

Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* berbasis *Science-Edutainment* untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa Sekolah Dasar

Richa Dwi Rahmawati

Institut Agama Islam Lukman Edy, Indonesia
*Corresponding Author: richa.dr@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received: 07 Januari 2025

Revised: 18 Januari 2025

Accepted: 20 Januari 2025

KEYWORDS

Board Game Based On Science
Education

Student Emotional Regulation

ABSTRACT

This research is development research (R&D) using the ADDIE model. The stages passed include: analysis: student performance and needs; design: media and material design; development: validation by media experts and material experts; implementation: product trials in small groups and the final evaluation stage. Media components consist of: 1) game board; 2) toy animals; 3) preservation card; 4) dice and bucket; 5) "the treasure map" module. Product validation by media experts with a percentage result of 81.81%. validation by material experts was 80.83% and validation of the emotion regulation questionnaire by experts was 91.25%. Media trials in small groups resulted in 83.64% while in limited groups the percentage was 81.16%. The pretest and posttest results show that the mean posttest difference is 90.31%, while the pretest results are 81.03%. This indicates that there has been an increase in students' emotional regulation abilities after using science-education based board game learning media.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



Pendahuluan

Pembentukan sikap dan keterampilan juga dipengaruhi oleh perkembangan siswa itu sendiri. Adapun tugas perkembangan siswa Sekolah Dasar adalah mempelajari keterampilan fisik untuk aktifitas bermain sehari-hari, belajar bergaul dengan teman sebaya, belajar keterampilan membaca, menulis dan berhitung, belajar mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan anak dalam kehidupan sehari-hari (Fitriani, 2012). Semua hal ini berlangsung pada proses belajar mengajar di dalam maupun luar kelas. Dalam berinteraksi antar teman, tak jarang siswa mengalami kendala dengan teman sebayanya tidak hanya secara kognitif tapi juga afektif banyak siswa yang tidak mampu mengontrol emosinya ketika bermain bersama.

Dalam proses pembelajaran tak jarang siswa melawan perkataan guru, mengejek teman sebayanya ketika ditanya oleh guru tidak dapat menjawab, dan terjadi kesalahfahaman antara anak yang satu dengan yang lain yang menimbulkan konflik seperti mengejek atau memukul. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 188 Pekanbaru

diperoleh hasil bahwasannya masih banyak siswa yang suka ribut dan mengejek temannya saat salah satunya tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, serta siswa yang secara terang-terangan mengejek dan melawan dengan apa yang dikatakan guru saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Hal ini terjadi karena anak belum mampu mengatur emosinya secara baik (Afrianto, 2018)

Emosi merupakan warna afektif yang menyertai sikap perilaku individu, berupa perasaan-perasaan tertentu yang dialami pada saat menghadapi situasi tertentu. Interaksi antara kognitif, emosi dan tindakan mencerminkan satu sistem hubungan sebab akibat (Susanto, 2018) Goleman mengolongkan jenis emosi seperti : amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel dan malu (Goleman, 2007). Rendahnya regulasi emosi siswa mengakibatkan siswa sulit dalam proses belajar, kurangnya minat, dan rendahnya kreatifitas siswa. Rendahnya kemandirian siswa juga diakibatkan oleh rendahnya kemampuan siswa meregulasi emosinya, untuk mengontrol emosi agar tak terjadi hal yang tidak diinginkan di sekolah

siswa perlu memiliki kemampuan regulasi emosi yang baik.

Regulasi emosi merupakan kemampuan untuk merespon tekanan yang sedang berlangsung. Proses menyadari apa yang ada dibalik suatu perasaan misalnya sakit hati yang akhirnya dapat memicu amarah; mempelajari bagaimana cara menanggapi kecemasan, amarah dan kesedihan; dan mengelola emosi sehingga dapat membantu individu bangkit dari penurunan kualitas kehidupan juga disebut regulasi emosi (Goleman, 2007). Inilah mengapa regulasi emosi siswa penting karena dalam proses pembelajaran siswa juga melakukan sosialisasi antar guru dan teman sebayanya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan teknik permainan. Permainan adalah perpaduan yang harmoni anatar bimbingan kelompok pada siswa., karena dengan kegiatan bermain dapat melatih siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga mampu untuk menumbuhkan siswa dalam eksplorasi, melatih imajiansi, dan memberikan peluang untuk berhubungan dengan orang lain, serta merasa tidak jenuh ketika berada dalam proses mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru (Rusmana, 2009). Kurniasih (2012) mengatakan bahwa, dengan bermain dapat menjadi pelepasan emosi negatif seperti marah, cemas dan takut.

