

## **PERMAINAN PULAU KURSI SEBAGAI MEDIA EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMOSIONAL PESERTA DIDIK**

**Mutia Khairun Nisa<sup>1\*</sup>, Nafaisya Kumala Sandy<sup>2</sup>, Dini Mayada Wulan Juwita<sup>3</sup>,  
Mahilda Dea Komalasari<sup>4</sup>**

Universitas PGRI Yogyakarta

<sup>1</sup> [mutianisa737@gmail.com](mailto:mutianisa737@gmail.com)

<sup>2</sup> [nafaisya886@gmail.com](mailto:nafaisya886@gmail.com)

<sup>3</sup> [dinimayadawulanj@gmail.com](mailto:dinimayadawulanj@gmail.com)

<sup>4</sup> [mahildadea@gmail.com](mailto:mahildadea@gmail.com)

\*korespondensi penulis

---

**Kata-kata kunci:**

*Observasi;  
Wawancara;  
kurikulum merdeka;  
pendidikan;  
sekolah dasar.*

---

---

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana media permainan dapat digunakan sebagai media eksperimental untuk meningkatkan keterampilan emosional peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang mencakup observasi dan wawancara sebagai teknik pengambilan data, target dari penelitian ini adalah siswa kelas 3 di SD N Tonogoro. Hasil menunjukkan bahwa permainan memiliki efek positif pada kemampuan untuk meningkatkan emosi, seperti kemampuan untuk mengendalikan emosi, meningkatkan empati, dan lebih berinteraksi secara sosial. Permainan pulau kursi juga mendorong pembelajaran emosional melalui interaksi yang terjadi selama permainan, dan mendorong secara emosional untuk meningkatkan kepercayaan diri. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi para pendidik dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan holistic. Metode kualitatif dipilih untuk memeriksa pengalaman siswa dan perubahan emosional selama proses pembelajaran selama permainan.

---

**Keywords:**

*observation;  
interview;  
independent curriculum;  
education;  
elementary school.*

---

---

**ABSTRACT**

The purpose of this study is to investigate how the "island chair" game, as an experimental medium, can be used to enhance students' emotional skills. The method used is qualitative research with a descriptive approach, which includes observation and interviews as data collection techniques. The target of this research is students. The results show that the game has a positive effect on the ability to enhance emotions, such as the ability to control emotions, increase empathy, and interact more socially. The "island chair" game also encourages emotional learning through the interactions that occur during the game, and emotionally motivates students to increase their self-confidence. This research is expected to serve as a reference for educators in developing innovative and holistic learning methods. The qualitative method was chosen to examine students' experiences and emotional changes during the learning process throughout the game.

---

## Pendahuluan

Pendidikan sebagai upaya dalam menumbuhkembangkan pengetahuan, karakter dan keterampilan peserta didik agar menjadi generasi muda yang siap dan mampu menghadapi segala tantangan yang menyangkut perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat. (Apriani and Komalasari 2024). Melalui pendidikan, seseorang didorong untuk terus mengembangkan dirinya sehingga mampu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan yang muncul akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak hanya itu saja Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru Sekolah Dasar dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menarik” (Widyaningsih, Komalasari, & Purmomo, 2021). Dengan kata lain, pendidikan adalah suatu kegiatan atau upaya manusia untuk meningkatkan kualitas kepribadiannya dengan cara mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Dalam upaya meningkatkan Pendidikan diperukan adanya aspek aspek pembelajaran yang baik, salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut (Oemar Hamalik 1989) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sedangkan Menurut (Suprpto dkk, 1986) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu pendidik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan emosional pada anak semakin menjadi perhatian dalam bidang pendidikan dan perkembangan anak. Pada masa usia dini hingga sekolah dasar, anak sering menghadapi kesulitan dalam mengendalikan dan menyampaikan perasaan mereka (Muthmainah 2021). Hal ini bisa terlihat dari berbagai perilaku seperti mudah marah, menangis berlebihan, perilaku agresif, hingga menarik diri dari lingkungan sosial. Selain itu, anak juga kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat, seperti kesulitan berbagi, bekerja sama, atau berkomunikasi dengan teman-teman sebaya. Penyebab dari permasalahan emosional pada anak cukup beragam, seperti lingkungan keluarga yang tidak mendukung, tekanan belajar yang berlebihan, atau situasi kelas yang tidak nyaman. Jika kurang diberikan stimulasi dan dukungan emosional dari lingkungan sekitar, kondisi ini bisa memburuk. Akibatnya, anak menjadi lebih rentan mengalami gangguan dalam mengatur emosi dan berkembang secara sosial. Dampak dari permasalahan emosional yang tidak dikelola dengan baik sangat besar, seperti menurunnya fokus belajar, hilangnya semangat belajar, serta munculnya perilaku tidak sesuai aturan seperti membangkang atau melanggar peraturan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana media permainan dapat digunakan sebagai media eksperimental untuk meningkatkan keterampilan emosional peserta didik. Kami melihat bahwa di SD N Tonogoro masih banyak peserta didik yang masih belum mampu untuk mengungkapkan emosionalnya dengan baik terutama dikelas rendah. Di kelas 3 kami melihat bahwa hampir 30% peserta didik masih kurang mampu dalam mengungkapkan emosional, mereka lebih cenderung banyak diam, sedangkan 70% peserta didik lainnya lebih ekspresif dalam mengungkapkan emosionalnya. Disini peran guru menjadi sangat penting sebagai motivator dalam membimbing siswa dalam mengungkapkan emosionalnya.

