

**ANALISIS PENERAPAN PSE (PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL)
DENGAN METODE *ROLE-PLAYING* TERHADAP KECERDASAN
EMOSIONAL PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**SEKAR SARI SAPTUTI
NPM 2113053253**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

ANALISIS PENERAPAN PSE (PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL) DENGAN METODE *ROLE-PLAYING* TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

SEKAR SARI SAPTUTI

Penelitian ini menganalisis penerapan Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) dengan metode *role-playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi dengan subjek penelitian 19 peserta didik dan 1 pendidik. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket terbuka, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran sosial emosional memberikan dampak positif terhadap kecerdasan emosional peserta didik. Peserta didik menunjukkan perkembangan pada lima aspek kecerdasan emosional menurut Goleman yaitu kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Meskipun terdapat hambatan seperti keterbatasan waktu dan ketidakpercayaan diri beberapa peserta didik, pembelajaran dengan metode *role-playing* tetap menunjukkan dampak yang positif terhadap kecerdasan emosional dan hubungan sosial peserta didik terlebih jika diterapkan secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: pembelajaran sosial emosional, *role-playing*, kecerdasan emosional, sekolah dasar.

ABSTRACT

ANALYZES THE IMPLEMENTATION OF SOCIAL EMOTIONAL LEARNING (SEL) USING THE ROLE-PLAYING METHOD AND ITS IMPACT ON THE EMOTIONAL INTELLIGENCE OF FOURTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

SEKAR SARI SAPTUTI

This research analyzes the implementation of Social Emotional Learning (SEL) using the role-playing method and its impact on the emotional intelligence of fourth-grade elementary school students. The study used a qualitative phenomenological method with 19 students and 1 teacher as research subjects. The data were collected through observation, interviews, open-ended questionnaires, and documentation. The results show that the role-playing method in SEL has a positive impact on students' emotional intelligence. Students showed development in five aspects of emotional intelligence based on Goleman's theory: self-awareness, self-regulation, motivation, empathy, and social skills. Although there were some challenges, such as limited time and a lack of self-confidence among some students, the role-playing method still gave a positive effect on students' emotional intelligence and social relationships, especially when applied consistently in the learning process.

Keywords: social emotional learning, role-playing, emotional intelligence, elementary school.

**ANALISIS PENERAPAN PSE (PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL)
DENGAN METODE *ROLE-PLAYING* TERHADAP KECERDASAN
EMOSIONAL PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh
SEKAR SARI SAPTUTI**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **ANALISIS PENERAPAN PSE
(PEMBELAJARAN SOSIAL
EMOSIONAL) DENGAN METODE
ROLE-PLAYING TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Sekar Sari Saptuti**
Nomor Pokok Mahasiswa : **2113053253**
Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Dewi' or similar, written over the printed name.

Deviyanti Pangestu, M.Pd.

NIP 199308032024212048

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Tegar', written over the printed name.

Tegar Pambudhi, M.Pd.

NIK 231804910418101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Muhammad Nurwahidin', written over the printed name.

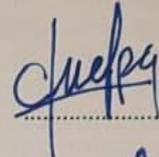
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP 197412202009121002

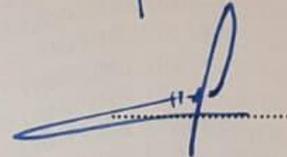
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

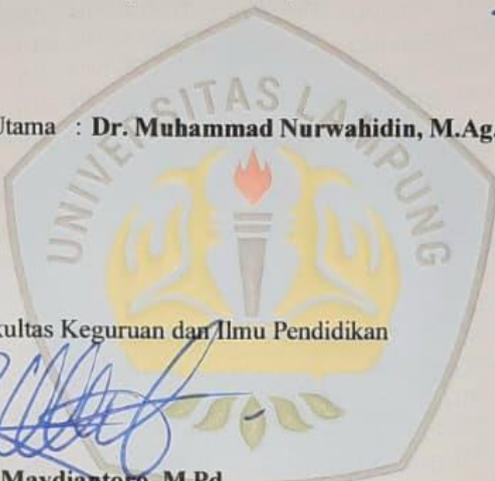
Ketua : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