Teknik permainan ini bisa dilakukan dnegan menggunakan media pembelajaran yang edukatif. Salah satu permainan yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran adalah *board game* berbasis *science-edutainment*. *Board game* sendiri merupakan suatu permainan edukasi. Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Ismail, 2006). *Education games* didesain sebagai permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

Permainan *board game* dilakukan dengan cara berkelompok/ber-tim sehingga dituntut kerjasama, sabar dan saling mengontrol emosi sesama tim agar terciptanya sebuah kelompok yang baik dan kondusif dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Maka dari itu permainan *board game* bisa digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam meregulasi kan emosinya dan mampu menciptakan lingkungan yang baik. Berdasarkan latar belakang, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai

“Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Scince-edutainment* untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa Sekolah Dasar”.

Metode

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Impelmentation, Evaluation*. Pengembangan yang dilakukan yaitu media ajar yaitu media *board game* berbasis *science-edutainment* untuk meningkatkan kemampuan regulasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 188 Pekanbaru dengan subjek 32 siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Validasi Media

Ahli media

Hasil validasi oleh ahli media terhadap *board game* pada tiap komponen melalui instrumen angket. Berikut hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Board Game

No	Variabel Validitas	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Kelayakan Bahasa	28	30
2	Penyajian	29	30
3	Kelayakan tampilan	41	50
Jumlah		98	110
Rata-rata		89,09%	

Berdasarkan perhitungan pada tabel terlihat bahwa persentase tingkat kevalidan *board game* dari penilaian ahli media adalah sangat valid dengan persentase tingkat kevalidan yaitu 89,09%, karena berada pada rentang 81% sampai 100%, sehingga *board game* “**layak**” untuk digunakan. Namun saran perbaikan dari para ahli dijadikan bahan perbaikan dalam penyempurnaan *board game*. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Menurut ahli media, board game yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi berdasarkan tiga aspek utama: bahasa, penyajian, dan tampilan. Pada aspek kelayakan bahasa, board game dinilai sangat valid dengan tingkat kevalidan 93,33%, di mana petunjuk penggunaan jelas (90%), bahasa sesuai

dengan tingkat berpikir siswa SD kelas IV (90%), dan penggunaan bahasa yang santun serta mendukung nilai-nilai pendidikan (100%). Pada aspek penyajian, tingkat kevalidan mencapai 96,67%, dengan rincian penyajian mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran (100%), gambar menarik dan proporsional (90%), serta kemudahan penggunaan board game (100%). Sementara itu, aspek tampilan memiliki tingkat kevalidan sebesar 82%, dengan desain sampul menarik minat siswa (100%), desain papan permainan dan elemen pendukung lainnya menarik (90%), kemudahan membaca teks (70%), perpaduan warna yang menarik (80%), serta kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas (70%). Secara keseluruhan, board game ini sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Ahli Materi

Hasil validasi oleh validator materi pada tiap komponen melalui instrumen angket dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Variabel Validitas	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Aspek kelayakan isi	109	120
2	Aspek kelayakan penyajian	97	120
Jumlah		206	240
Rata-rata		85,83%	

Berdasarkan tabel terlihat bahwa persentase penilaian ahli materi adalah sangat valid dengan persentase tingkat kevalidan yaitu 85,83% dan berada pada rentang 81% sampai 100%, sehingga *board game* sudah “layak” berdasarkan ahli materi tidak perlu melakukan revisi. Namun saran perbaikan dari ahli materi pembelajaran dijadikan bahan perbaikan untuk menyempurnakan *board game*. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran pada setiap komponen sebagaimana dianalisa secara kuantitatif dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Menurut Ahli Materi Pembelajaran, kualitas isi pada game edukasi dinilai sangat valid dengan persentase tingkat kevalidan 90,83%. Hal ini ditunjukkan oleh relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK) yang memiliki tingkat kevalidan 85,67%, keakuratan materi sebesar 93,33%, kemutakhiran materi sebesar 76,67%, dan kemampuan board game dalam mendorong

keingintahuan siswa sebesar 80%. Selain itu, aspek kelayakan penyajian juga dinilai sangat valid dengan persentase tingkat kevalidan 80,83%, yang meliputi teknik penyajian sebesar 86,67%, pendukung penyajian pembelajaran sebesar 83,33%, penyajian pembelajaran sebesar 80%, serta koherensi dan keruntutan alur pikir sebesar 76,67%. Secara keseluruhan, game edukasi ini memiliki isi dan penyajian yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Data keseluruhan ahli media dan ahli materi pembelajaran