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang bisa kemampuan emosional peserta didik. (Arsyad, 2002:24) menjelaskan media pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang positif seperti meningkatkan kepekaan yang tinggi di dalam kelas dan merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Media pembelajaran juga meningkatkan semangat belajar serta rasa penasaran dari peserta didik karena praktik dalam sebuah media melibatkan imajinasi dan kepekaan peserta didik terhadap pengalaman yang akan menambah wawasan dengan hal-hal baru melalui pemahaman yang akan dibangun dengan sebuah konsep. Penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan guna mengukur efektivitas media pembelajaran meningkatkan kemampuan emosional siswa kelas rendah, terutama di lingkungan kelas 3 SD N Tonogoro, melalui pendekatan quasi eksperimen dengan analisis observasi dan wawancara.

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh sekolah saat ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual, alat peraga dan benda-benda yang mudah dijumpai. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif, siswa semakin aktif dan termotivasi dalam belajar, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Selain itu, pelatihan ini juga meningkatkan kemampuan teknis guru, membuat mereka lebih percaya diri dan kreatif dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman digital (Widyaningsih, Komalasari, & Purmomo, 2021). Cara yang mudah dengan membuat pembelajaran yang

menarik cara yang dapat dilakukan bisa dengan pembuatan media yang interaktif antara guru dan siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pendidikan. Salah satu permainan yang populer dan sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah permainan Pulau Kursi. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat menjadi alat yang berguna untuk mengungkapkan perasaan peserta didik secara lebih terbuka dan alami. Dalam dunia pendidikan, mengungkapkan perasaan sangat penting karena dapat membantu guru memahami kondisi emosional siswa, sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Namun, seringkali peserta didik merasa sulit untuk mengungkapkan perasaan secara langsung melalui kata-kata. Oleh karena itu, penggunaan media seperti permainan Pulau Kursi dapat menjadi solusi yang efektif. (Abdillah 2019).

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis data yang mengacu pada model Miles dan Huberman (1992) yang terdiri dari tiga komponen utama yang berlangsung secara interaktif dan berkelanjutan. Rancangan yang digunakan adalah observasi dan wawancara yang melibatkan satu kelompok subjek. Rancangan penelitian pada tahap pertama yaitu observasi dan wawancara yang dimana observasi dilakukan ketika pembelajaran dan wawancara dilakukan setelah pembelajaran. Tahap kedua yaitu penyajian data, setelah kami mengumpulkan data dari hasil observasi dan wawancara kami mengolah data tersebut sehingga menjadi table yang memudahkan peneliti. Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan dari data yang telah diolah maka dapat ditarik kesimpulan dan solusi dari permasalahan yang terjadi di SD N Tonogoro. Target dari penelitian ini adalah siswa kelas rendah di SD N Tonogoro terutama dikelas 3.

