



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 8293-8302

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas X-7 di SMAN 13 Medan

Destri Armiza^{1✉}, Sapta Kesuma², Yusnita Muslim³

Universitas Islam Sumatera Utara

Email: ppg.destriarmiza00230@program.belajar.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas X-7 di SMAN 13 Medan. Jenis penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian merupakan siswa kelas X-7 SMAN 13 Medan yang berjumlah 36 siswa. Metode yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif. Pada saat dilakukan analisis diperoleh data peningkatan kemampuan sosial emosional sebesar 55% kategori Berkembang Sesuai Harapan. Pada siklus II mencapai 80% kategori Berkembang Sangat baik. Dengan demikian diperoleh data pada siklus II maka penelitian ini tercapai sehingga disimpulkan terjadi Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Siswa melalui Model Role Playing Siswa Kelas X-7 di SMAN 13 Medan.

Kata Kunci: *Penelitian Tindakan Kelas, Kemampuan Sosial Emosional, Role Playing*

Abstract

This research was conducted to improve the Social Emotional Ability of Students through Role Playing Learning Model of Class X-7 Students at SMAN 13 Medan. The type of research determined in this study is Classroom Action Research (PTK). The research subjects were students of class X-7 SMAN 13 Medan which amounted to 36 students. The method used is qualitative descriptive analysis. At the time of the analysis, the data obtained on the improvement of social-emotional abilities amounted to 55% of the Developing As Expected category. In cycle II, it reached 80% of the Very Well Developed category. Thus the data obtained in cycle II, this research was achieved so it was concluded that there was an increase in students' social emotional abilities through the Role Playing model of class X-7 students at SMAN 13 Medan.

Keywords: *Classroom Action Research, Social Emotional Skills, Role Playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan unik setiap orang. Siapa pun yang baru memulai harus tahu tentang proses pembelajaran. Dalam mengajar, Ki Hadjar Dewantara menyampaikan bahwa guru harus memastikan siswa mempunyai waktu yang cukup untuk belajar dan berkembang, serta mengawasinya agar tidak patah semangat atau kehilangan jati diri. Pendidikan sebagai proses pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan dalam diri kita. Pembelajaran tentu harus diperhatikan oleh setiap orang yang mengalami perkembangan. Dalam proses pengajaran, menurut Ki Hadjar Dewantara, guru harus memantau anak diberi kebebasan untuk belajar dan berkembang agar anak tidak kehilangan harapan atau gagal mengembangkan jati dirinya. Pendidikan nasional dikaitkan dengan peningkatan kapasitas, pembentukan kepribadian, dan pembangunan peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan tersebut adalah untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan menjadikan potensi siswa selalu berkeyakinan, berkepercayaan, berperilaku mulia, sehat, bertutur yang baik, inovatif, independen dan berhasil, demokratis, dan akuntabel (UU Sistem Pendidikan Nasional 2008).

Pendidikan sosial emosional sangat penting karena tidak hanya membantu siswa untuk berpikir, tetapi juga bersikap positif sehingga dapat memberikan manfaat lebih bagi diri sendiri dan orang lain serta masyarakat. Penanaman nilai benar dan salah diperlukan untuk menciptakan perasaan sosial yang kuat. Orang yang mempunyai tanggung jawab sosial yang besar terhadap lingkungannya akan mewujudkan hal tersebut melalui melalui berperilaku yang sopan, tidak bohong, tanggung jawab, menghargai orang lain dan nilai-nilai sosial lainnya yang sebenarnya. Pendidikan sosial emosional hendaknya dilatih karena

akan terciptanya nilai dan perilaku yang selaras dengan nilai dunia, nilai kebudayaan, nilai sosial, dan nilai agama (Nurhidaya, 2021: 155). Menurut (Sudarsono 2024:79), Pembelajaran sosial emosional (SEL) memiliki nilai penting dalam pendidikan, khususnya dalam konteks saat ini yang mengutamakan pendekatan yang berpusat pada siswa dan memenuhi kebutuhan individu. Regulasi emosi terkait dengan kemampuan kognitif dalam kerangka SEL; unsur-unsur ini saling bergantung dan tidak dapat dipisahkan. Selain itu, PSE penting diperhatikan karena menangani sikap salah pergaulan seperti pelecehan, kekerasan, dan intimidasi. Komponen PSE meliputi lima bagian utama: kesadaran diri, pengelolaan diri, kesadaran sosial, keterampilan relasi, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab sosial.