Data validitas media pembelajaran ditentukan dengan menjumlahkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi kemudian dibagi dua seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Data Secara Keseluruhan terhadap Board Game

No	Variabel Validitas	Tingkat Kevalidan
1	Ahli media	89,09%
2	Ahli materi	85,83%
Rata-rata		87,46%

Berdasarkan perhitungan terlihat bahwa persentase tingkat kevalidan *board game* dari keseluruhan penilaian ahli adalah sangat valid dengan persentase tingkat kevalidan 87,46% karena berada pada rentang 81% sampai 100%, sehingga *board game* sudah layak digunakan. Namun, perbaikan dari para ahli dijadikan bahan perbaikan dalam penyempurnaan *board game*.

Validasi Ahli Angket Regulasi Emosi

Hasil validasi oleh validator angket regulasi emosi pada tiap komponen melalui instrumen angket dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Angket Regulasi Emosi

No	Variabel Validitas	Skor yang diperoleh	Skor maksimum
1	Kemampuan strategi regulasi emosi	18	20
2	Kemampuan tidak terpengaruh emosi negatif	19	20
3	Kemampuan mengontrol emosi	18	20
5	Kemampuan menerima emosi	18	20
Jumlah		73	80
Rata-rata		91,25%	

Berdasarkan perhitungan terlihat bahwa persentase tingkat kevalidan *board game* dari keseluruhan penilaian ahli adalah sangat valid dengan persentase tingkat kevalidan 91,25% karena berada pada rentang 81% sampai 100%,

angket regulasi emosi sudah **“layak”** digunakan. Namun, perbaikan dari para ahli dijadikan bahan perbaikan dalam penyempurnaan angket regulasi emosi.

Hasil validasi oleh ahli materi pembelajaran menunjukkan bahwa setiap komponen pada aspek regulasi emosi siswa dinilai sangat valid. Pada aspek kemampuan strategi regulasi emosi, diperoleh persentase tingkat kevalidan sebesar 90%. Aspek kemampuan untuk tidak terpengaruh oleh emosi negatif menunjukkan tingkat kevalidan tertinggi dengan persentase 95%. Selain itu, aspek kemampuan mengontrol emosi dan kemampuan menerima emosi masing-masing memiliki tingkat kevalidan yang sama, yaitu 90%. Secara keseluruhan, aspek-aspek regulasi emosi siswa pada materi pembelajaran ini telah memenuhi kriteria sangat valid untuk mendukung proses pembelajaran.

Hasil Uji Coba Praktialitas Kelompok Kecil Uji Coba Media Board Game

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk melihat kesalahan-kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam *board game* yang diketahui dari saran dan komentar siswa.

Table 4. Persentase Praktikalitas Ujicoba Board Game Pada Kelompok Kecil

No	Variabel Praktikalitas	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Aspek pembelajaran	205	225
2	Rekayasa media	423	525
3	Komunikasi visual	313	375
Jumlah		941	1.125
Rata-rata		83,64%	

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4 terlihat bahwa persentase tingkat kepraktisan pada uji coba kelompok kecil 83,64% adalah **“sangat praktis”**, karena berada pada rentang 81% sampai 100%. Sehingga media pembelajaran tidak memerlukan revisi. Namun saran dan perbaikan dari siswa dijadikan bahan perbaikan dalam penyempurnaan *board game*.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa board game dinilai sangat praktis oleh siswa berdasarkan beberapa aspek. Dari aspek pembelajaran, board game memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 91,11%, yang menunjukkan kemudahan penggunaannya dalam mendukung pembelajaran. Dari aspek rekayasa media,

board game juga dinyatakan sangat praktis dengan tingkat kepraktisan sebesar 80,57%. Selain itu, dilihat dari aspek komunikasi visual, board game dinilai sangat praktis dengan tingkat kepraktisan sebesar 83,46%. Dengan demikian, secara keseluruhan, board game ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi menurut siswa.