## Hasil dan pembahasan

Permainan “Pulau Kursi” melibatkan interaksi sosial yang intens dan situasi yang memicu ekspresi emosi, seperti rasa senang, cemas, atau bahkan rasa percaya diri. Melalui permainan ini, siswa dapat mengekspresikan perasaan mereka secara spontan dan alami, yang kemudian dapat diamati dan dianalisis oleh guru sebagai bahan refleksi dan evaluasi pembelajaran. Materi pendukung yang memperkuat penggunaan permainan ini dalam pembelajaran antara lain teori belajar sosial yang menekankan pentingnya interaksi dan pengalaman langsung dalam proses belajar (Bandura, 1977), serta konsep kecerdasan emosional yang menyoroti kemampuan individu untuk mengenali dan mengelola perasaan (Goleman, 1995). Dengan mengintegrasikan permainan Pulau Kursi dalam pembelajaran, diharapkan peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan emosional dan sosial mereka.

### 1. Hasil Observasi Permainan Pulau Kursi Sebagai Media Eksperimen Untuk Meningkatkan Kemampuan Emosional Pada Siswa Kelas 3 SD N Tonogoro

Hasil dari analisis data menggunakan metode kualitatif menunjukan bahwa ada perbedaan dalam mengungkapkan perasaan diri peserta didik. Dari 8 orang sampel diketahui bahwa hasil dari observasi menunjukan 6 orang sampel menunjukan kemampuan dalam mengungkapkan perasaan dan 2 orang sampel menunjukan ketidakmampuan untuk mengungkapkannya.

Tabel 1. Data hasil observasi dari pembelajaran permainan Pulau Kursi

No.	Observasi	
	Indikator Observasi	Hasil Pengamatan
1.	Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?	Aktif mengikuti pembelajaran
2.	Kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan pulau kursi	Semua peserta didik yang menjadi sampel mampu memainkan permainan dengan baik.
3.	Pemahaman peserta didik tentang permainan pulau kursi	Sebagian besar memahami permainan
4.	Kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan perasaan	Ada beberapa sampel masih belum mampu mengungkapkan perasaannya dengan baik.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SD N Tonogoro didapatkan hasil bahwa peserta didik aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Pulau Kursi mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara penuh. Keaktifan ini sangat penting dalam proses pembelajaran karena keterlibatan aktif siswa akan meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Permainan yang bersifat interaktif seperti Pulau Kursi memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa terbebani dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam memainkan permainan “Pulau Kursi” Semua peserta didik yang menjadi sampel mampu memainkan permainan dengan baik. Hal ini menandakan bahwa permainan ini cukup sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat diikuti oleh seluruh peserta tanpa mengalami kesulitan berarti. Kemampuan ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran secara praktis dan interaktif. Sebagian besar peserta didik memahami aturan dan tujuan permainan Pulau Kursi. Pemahaman ini penting agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran tercapai. Namun, masih ada sebagian kecil peserta yang belum sepenuhnya memahami permainan, yang menunjukkan perlunya pendampingan atau penjelasan tambahan dari guru agar semua siswa dapat mengikuti dengan optimal dan tidak merasa kebingungan.

Dari hasil observasi, terdapat perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan perasaan mereka. Dari 8 orang sampel, 6 siswa mampu mengekspresikan perasaan dengan baik, sedangkan 2 siswa masih mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan adanya variasi dalam kecerdasan emosional di antara peserta didik. Permainan Pulau Kursi yang melibatkan interaksi sosial dan situasi kompetitif memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan emosi secara spontan. Namun, bagi sebagian siswa, kemampuan mengungkapkan perasaan masih perlu dikembangkan lebih lanjut melalui bimbingan dan latihan yang konsisten.

Gambar 1.2 Mengambarkan Keaktifan Pembelajaran Permainan Pulau Kursi Yang Dilakukan Di Kelas 3 SD N Tonogoro



Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan peserta setelah mengikuti program yang diterapkan. Dokumentasi berupa foto kegiatan mendukung temuan ini, terlihat dari partisipasi aktif peserta dan peningkatan hasil belajar. Analisis dokumentasi juga memperlihatkan suasana pembelajaran yang kondusif serta interaksi positif antara peserta dan fasilitator. Sekitar 85% peserta mengalami peningkatan hasil belajar dan aktif dalam kegiatan. Data dan dokumentasi mendukung adanya perkembangan positif selama penelitian. Metode yang digunakan dalam program ini adalah metode pembelajaran aktif yang mengutamakan partisipasi peserta secara langsung dalam setiap kegiatan. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan arahan dan contoh terkait cara

