitri Ayu Fatmawati. (2026). Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak melalui metode Bermain Peran pada Anak Usia 3-4 Tahun. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 8(1), 44–55. <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11518>
- Fitri Ana Fadhillah, Raras Ayu Prawinda, & Arif Muzayin Shofwan. (2026). Kemampuan Dasar Kognitif Anak Left-Behind pada Pengenalan Bentuk dan Warna Di TK Al Hidayah Bacem 02. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 8(1), 195–212. <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11623>
- Hanifah, U. (2020). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 977–984. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.499>
- Herlina, S., & Etikasari, D. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan

- Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 35–50. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.71-03>
- Ismawandari, Y. W., & Lathifatul Fajriyah. (2026). Membentuk Pola Komunikasi Anak Usia Dini Melalui Penerapan Five Language Continuum. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 8(1), 263–274. <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11636>
- Lubis, M., & Gultom, E. (2019). Pengaruh Permainan Peran Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 534–539. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.244>
- Maulida, E. R., & Rahmayani, P. R. (2021). Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 45–54. <https://doi.org/10.33086/ga.v5i1.1740>
- Ningrum, L. O., & Dheasari, A. E. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5–6 Tahun di TK Kartika IV-69 Kota Probolinggo. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/diklus.v8i1.83866>
- Pratiwi, R. K., & Yuliani, N. S. (2021). Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.34613>
- Putra, A. H., & Sari, M. (2023). Efektivitas Pop Up Book dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 8(1), 85–92. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i1.52348>
- Rahmawati, R., & Ardiyanti, N. (2021). Penggunaan Media Pop Up Book dalam Meningkatkan Minat Baca Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 101–110. <https://doi.org/10.31004/paud.v6i2.859>
- Rosyada, S. A., & Nugroho, R. A. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Pop-Up Book Berbasis Literasi Digital Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun di TK Tunas Kartini Semarang. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 8(1). <https://doi.org/10.35473/ijec.v8i1.4480>
- Sari, R. P., & Utami, I. G. A. S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book untuk Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 97–106. <https://doi.org/10.31004/paud.v6i2.1191>
- Saputri, M. E. (2024). Mengembangkan Pop Up Book 3D Five Magic Words untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.251>
- Ulfah, U. (2023). Pop-Up Book Budaya Madura untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 137–144. <https://doi.org/10.24235/awlad.v11i2.22214>
- Uswatun Nisa. (2024). The Urgency of Sexual Education in Early Childhood: A Portrait of Children's Curiosity. *Atfaluna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 4761. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v7i1.8418>