Hasil Uji Praktikalitas Media Board Game

Pada uji coba kelompok terbatas ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian media dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual kepada siswa. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan dapat dilihat hasil penilaian tersebut diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5. Persentase Praktikalitas Ujicoba Board Game Pada Kelompok Terbatas

No	Variabel Praktikalitas	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Aspek pembelajaran	411	480
2	Rekayasa media	885	1120
Jumlah		1948	2400
Rata-rata		81,16%	

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 5 terlihat bahwa persentase tingkat kepraktisan pada uji coba kelompok terbatas 81,16% adalah **“sangat praktis”**, karena berada pada rentang 81% sampai 100%. Adapun rinciannya sebagai berikut: 1) Menurut siswa dilihat dari aspek pembelajaran yang terdapat pada *board game* sangat praktis dengan persentase tingkat kepraktisan yaitu 85,62%; 2) Menurut siswa dilihat dari aspek rekayasa media dinyatakan bahwa *board game* sangat praktis dengan persentasi tingkat kepraktisan yaitu 79,01%; dan 3) Dilihat dari komuniaksi visual pada *board game* dinyatakan bahwa *board game* sangat praktis dengan persentase tingkat kepraktisan yaitu 81,5%.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t test* menggunakan software SPSS. Adapun hasil uji t berpasangan (*paired sample t test*) adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Hipotesis 1

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	81,03	32	8,727	1,543
Posttest	90,31	32	6,582	1,163

Tabel 7. Uji Hipotesis 2

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	32	0,808	0,000

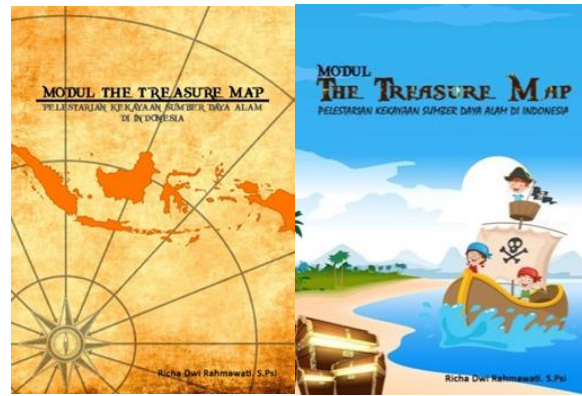
Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata *pretest* sebesar 81,03 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 90,31. Nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata (mean) *pretest* dan *posttest*. Nilai korelasi yang diperoleh pada hasil uji sebesar 0,808, hal ini menunjukkan hubungan korelasi antara dua variabel Tinggi

Berdasarkan hasil output uji *paired sample t test* dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 10,168 dengan nilai probabilitas (sig) sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} untuk $df = n - k = 32 - 2 = 30$ sebesar 2,042. Dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,168 > 2,042$ dan nilai sig. $0,000 < \alpha 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *board game* dapat memfasilitasi kemampuan regulasi emosi siswa.

Hasil Akhir Produk



Gambar 1. Tampilan papan permainan sebelum dan sesudah di revisi



Gambar 2. Cover Modul sebelum dan setelah di revisi



Gambar 3. Kartu permainan sebelum dan sesudah direvisi

PENUTUP

Board game sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan regulasi emosi siswa yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi pembelajaran yang meliputi kualitas isi dengan persentase 90,83%, kelayakan penyajian dengan persentase 80,83%. Aspek ahli materi secara keseluruhan dengan persentase 85,83% dengan kategori sangat valid. Aspek ahli media meliputi aspek kelayakan bahasa dengan persentase 93,33%, aspek penyajian 96,67% dan kelayakan tampilan menyeluruh 82% . Aspek ahli media secara keseluruhan 89,09% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan *board game* sebagai media pembelajaran termasuk sangat valid dengan persentase keseluruhan ahli materi pembelajaran dan ahli media adalah 87,46%.

Board game sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan regulasi emosi siswa yang dikembangkan telah diuji cobakan pada uji coba kelompok kecil dengan persentase 83,64% dengan kategori sangat praktis dan pada uji coba kelompok terbatas dengan persentase 81,16% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa *board game* sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan regulasi emosi siswa dapat menarik minat peserta didik, mudah digunakan dalam pembelajaran dan

mampu membantu siswa meregulasi emosi termasuk dalam katerogi sangat praktis.

Nilai korelasi yang diperoleh pada hasil uji sebesar 0,808 menunjukkan hubungan korelasi antara dua variabel Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *board game* yang dikembangkan sudah memfasiliatsi kemampuan regulasi emosi siswa.

Board game ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif. Bukan hanya materi tentang pelestarian lingkungan tetapi juga dapat digaunakan sebagai media yang membantu melatih regulasi emosi siswa.