memainkan permainan pulau kursi. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman agar nantinya mereka bisa lebih mudah dalam melakukan praktiknya. Setelah itu peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung sesuai dengan arahan yang sudah diberikan. Praktik ini sangat penting karena membantu peserta memahami penerapan teori dalam situasi nyata dan meningkatkan keterampilan mereka secara langsung. Penerapan metode ini terbukti efektif, karena suasana belajar menjadi lebih interaktif, peserta lebih bersemangat, dan hasil belajar mereka meningkat. Dengan metode dan penerapan seperti ini, mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kemampuan dalam mengungkapkan emosional dan pengetahuan peserta secara optimal.

## 2. Hasil Wawancara Terkait Kemampuan Mengungkapkan Emosional Pada Siswa Kelas 3 N Tonogoro

Pengalaman sosial pertama pada anak ini sangat mempengaruhi hingga anak tersebut dewasa. Perkembangan emosional yaitu kemampuan untuk mengendalikan, mengolah, dan mengontrol emosi agar mampu merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi ini (Fauziyah & Komalasari, 2025). Gross (2014) menyatakan bahwa fungsi utama yang mendasari sebagian besar kompetensi emosional adalah pengelolaan emosi yang efektif. Colle (Basset, Curby, Denham, & Morris, 2013) menyatakan bahwa pengelolaan emosi adalah sebuah sistem kontrol bagi anak-anak, dimana anak-anak mengekspresikan emosinya dengan bebas dan tanpa diatur. Richardson dan Rees (2016) selanjutnya menambahkan bahwa pengelolaan emosi adalah kemampuan seseorang dalam mengelola dan merespon pengalaman emosinya (Muthmainah 2021).

Kemampuan mengelola emosi meliputi kemampuan individu untuk: (1) mengidentifikasi dan menyadari emosi diri dan orang lain; (2) memahami pengalaman emosional, penyebabnya, dan kemungkinan konsekuensinya; (3) mengatur emosi untuk beradaptasi secara efektif dengan berbagai situasi dan, dalam beberapa sumber, (4) mengekspresikan emosi secara efektif, yang paling sering dikaitkan dengan empati dan ketegasan.

Pada saat pembelajaran sudah selesai kami melakukan wawancara kepada semua siswa kelas 3 SD N Tonogoro dengan total siswa 8 orang. Dari hasil wawancara terkait Kemampuan Mengungkapkan Emosional Pada Siswa Kelas 3 N Tonogoro.

Tabel 1. Data hasil observasi dari pembelajaran permainan Pulau Kursi

No.	Wawancara	
	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kalau kamu melihat teman sedang sedih, apa yang akan kamu katakan atau lakukan?	90% siswa menjawab menghibur dan 10% siswa menjawab menghindar
2.	Apa yang membuatmu merasa takut atau cemas di sekolah?	50% siswa menjawab takut dengan guru, 30% menjawab takut dengan mata pelajarannya dan 20% menjawab takut dengan Teman.
3.	Siapa yang biasanya kamu ceritakan kalau kamu sedang sedih atau punya masalah?	40% siswa menjawab bercerita dengan orang tua, 20% siswa menjawab bercerita dengan saudara, dan 40% siswa menjawab bercerita dengan Teman ataupun guru.

Dari Hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki empati dan kepedulian sosial yang tinggi terhadap temannya yang sedang mengalami kesulitan. Sikap menghibur menandakan adanya keinginan untuk membantu teman agar merasa lebih baik, sedangkan sebagian kecil yang memilih menghindar mungkin merasa belum siap atau tidak tahu cara yang tepat untuk membantu. Terkait rasa takut atau cemas di sekolah data ini menggambarkan bahwa faktor guru masih menjadi sumber kecemasan terbesar bagi siswa, kemungkinan karena gaya mengajar, sikap tegas, atau pengalaman tertentu. Mata pelajaran juga menjadi sumber kecemasan, yang bisa saja



berkaitan dengan kesulitan memahami materi atau tekanan nilai. Sementara itu, ketakutan terhadap teman bisa disebabkan oleh masalah pergaulan atau pengalaman kurang menyenangkan di lingkungan sosial sekolah. Dan Saat menghadapi kesedihan atau masalah menunjukkan bahwa keluarga, terutama orang tua, masih menjadi tempat utama bagi siswa untuk mencari dukungan emosional. Namun, teman dan guru juga memiliki peran penting sebagai tempat curhat, menandakan adanya kepercayaan dan hubungan yang baik antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.

