

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN GOTCHA BOX TERHADAP LITERASI EMOSI PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Tiara Aprilia Kulsum, Evi Afiati, Arga Satrio Prabowo

*Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang,
Indonesia

tiaraapriakulsum@gmail.com

**Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang,
Indonesia

eviafiati@untirta.ac.id

***Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota
Serang, Indonesia

argasatrio@untirta.ac.id

*Corresponding author, email: tiaraapriakulsum@gmail.com



©2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Accepted: 13 Desember 2025	Revised : 23 Maret 2026	Published: 01 Juni 2026
----------------------------	-------------------------	-------------------------

ABSTRACT

Emotional development is a crucial aspect in supporting elementary school students' academic, social, and personal success. However, low emotional literacy remains a common problem, characterized by students' difficulties in recognizing, expressing, and regulating their emotions appropriately. This study aims to develop a game-based learning medium called Gotcha Box to enhance students' emotional literacy and to describe the emotional literacy profile of fifth-grade elementary school students. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were fifth-grade students of SDN 1 Tangerang, selected through purposive sampling. Data were collected using emotional literacy questionnaires and literature studies. The results indicate that the Gotcha Box game media is feasible and effective as a learning and guidance tool to improve students' emotional literacy. The media helps students recognize various emotions, understand emotional triggers, and practice expressing and managing emotions in a positive manner. Therefore, the development of the Gotcha Box game media is expected to serve as an innovative alternative to support emotional development and reduce negative behaviors among elementary school students.

Keywords: *emotional literacy, game-based media, Gotcha Box*

Pengembangan Media Permainan Gotcha Box Terhadap Literasi Emosi Peserta Didik di Sekolah Dasar

Tiara Aprilia Kulsum, Dr.Evi Afiati,M.Pd, Arga Satrio Prabowo

ABSTRAK

Perkembangan emosi merupakan aspek penting dalam menunjang keberhasilan akademik, sosial, dan pribadi peserta didik sekolah dasar. Namun, rendahnya literasi emosi masih menjadi permasalahan yang sering ditemui, ditandai dengan kesulitan peserta didik dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Gotcha Box sebagai sarana bimbingan dan pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi emosi peserta didik sekolah dasar serta mengetahui gambaran kemampuan literasi emosi peserta didik kelas V. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 1 Tangerang dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket literasi emosi dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan Gotcha Box layak digunakan sebagai media pembelajaran dan bimbingan untuk meningkatkan literasi emosi peserta didik. Media ini membantu peserta didik dalam mengenali berbagai jenis emosi, memahami situasi pemicu emosi, serta melatih cara mengekspresikan dan mengelola emosi secara positif. Dengan demikian, pengembangan media permainan Gotcha Box diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung perkembangan emosional peserta didik sekolah dasar dan meminimalisir perilaku negatif di lingkungan sekolah.

Keywords: literasi emosi, media permainan, Gotcha Box

1. PENDAHULUAN

Peserta didik sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang sangat krusial, khususnya dalam aspek sosial dan emosional. Pada rentang usia 6–12 tahun, anak mulai mengembangkan kesadaran terhadap emosi diri sendiri serta belajar memahami emosi orang lain melalui interaksi sosial di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kemampuan mengelola emosi pada tahap ini sangat berpengaruh terhadap perilaku, penyesuaian diri, serta keberhasilan belajar peserta didik di sekolah.

Literasi emosi merupakan kemampuan individu untuk mengenali, memahami, mengekspresikan, dan mengelola emosi secara tepat. Peserta didik yang memiliki literasi emosi yang baik cenderung mampu mengendalikan diri, membangun hubungan sosial yang positif, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif. Sebaliknya, rendahnya literasi emosi dapat memicu berbagai permasalahan perilaku, seperti mudah marah, menarik diri dari lingkungan sosial, hingga munculnya perilaku agresif dan perundungan di sekolah.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan aspek sosial-emosional. Guru sering

Pengembangan Media Permainan Gotcha Box Terhadap Literasi Emosi Peserta Didik di Sekolah Dasar

Tiara Aprilia Kulsum, Dr.Evi Afiati,M.Pd, Arga Satrio Prabowo

kali menghadapi keterbatasan waktu, metode, dan media pembelajaran yang relevan untuk mengajarkan literasi emosi secara sistematis. Pembelajaran literasi emosi yang disampaikan secara verbal dan teoritis cenderung kurang menarik bagi peserta didik sekolah dasar yang memiliki karakteristik belajar konkret dan menyukai aktivitas bermain.

Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk mengembangkan literasi emosi pada anak. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar mengenali emosi, memahami situasi pemicu emosi, serta melatih cara mengekspresikan dan mengelola emosi melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan media permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Media permainan *Gotcha Box* dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran literasi emosi yang interaktif dan aplikatif. Media ini memuat berbagai kartu emosi, situasi, dan pertanyaan reflektif yang mendorong peserta didik untuk mengenali dan mengekspresikan emosi secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Gotcha Box* serta mengkaji kelayakan dan manfaatnya dalam meningkatkan literasi emosi peserta didik sekolah dasar.

2. LANDASAN TEORI

Ulasan literatur komprehensif mengenai landasan teoretis yang menjadi dasar penelitian ini. Ulasan ini mencakup konsep literasi emosi, karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar, serta peran media pembelajaran dalam intervensi pendidikan. Selain itu, bagian ini juga mengevaluasi penelitian-penelitian terdahulu yang relevan untuk menempatkan posisi penelitian pengembangan media *Gotcha Box* dalam diskursus akademis yang lebih luas.

A. Literasi Emosi

Literasi emosi merupakan kemampuan individu dalam mengenali, memahami, mengekspresikan, dan mengelola emosi secara tepat dalam berbagai situasi kehidupan. Konsep literasi emosi pertama kali dipopulerkan oleh Steiner dan Perry yang menekankan bahwa literasi emosi tidak hanya berkaitan dengan mengenali perasaan, tetapi juga kemampuan menggunakan emosi secara konstruktif dalam hubungan sosial. Dalam konteks pendidikan, literasi emosi menjadi fondasi penting bagi perkembangan sosial, moral, dan akademik peserta didik. Pada anak usia sekolah dasar, literasi emosi mencakup kemampuan mengenali emosi dasar seperti senang, sedih, marah, takut, dan kecewa, serta memahami penyebab munculnya emosi tersebut. Anak juga diharapkan mampu mengekspresikan emosi secara wajar dan mengelolanya agar tidak menimbulkan perilaku

negatif. Literasi emosi yang baik membantu peserta didik dalam membangun hubungan sosial yang sehat, meningkatkan empati, serta mengurangi konflik dengan teman sebaya.

B. Perkembangan Emosi Anak Sekolah Dasar

Perkembangan emosi anak sekolah dasar berada pada tahap di mana anak mulai mampu mengontrol emosi dan memahami perasaan orang lain. Menurut teori perkembangan, anak usia 6–12 tahun mulai mengembangkan kemampuan regulasi emosi yang lebih stabil, meskipun masih membutuhkan bimbingan dari lingkungan sekitar. Pada fase ini, pengalaman belajar yang konkret dan interaktif sangat berperan dalam membantu anak memahami konsep emosi. Lingkungan sekolah memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan emosi anak. Interaksi dengan guru dan teman sebaya menjadi sarana utama bagi anak untuk belajar mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menyenangkan diperlukan untuk mendukung perkembangan emosi peserta didik sekolah dasar.

C. Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memadukan unsur pembelajaran dengan aktivitas bermain sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik.

Permainan edukatif memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menstimulasi partisipasi aktif peserta didik. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar secara langsung melalui pengalaman, diskusi, dan refleksi. Dalam konteks literasi emosi, permainan memungkinkan peserta didik untuk mengenali emosi, memahami situasi pemicu emosi, serta melatih pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pengelolaan emosi.

D. Media Permainan Gotcha Box

Gotcha Box merupakan media permainan edukatif berbentuk kotak yang berisi kartu-kartu permainan, seperti kartu emosi, kartu situasi, dan kartu refleksi. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik mengenali berbagai jenis emosi dan memahami cara mengekspresikan serta mengelola emosi secara tepat.

Penggunaan media permainan Gotcha Box memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui interaksi dan diskusi kelompok. Setiap kartu yang diambil memicu peserta didik untuk mengidentifikasi emosi, menceritakan pengalaman, dan merefleksikan respon emosi yang tepat. Dengan demikian, Gotcha Box berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus media bimbingan yang mendukung perkembangan literasi emosi peserta didik sekolah dasar.