Salah satu metode inovatif yang dapat diterapkan dalam pendidikan kewarganegaraan adalah role-playing. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka memahami konten pendidikan melalui kreativitas dan ekspresi mereka, sambil menghidupkan imajinasi mereka terkait materi tanpa batasan pada kata-kata, gerakan, atau alat peraga. (Husna, 2021:626). Menurut pendapat Hamalik (Husna, 2021:625) bahwa penerapan metode bermain peran membantu siswa belajar aktif melalui bermain peran. Kelebihan model Role Playing adalah menciptakan suasana baru, menghadirkan sesuatu pembelajaran yang berbeda, sehingga menggugah siswa berpikir lebih positif karena menggunakan model ini sebagai suatu aplikasi pengajaran yang berbasis pengalaman. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan mengungkapkan dan mendiskusikannya sehingga bersama-sama mereka dapat mengeksplorasi emosi, sikap, nilai-nilai dan strategi mengatasi berbagai masalah.

Sebagai suatu pembelajaran, role-playing berpihak pada aspek individual dan sosial. Dari sudut pandang individu, berupaya agar siswa ada usaha menemukan arti dalam lingkungan sosial yang berguna bagi mereka (Efastri, Fadillah and Sari, 2018:34). Menurut Mulyasa (Adawiah, E. R., & Qomariyah, 2023:155), keuntungan dari penerapan Role Play adalah siswa dapat mengenali situasi kehidupan nyata serta pandangan orang lain. Dengan melalui permainan peran, siswa berusaha untuk menjelajahi ikatan erat sesama dengan cara mengekspresikan dan mendiskusikannya, sehingga mereka dapat bersama-sama menyelami berbagai emosi, sikap, nilai-nilai, dan strategi penyelesaian masalah.

Hubungan antara penerapan pembelajaran melalui role play dan kemampuan sosial emosional siswa terletak pada kemampuan siswa untuk memainkan peran secara sistematis sesuai dengan kepribadian masing-masing. Hal ini membantu siswa dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi, seperti pengendalian diri, tingkat agresi, peningkatan

empati terhadap orang lain, pengelolaan emosi, tanggung jawab, penghargaan terhadap orang lain, serta menjadi seorang introvert yang baik. (Rohmawati, Suryani and Pelu, 2020:74). Kaitan antara pembelajaran melalui permainan peran dan kemampuan sosial emosional terletak pada kemampuan siswa untuk melaksanakan permainan peran secara sistematis, sesuai dengan kepribadian masing-masing. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengatasi berbagai tantangan yang mereka hadapi, seperti pengendalian diri yang tinggi, meningkatkan empati terhadap orang lain, mengelola emosi, menjadi individu yang bertanggung jawab, menghargai sesama, serta memiliki jiwa yang baik.

Di SMAN 13 Medan kelas X-7 masih ada siswa yang cenderung pemalu dan kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat, tidak bisa diam, serta terdapat pula siswa yang tampak mengantuk dan pasif selama pembelajaran PPKn. Namun, di SMAN 13 Medan, peneliti memiliki gagasan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran sosial emosional melalui model Role playing. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai usaha untuk meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas X-7 di SMAN 13 Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Medan dengan subjek penelitian kelas X-7 Tahun Pelajaran 2024/2025 yang terdiri dari 36 siswa. Metode pengumpulan data adalah bagian penting dari strategi penelitian karena tujuan utama penelitian adalah mengumpulkan informasi. Alat penelitian ini mencakup petunjuk pembelajaran yang terkait dengan kemampuan sosial emosional dan dapat berfungsi sesuai dengan kajian yang telah ditetapkan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif berbasis kualitatif. Data deskriptif dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan metode peran. Keterampilan sosial siswa ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran ini dengan membandingkan hasil pengamatan sebelum dan setelah tindakan. Rancangan PTK peneliti yaitu model Keemis Mc Taggard terdapat atas 4 komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Role Playing

Role play merupakan salah satu upaya siswa dalam menguasai materi pendidikan berupa pengembangan imajinasi dan kemampuan perseptif. Apresiasi dan pengembangan imajinasi terjadi melalui permainan peran tokoh, baik benda hidup maupun benda mati. Aktivitas ini dapat dilakukan oleh satu atau lebih pemain, hal ini terkait dengan topik yang akan ditampilkan. Kegiatan role play tidak banyak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan role play dalam pembelajaran siswa merupakan sesuatu yang belum dikenal sehingga mereka sangat bersemangat untuk berpartisipasi. Pada pertemuan pertama siswa masih kebingungan karena belum mengenal kegiatan pembelajaran role play.