REFERENSI

- Abdul Khobir. (2009). Upaya Mendidikan Anak dengan Permainan Edukatif. *FORUM TARBIYAH*, Vol. 7, No. 2.
- Afrianto.(2010). Regulasi Emosi Anak Kelas V SD. *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*.
- Ahyani, Ricca & Zuriatul. (2013). Emosi Aplikasi psikologi dalam kehidupan pribadi muslim. Pekanbaru: Suska Press.
- Arifin. SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi. (Jakarta: kelompok Gramedia, 2017)
- Arikunto, S.(2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rieneka cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, Edisi Revisi.
- A.S. Moris, J.S. Silk, L. Steinberg, S.S. Myers & L.R. Robinson. (2010). The Role Of The Family Context In The Development Of Emotion Regulation. *Journal Of Social Development*, Vol. 16 (2).
- Azwar,S.(2010).*Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*,.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bradley, Atkinson Dkk. (2009). *Facilitating Emotional Self-Regulation In Preschooll Childre: Efficicay*. USA: Institute Of Heart Math
- Cantika Yeniari Pasudewi, (2012). Resiliensi Remaja Binaan BAPAS Ditinjau Dari Coping Stres, *Jurnal Psikologi Sosial Dan Industri*.
- Cawood, D .(1987). *Assertiveness For Managers, Learning Skills For Managing People*. British Columbia: Internasional Self-Counsl Press Ltd.
- Creswell, Jhon W. (2016). *Research Desain Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elena Bodrova Carrie Germeroth Deborah J. Leong. (2013).Play and Self-Regulation: Lesson From Vygotsky. *American Journal of Play, volume 6, number 1*
- Fitriani, Husni & Dkk . (2012). *Psikologi Sekolah* . Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press
- Goleman D. (2002). Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Goleman, D (2007).. Emotional intelligence: kecerdasan emosioanl, mengapa EI lebih penting daripada IQ. Jakartta: Gramedia Pustaka Utama
- Gulo W.(2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Hartono. (2011). *Metodelogi Penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing
- Helmiati.(2011). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Ismail Andang. (2006). *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permaian Edukaif*. Yogyakarta:Pilar Media.
- Irawan & Nuasantara.(2012). Perancangan Boardgame sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 1, No. 1, Sept*.
- J. J. Gross,(1998). Emerging Field Of Emotion Regulation: An Integrative. *Review Of General Psychology, Vol. 2 No. 3*
- J. J. Gross.(1999). Emotion Regulation: Past, Present, Future, (*ognition And Emotion, Vol. 13 No. 5*.
- .J. Gross, R.A. Thompson (2007). *Emotion Regulation: Conceptual Foundation*. Handbook Of Emotion Regulation, New York: Thw
- Joyce dan Weil. (1992). *Models Of Teaching*, USA: Allyn And Bacon.

- Keltner Dkk, (2014). *Understanding Emotions*. USA: Clearance Center.
- Khobir, Abdul. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum tarbiyah*. Vol.7 No.2
- Khorramar Dkk,.(2016). *Designing Playful Learningbby Using Education Board Game For Children In The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board GameInternational. Journal Of Enviromental & Science Eduaction*. Vol.11, No.12.
- Kurniasih. (2012). *Kumpulan Permaianan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Cakrawala
- Nila Anggreiny,.(2014).Rational Behaviour Therapy (REBT) Untuk Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Remaja Korban Kekerasan Seksual, (Tesis: Psikologi Profesi Kekhususan Klinis Anak Universitas Sumatera Utara.
- Mahnun, nunun. (2014). *Media Dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, Benny A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat.
- Pekrun(2014). *Emotion And Learning. International Bureau Of Education*
- Rahma Dian.(2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri. Artikel Penelitian.
- Ridwan. (2014). *Metode & Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmana, N. (2009). *Bimbingan dan konseling kelompok di sekolah (metode, teknik dan aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santrock.(2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra.(2017).Hubungan Regulasi Emosi Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Konselor*. Vol. 6, No.3
- Sadirman, Arief dkk.(2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A. M, (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sarwono(2011).*Mixed Methods*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013.) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA
- Suryosubroto. (1993). *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*. Surabaya: Aksara Baru.
- Tabany.(2013).*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Treher.(2011). *Learning With Board Games, Tools For Learning And Retention*
- Tulus, Statistik: *Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. (Malang: UMM Press, 2006).
- Widoyoko Eko Putro (2011)., *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yulianto, Nanang. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Yogyakarta