Pengembangan Media Permainan Gotcha Box Terhadap Literasi Emosi Peserta Didik di Sekolah Dasar

Tiara Aprilia Kulsum, Dr.Evi Afiati,M.Pd, Arga Satrio Prabowo

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terkait literasi emosi. Tahap desain mencakup perancangan media Gotcha Box, penyusunan materi emosi, serta desain visual permainan. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SDN 1 Tangerang. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dan melakukan perbaikan produk.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terkait literasi emosi. Tahap desain mencakup perancangan media Gotcha Box, penyusunan materi emosi, serta desain visual permainan. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SDN 1 Tangerang. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dan melakukan perbaikan produk.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terkait literasi emosi. Tahap desain mencakup perancangan media Gotcha Box, penyusunan materi emosi, serta desain visual permainan. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SDN 1 Tangerang. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dan melakukan perbaikan produk.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terkait literasi emosi. Tahap desain mencakup perancangan media Gotcha Box, penyusunan materi emosi, serta desain visual permainan. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SDN 1 Tangerang. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dan melakukan perbaikan produk.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terkait literasi emosi. Tahap desain mencakup perancangan media Gotcha Box, penyusunan materi emosi, serta desain visual permainan. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap

Pengembangan Media Permainan Gotcha Box Terhadap Literasi Emosi Peserta Didik di Sekolah Dasar

Tiara Aprilia Kulsum, Dr.Evi Afiati,M.Pd, Arga Satrio Prabowo

implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SDN 1 Tangerang. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dan melakukan perbaikan produk.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terkait literasi emosi. Tahap desain mencakup perancangan media Gotcha Box, penyusunan materi emosi, serta desain visual permainan. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SDN 1 Tangerang. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dan melakukan perbaikan produk.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil asesmen yang dilakukan peneliti melalui selebaran angket pengembangan media permainan gotcha box terhadap literasi emosi peserta didik di sekolah dasar di SDN 1 Tangerang yang berjumlah 40 peserta didik menunjukkan hasil angket literasi emosi berkategori sangat tinggi sebesar 5%, peserta didik berkategori tinggi sebesar 25%, peserta didik berkategori sedang sebesar 48%, kategori rendah sebesar 15%, dan kategori sangat rendah sebesar 7%. Hasil ini menunjukkan bahwa literasi emosi peserta didik di sekolah dasar ini dapat dipengaruhi kurangnya sosialisasi terkait literasi emosi, pemahaman tentang macam-macam emosi yang dirasakan, cara mengendalikan emosi, dan perbaikan emosi setelah kejadian tertentu. Adapun dampak yang terjadi karena kurangnya literasi emosi seperti perilaku bullying, takut bersosialisasi, pertemanan yang tidak sehat, bertindak impulsif dan lain sebagainya. Menurut Steiner (2003) *an emotionally literate person uses an action/feeling statement to resolve conflicts: when you (action), I feel (feeling), and I need (solution)*. Individu yang memahami literasi emosi menggunakan pernyataan tindakan/perasaan dalam menyelesaikan konflik. Individu melakukan (tindakan), saya merasa (perasaan), dan saya membutuhkan (solusi) menunjukkan adanya kemampuan untuk menuntut keadilan dengan cara penyampaian emosi yang masih bersifat emosional. Sejalan dengan salah satu tujuan lanjutan permainan Gotcha Box, peserta didik diharapkan mampu menyampaikan perasaan yang dialami sehingga mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik tanpa ada perasaan yang tertahan. Sehingga permainan ini dapat membantu peserta didik sebagai langkah awal untuk mengembangkan kemampuan literasi emosi yang dimiliki.

5. KESIMPULAN

Pengembangan Media Permainan Gotcha Box Terhadap Literasi Emosi Peserta Didik di Sekolah Dasar
Tiara Aprilia Kulsum, Dr.Evi Afiati,M.Pd, Arga Satrio Prabowo

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ditemukan hasil angket yang diberikan kepada responden sebanyak 60 peserta didik di kelas V. Hasil analisis tersebut menjadi gambaran tingkat kemampuan literasi emosi peserta didik kelas V di SDN 1 Tangerang yaitu 8% kategori sangat rendah, 20% kategori rendah, 47% kategori sedang, 23% kategori tinggi, dan 2% dengan kategori sangat tinggi. Setelah melakukan analisis, peneliti mengambil 40 peserta didik sebagai sampel yang dijadikan subjek penelitian ini. Permainan *Gotcha Box* menyajikan aktivitas bermain sambil belajar yang memungkinkan peserta didik mengenal, memahami, serta mengelola emosi secara bertahap. Media permainan *Gotcha Box* mampu menstimulasikan kemampuan literasi emosi peserta didik, khususnya dalam mengenal berbagai jenis emosi, memahami penyebab munculnya emosi, dan menentukan respons emosional yang tepat saat berinteraksi dengan orang lain. Melalui proses pengambilan kartu dan diskusi reflektif, peserta didik dilatih untuk menerima perasaan yang hadir dan mengelola reaksi emosional secara positif.