Penelitian Tindakan kelas dilangsungkan dalam dua tahap yaitu Siklus I dan Siklus II dikerjakan pada tanggal 22 Agustus 2024 dan Siklus II dikerjakan pada 29 Agustus 2024. Siklus I dan Siklus II dilangsungkan dengan menjalankan model pembelajaran Role Playing (Bermain Peran). Di bagian ini, akan didemonstrasikan hasil analisis dan data penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Siswa melalui model Role Playing siswa kelas X-7 SMAN 13 Medan.

Kategori dari setiap kemampuan sosial emosional yaitu:

1. 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan total skor 16-20,
2. 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan total skor 11-15,
3. 2 = Mulai Berkembang (MB) dengan total skor 6-10, dan
4. 1 = Belum Berkembang (BB) dengan total skor 1-5.

(Dzakiiyah, A., Alfiah, Y. N., & Nurmainawati, N. (2023:5).

Pelaksanaan Siklus 1

Peneliti menerapkan satu kali pertemuan dengan waktu 2×40 menit pada siklus I. Peneliti menggunakan pola pembelajaran Role Playing untuk mengasah interpersonal dan emosional siswa pada mata pelajaran PPKn, sehingga siswa mencontohkan secara langsung mengenai penerapan prinsip-prinsip Pancasila dalam konteks keberbangsaan. Beberapa perencanaan yang harus disiapkan sebelum pelaksanaan sebagai berikut: (1) memodifikasi modul pengajaran seperti terlampir. (2) Menyediakan petunjuk pengamatan, tata cara wawancara dan peralatan dokumentasi untuk menilai siswa. (3) Menyiapkan skenario agar siswa lebih lancar mengekspresikan perannya dan peralatan pendukung lainnya. Studi ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 22 Agustus 2024 dimulai pada jam 13.00 WIB sampai jam 14.20 WIB. Murid kelas X-7 berjumlah 36 orang. Pelaksanaan berlangsung selama 2×40

Menit. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran diawasi oleh peneliti dengan menimbang lima aspek perilaku siswa yang menunjukkan kemampuan sosial emosional siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang menggunakan model pembelajaran Berperan.

Pada Siklus I pembelajaran ternyata sudah tepat berdasarkan modul pelaksanaan pembelajaran. Tahap tindakan guru memaparkan materi tentang penerapan Pancasila dalam konteks berbangsa. Selanjutnya guru membagi kelompok menjadi empat kelompok melalui Random Group Generator yang setiap kelompok memerankan salah satu penerapan nilai sila Pancasila. Kegiatan pembelajaran PPKn berdasarkan model pembelajaran role play mendapat respon positif. Siswa juga bergembira dan menantang dalam mengimplementasikan pembelajaran dikelas dan memainkan perannya. Hal ini dikarenakan pembelajaran kali ini tidak seperti pembelajaran yang selalu diterapkan guru. Siswa dapat berpartisipasi dengan cekatan dan giat dalam pembelajaran sehingga menunjukkan rasa gembira karena model tersebut belum pernah dilakukan dikelas.

Dari observasi, meskipun pengenalan Siklus I telah meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa pada pelajaran PPKn, tetapi kurang optimal masih terdapat siswa yang mengalami emosi negatif, kurang mendalami peran dan belum mengekspresikan karakter sesuai di tokoh drama. Kegiatan pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan pembelajaran Peran Bermain di kelas X-7 berjalan dengan lancar. Namun pasti akan ada hambatan yang terjadi sehingga hasil dari penelitian Siklus I ini belum optimal. Beberapa kelemahan antara lain: (1) Sebagian siswa ragu-ragu untuk berlatih atau melakukan permainan peran karena kurang percaya diri terhadap kemampuannya membaca dialog. (2) Sebagian siswa yang tidak menjalankan peran tidak berkonsentrasi mendengarkan atau memperhatikan siswa yang melakukan peran. (3) Waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran terbatas. (4) Sebagian siswa masih berkonsentrasi pada teks naskah, dan siswa belum mampu mengeksplorasi emosi, sikap, dan gerakannya.