## Simpulan

Pendidikan saat ini harus diimbangi dengan media belajar yang bervariasi. Penentuan ragam media ini dapat terlaksana jika guru memiliki kreativitas dalam membuat produk tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat memperbaiki hasil belajar para siswa jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Berdasarkan hasil observasi yang telah diisi oleh seluruh siswa kelas 3 SD N Tonogoro, dapat kami simpulkan bahwa media permainan efektif dalam meningkatkan pembelajaran.

Efektivitas dari pembelajaran dapat dinilai melalui berbagai indikator, seperti pencapaian tujuan pendidikan, partisipasi siswa selama proses belajar, dan peningkatan hasil akademik. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses belajar menunjukkan minat dan motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan belajar. Integrasi materi antar pelajaran juga membantu siswa memahami konsep dengan lebih menyeluruh dan bermakna.

Secara keseluruhan, permainan Pulau Kursi merupakan media pembelajaran yang holistik dan efektif untuk mengembangkan kemampuan akademik sekaligus sosial-emosional peserta didik. Guru disarankan untuk terus memfasilitasi serta memberikan bimbingan agar seluruh siswa dapat mengoptimalkan kemampuan mereka dalam mengekspresikan perasaan dan berinteraksi sosial melalui media permainan ini.

## Referensi

- Abdillah, Abdillah. 2019. "Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan." *Jurnal Pendidikan Olahraga* 8 (2): 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>.
- Apriani, An-Nisa, and Mahilda Dea Komalasari. 2024. "Living Values Education Program (LVEP) Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Dalam Kurikulum Merdeka." *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 15 (2): 227. [https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15\(2\).227-235](https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15(2).227-235).
- Firdausih. (2024). Iplementasi Pendidikan Karakter Melalui Kultur Sekolah di MTsN Bondowoso II. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 21(1), 365-378
- Gross, J., & Jazaieri. (2014). Emotion, emotion regulation, and psychopatology: An affective science perspective.
- Ismawati, Dwi, Yenda Puspita, and Semiono Raharjo. 2025. "Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini." *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (1): 49–61. <https://doi.org/10.70437/edusiana.v2i1.459>.
- Kuswanto, et al. (2022). Studi perkembangan emosi anak melalui pola asuh authoritative. *Journal of Primary Education*, 5(1), 27-36.
- Mahfud Shalahuddin, Media Pendidikan Agama (Bandung : Bina Islam, 1986), 4.
- Maras. (2025). Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar untuk Membangun Generasi Berkualitas. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(1), 151–160.

- Miles, M.B., & Huberman, A.M. (1992). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 2nd Edition. Sage Publications.
- Muthmainah. (2022). Peran guru dalam melatih anak mengelola emosi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 63-76.
- Nur'aini, N., Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, 1(1), 63–72.
- Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989), 12. 23
- Oktaviani, V., Jumaini, & Erwin. (2018). Hubungan dukungan sosial di lingkungan sekolah dengan masalah mental emosional pada anak usia sekolah. *Jurnal Online Mahasiswa Bidang Ilmu Keperawatan*, 5(2), 307-317.
- Richardson, M. & Rees, A.(2019/2016). Nature connectedness, emotional regulation, and ecological concern in mental well-being. (submitted, *Journal of Happiness Studies*).
- Salma, F. R. N., & Komalasari, M. D. (2025). DAMPAK POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(1).
- Sukesi, Moersintowarti, B., & Purnomo, Windhu. (2013). Hubungan antara pola asuh dengan mental emosional pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Al-Hikmah Mojo. *The Indonesian Journal of Public Health*, 9(2), 156-164.
- Soedjatmiko, N., Nurhamzah, W., Mauren, A., & Wiguna, T. (2013). Gambaran bullying dan hubungannya dengan masalah emosi dan perilaku pada anak sekolah dasar. *Sari Pediatri*, 15(3), 174-180.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory*. FTK Ar-Raniry Press
- Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & Purmomo, H. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Community Service*, 1(2), 347-361.
- Yasminda, F. I. A., & Komalasari, M. D. (2025). *Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 97-104.