Peneliti melakukan uji validitas ahli kepada para ahli media dan materi, bahasa, serta praktisi setelah di uji kepada para ahli diperoleh hasil rata-rata 95% yang dikategorikan "sangat layak". Uji coba terbatas dilakukan dengan 40 responden dengan menggunakan data pre-test dan post-test yang dilanjutkan dengan menggunakan perhitungan N-Gain Score mendapatkan hasil 56,71% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Selain itu, respon pengguna terhadap media menunjukkan tingkat kelayakan 78,87%. Dengan demikian, media permainan *Gotcha Box* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan sosial-emosional peserta didik di sekolah dasar, serta membantu pendidik dalam menyampaikan literasi emosi secara lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

References

- Andriani, H., & Tanti, J. S. 2023. Pengaruh Permainan Balok Susun Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII. *SIME: Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol 7, 243-251.
- Anggraini, A. A., dkk. 2024. Analisis Kebutuhan Flashcard Sebagai Media pelatihan Literasi Emosi pada Anak Usia Sekolah Dasar. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, Vol 7, 579-588.
- Apriliya, S., & Cyntia, C. 2023. The Urgency of Emotional Literacy Education for Elementary School Students. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, Vol. 6, No. 1, 321-328.
- Ariyantika, dkk. 2023. Analisis Perkembangan Emosi Anak SD. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol 1 (11), 634-642.

Pengembangan Media Permainan Gotcha Box Terhadap Literasi Emosi Peserta Didik di Sekolah Dasar

Tiara Aprilia Kulsum, Dr.Evi Afiati,M.Pd, Arga Satrio Prabowo

- Astuti, W., & Putri, N. A. 2023. Regulasi Emosi dan Kaitannya dengan Perilaku *Bullying* pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol 9 (1), 40-52.
- Awang, I. S., dkk. 2019. Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 1 (1), 41-50.
- Cyntia, A. S., & Respati, R. 2022. Literasi Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 9 (3), 742-751.
- Fauzi, T., & Sari, S. P. 2018. Kemampuan Mengendalikan Emosi pada Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Prosiding Dosen Universitas PGRI Palembang*, Edisi 16.
- Fitriana, R. A., dkk. 2024. Psikoedukasi Untuk Meningkatkan Regulasi Emosi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, Vol 3 (6), 169-174.
- Kadir, dkk. 2023. Kompetensi Pendidik Bimbingan dan Konseling Dalam Perkembangan Sosio Emosi Murid. *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, vol 5 (3), 506-519.
- Marsari, H., dkk. 2021. Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 5 (1), 1816-1822.
- Maulida, J., dkk. 2025. Analisis Kemampuan Literasi Emosi: Aspek Mengelola Emosi pada Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10, 387-491.
- Nada, A. 2023. *Self-Control Emotion Mastery*. Caesar Media Pustaka.
- Nirmayanti & Jafar. 2022. Mengenalkan Emosi dengan Emoji menggunakan Media Flashcard pada Anak Usia Dini di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar. *ALGAZALI*, Vol 5, 1-7.
- Noordin, dkk. 2023. Pelaksanaan Kaedah Bermain Bagi Memperkembangkan Sosio Emosi Dalam Kalangan Pelajar Pra Sekolah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, vol 5 (2), 216-227.
- Steiner, C. 1997. *Achieving Emotional Literacy : a personal program to increase your emotional intelligence*. New York : Avon Books.
- Steiner, C. 2003. *Emotional Literacy: Intelligence with a heart*. Personhood Press.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryahadikusumah, A., Adrianus, D. 2019. Implementasi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar Untuk Mengembangkan Kemandirian Siswa. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, vol 9 (1), 44-56.
- Suryani, N., Achmad, S., & Aditin, P. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Susanti, S., Apriliya, S., & Hidayat, S. 2022. Peran Literasi Emosi dalam Kemampuan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 362-367.
- Yulia, R., & Suhaili, N. 2023. Perkembangan Emosi Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3035-3046.
- Zahro, I. F. 2017. Pengaruh Pelatihan Empati Melalui Kartu Ekspresi Emosi Terhadap Perilaku menolong dan Perilaku Agresif pada Anak Prasekolah. *JCE: Journal of Childhood Education*, Vol 1 (1), 1-13.
- Zurin, N., Shahlan, S. 2024. Hubungan Antara Tahap Kecerdasan Emosi Dengan Tahap Efikasi Kendiri Murid Sekolah Rendah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, vol 6 (1), 82-104.