Pada siklus pertama, beberapa siswa tidak terlalu berpartisipasi dalam permainan peran. Pada siklus I pembelajaran didasarkan pada materi pembelajaran pada pelajaran unit dua yaitu penerapan Pancasila dalam konteks kebangsaan. Termasuk praktik penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa sebagaimana yang dilakukan di daerah sekitarnya. Oleh karena itu, peran siswa adalah memerankan tokoh sesuai dengan penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang ada di naskah drama yang sudah disediakan oleh guru. Upaya yang dilakukan guru walaupun sangat baik namun belum maksimal bahkan ada siswa yang kurang aktif dalam mengikuti Role Play. Untuk mengatasi tidak memuaskan pada Siklus I, peneliti mengidentifikasi langkah-tahapan yang harus dilakukan ketika melakukan Siklus II yaitu (1) Menjelaskan model pembelajaran role

play kepada siswa; (2) Memotivasi siswa agar lebih leluasa yakin dan aktif; (3) Siapkan skenario yang berbeda dari siklus sebelumnya dan bagilah siswa menjadi lima kelompok dan siswa berusaha untuk tidak berfokus pada naskah namun lebih diperhatikan ekspresi wajah dan gerakan tubuh agar siswa bisa lebih mengekspresikan perasaan sehingga role playing bisa berjalan dengan semestinya.

Pelaksanaan siklus II

Merancang penelitian ini dikerjakan pada Siklus I. Siklus II ini diterapkan pada hari Kamis tanggal 29 Agustus 2024 mulai dari jam 13.00-14.20 WIB. Pada observasi siklus dua bahwa pertama guru menganalisis refleksi siklus, mengatur modul ajar dengan model role playing, menyediakan materi dan alat ajar, dan menyiapkan instrumen penilaian KSE. Pada kegiatan inti guru memaparkan materi penerapan Pancasila dalam konteks berbangsa secara lebih mendalam dan menyampaikan instruksi model Role Playing, guru membagi kelas dengan lima kelompok yang berbeda dan menunjuk ketua dan sekretaris dan juga membagi LKPD tentang hal yang bisa dipelajari dan diambil dari penampilan setiap kelompok agar setiap kelompok menyimak penampilan bermain peran dari setiap kelompok.

Pada tahap refleksi, guru catat temuannya dan ukur keberhasilannya serta analisis kinerja KSE. Hasil analisis yang dilakukan dengan penerapan model drama dalam pembelajaran PPKn meningkatkan kekuatan emosi siswa SMAN 13 Medan. Pada siklus I kegiatan pembelajaran belum mencapai hasil yang diharapkan, hal ini disebabkan karena sebagian siswa kurang memperhatikan guru, tidak ingin mengerjakan tugas diatur oleh anggota yang lain, beberapa siswa bergabung dalam kelompok mereka tidak peduli.

Setelah dilakukan refleksi pada siklus I, pengajaran pembelajaran yang dirasa perlu untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa ditingkatkan pada siklus II. Terlihat pada siklus II guru membagi kelas menjadi lima kelompok. yang setiap kelompok terdiri dari tujuh orang sehingga sesuai dengan naskah yang telah dibuat oleh guru. Setiap siswa mendapatkan pembagian perannya masing-masing. Kelompok satu memerankan bermain peran tentang sikap yang mencerminkan nilai Pancasila pertama, kelompok dua sila kedua, kelompok tiga sila ketiga, kelompok empat sila keempat dan kelompok lima bermain peran memainkan drama penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada sila kelima Pancasila. Hal ini salah satu usaha guru agar siswa lebih memperhatikan temannya dengan baik. Dan hasil berkembang dan terencana, siswa telah ikut tertarik dan bersemangat bermain peran, saling akrab dengan berdiskusi untuk menyusun adegan yang akan dilakukan bersama kelompok

bahkan tertawa bersama sehingga peduli dengan kelompok, serta bekerja sama dan membagi tugas dengan baik.

Kinerja guru secara umum baik dan kegiatan dilaksanakan sesuai rencana pengajaran yang ada. Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Siswa Kelas X-7 di SMAN 13 Medan, kegiatan pembelajaran segera ditingkatkan dan dipertahankan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Langkah-langkah modifikasi proses pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan belum terwujud yaitu: (1) Guru harus selalu memantau apapun yang berkaitan dengan penjabaran materi agar siswa dapat bereksplorasi dengan baik lebih dari perasaan dan kondisi mengajar. (2) Guru perlu dapat lebih meningkatkan kepositifan dan kreativitas siswa saat belajar.

Beberapa data yang diperlukan telah terselesaikan melalui wawancara, observasi dan catatan. Mengamati perkembangan sosial emosional siswa melalui kegiatan bermain peran di dalam kelas X-7 di SMAN 13 Medan yaitu pada materi unit 2 penerapan Pancasila dalam Konteks Berbangsa terlihat ketika guru bertanya tentang penerapan sila-sila pancasila dan memberikan LKPD kepada siswa tentang hal yang bisa didapat dari penampilan setiap kelompok, siswa menjawab dengan bagus dan terperinci. Adapun hasil penilaian terhadap Peningkatan Sosial Emosional Siswa melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas X-7 di SMAN 13 Medan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Sosial Emosional Melalui Model Role Playing
Kelas X-7 SMAN 13 Medan

	Penilaian Sosial Emosional					F	%	Ket
	SA	SM	ScA	RS	RDM			
Siklus I	3	2	2	2	2	11	55%	BSH
Siklus II	3	3	4	3	3	16	80%	BSB

Penilaian penelitian yang diterapkan melalui model role playing memperoleh lima KSE, yaitu 1) SA: Self-awareness (Kesadaran diri), 2) SM: Self management (Pengelolaan diri), 3) ScA: Social awareness (Kesadaran sosial), 4) RS: Relationship skills (Keterampilan sosial) dan 5) RDM: Responsible decision making (Pengambilan keputusan yang bertanggung jawab). Pada PTK siklus I, kemampuan sosial Emosional siswa berkembang sesuai harapan. Kemampuan sosial emosional siswa pada siklus I peneliti belum terpenuhi terhadap hasil yang telah diterima karena sebagian siswa masih belum giat memainkan peran dengan baik, dan bekerjasama dengan baik sehingga diperlukan peningkatan dengan dilakukan siklus II. Peneliti pada siklus dua membagi siswa menjadi lima kelompok agar siswa dapat saling berkomunikasi dengan temannya.

Guru memilih satu ketua dan sekretaris yang mencatat LKPD dan siswa yang lain menyimak penampilan kelompok lain atas apa yang telah diamati dan diambil kesimpulan dari kelompok yang maju tentang penerapan Pancasila dalam konteks berbangsa. Hasil penilaian meningkat dari sebesar 55% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II yang ditunjukkan siswa sudah fokus, perhatian, bermain peran dengan memperlihatkan ekspresi dan perasaan yang baik dan bekerjasama dengan baik. Siswa juga mampu menjawab LKPD dan pertanyaan yang diajukan guru dengan benar dan telah sesuai dengan penampilan bermain peran kelompok lain. Hasil penilaian dan observasi lembaran siswa dan guru pada siklus II, terdapat beberapa hal yang belum maksimal pada siklus I, namun upaya yang dilakukan peneliti dan siswa sudah sesuai pada siklus II mengklasifikasikannya sebagai "Berkembang Sangat Baik". Oleh karena itu, tujuan penelitian telah berhasil yaitu Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas X-7 SMAN 13 Medan sudah berjalan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa adanya Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Siswa melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa SMAN 13 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Hal ini dapat dilihat hasil penilaian Kemampuan Sosial Emosional Kelas X-7 SMAN 13 Medan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan. Nilai kemampuan sosial emosional siswa kelas X-7 di SMAN 13 Medan siklus 1 dengan skor 11 dicapai sebesar 55% yaitu kemampuan sosial emosional siswa berkembang sesuai harapan (BSH) dan nilai siklus II dengan Skor 16 mencapai 80% berarti kemampuan sosial emosional siswa berkembang sangat baik. Melihat hasil ketercapaian nilai kemampuan sosial emosional siswa pada siklus I dan siklus II berhasil, karena menunjukkan adanya Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas X-7 di SMAN 13 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144-162.
- Dzakiyyah, A., Alfiah, Y. N., & Nurmainawati, N. (2023). Meningkatkan Kompetensi Sosial Emosional (KSE) Peserta Didik Melalui Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Ekonomi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4754-

4766.

- Efastri, S.M., Fadillah, S. and Sari, Y.N. (2018) 'Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Prosocial Mahasiswa Semester Vi Pg-Paud Fkip Unilak', *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 9(2), pp. 140–148. Available at: <https://doi.org/10.31849/lectura.v9i2.1604>.
- Husna, L.N. (2021) 'Application of Role Playing Method to Increase Student Activity in Learning Indonesian Class II SDN 2 Gowak', *Prosiding University Research Colloquium*, pp. 624–633.
- Nurhidaya, A.R. (2021) 'Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Kelompok B Di TK Asoka Makassar', *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(1), pp. 2715–2634.
- Rohmawati, L., Suryani, N. and Pelu, M. (2020) 'Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing Method) dengan Media Lagu', *Jurnal Candi*, 20(1), pp. 71–84.
- Sudarsono, Mahadi. 2024. "Menelaah Penerapan Pembelajaran Sosial Emosional Dan Perwujudannya Dalam Pendidikan Yang Berpihak Pada Peserta Didik." *Jurnal Muria Research Guidance and Counseling (MRGC)* 3 (1): 79–90. <https://doi.org/10.24176/mrgc.v3i1.12539>.