Sekretaris : **Tegar Pambudhi, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 1 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sekar Sari Saptuti
NPM : 2113053253
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Analisis Penerapan PSE (Pembelajaran Sosial Emosional) dengan Metode *Role-playing* terhadap Kecerdasan Emosional Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandarlampung, 1 Juli 2025

Buat Pernyataan,



Sekar Sari Saptuti
NPM 2113053253

RIWAYAT HIDUP



Sekar Sari Saptuti lahir di Pringsewu, Provinsi Lampung, pada tanggal 31 Mei 2003. Peneliti merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Rohman dan Ibu Sumarni.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SDN 1 Sukamulya lulus pada tahun 2015
2. MTs N 2 Pringsewu lulus pada tahun 2018
3. SMK Ma'arif Banyumas lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode I di desa Fajar Baru, Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Fajar Baru.

MOTTO

“Satu anak, satu guru, satu buku, satu pena bisa mengubah dunia”

(Malala Yousafzai)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, serta dukungan dari orang-orang tercinta. Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tak terhingga, dan dengan bangga skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Orangtuaku Tercinta

Bapak Rohman dan Ibu Sumarni yang menjadi kekuatan terbesar dalam perjalanan hidup ini. Terima kasih atas cinta kasih yang tak pernah habis, kesabaran yang luas dalam merawat dan membesarkan, doa yang tiada henti serta pengorbanan yang tak tergantikan.

Kakak dan Adik Tercinta

Kakak pertamaku **Almh. Richa Mayrita Wulan Sari**, kehangatanmu senantiasa memelukku dan semangatmu tetap hidup dalam setiap langkahku. Untuk kakak keduaku **Intan Novita Sari** yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal, dan adikku **Muhammad Zulfi Nurrohman** yang menjadi penyemangat, dukungan, cinta dan kasih sayang kalian adalah anugerah yang sangat berharga.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Penerapan PSE (Pembelajaran Sosial Emosional) dengan Metode *Role-playing* terhadap Kecerdasan Emosional Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi dalam mengesahkan ijazah dan menggelarkan sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi peneliti.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen pembahas, penguji utama yang telah memfasilitasi serta memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi peneliti.
4. Fadillah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung serta selaku Dosen pembahas yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen pembimbing I, ketua penguji sekaligus pembimbing akademik yang senantiasa berkenan memberikan bimbingan, saran, serta nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Tegar Pambudhi, M.Pd. Dosen pembimbing II, sekertaris penguji yang senantiasa berkenan untuk memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik.
7. Ibu Yulia Wulandari, S.Pd.I., selaku Kepala UPT SDN S yang telah memberukan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

8. Nur Ma'rifah, S.Pd., selaku wali kelas IV yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, senantiasa memberikan arahan dan bantuan kepada peneliti selama melaksanakan penelitian, serta peserta didik kelas IV SDN S yang telah berpartisipasi selama pelaksanaan penelitian.
 9. Kepada seluruh guru dan dosen yang telah membimbing dengan tulus dan penuh dedikasi, terima kasih atas ilmu dan teladan yang telah diberikan. Bimbingan dan arahan kalian telah membentuk peneliti menjadi pribadi yang selalu ingin belajar agar lebih siap dalam menghadapi kehidupan.
 10. Sahabat tersayang, Susi Riyanti, Septi Ayu Ningrum, Oi Kurniyati, Lutvi Chahyani, Noprida Safitri, Riana Sagita, Vera Nalia yang selalu ada dalam setiap situasi dan kondisi, selalu mendukung, merangkul dan menguatkan, selalu bersedia membantu saat mengalami kesulitan, memberikan rasa aman, kehangatan dan banyak berbagi pengalaman hidup yang sangat seru dan berharga. Semoga kita bisa melanjutkan cerita dan impian kita, serta tetap bersama untuk saling menyayangi dan menguatkan.
 11. Rekan-rekan Biofty yang selalu mendukung dan senantiasa membantu selama proses perkuliahan maupun dalam proses menyelesaikan skripsi.
- Semoga senantiasa diberikan kemudahan dalam segala usaha dan cita-cita. Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamin.

Bandarlampung, 1 Juli 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Sekar Sari Saptuti
NPM 2113053253

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Pertanyaan Penelitian.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Belajar dan Pembelajaran	10
1. Definisi Belajar	10
2. Definisi Pembelajaran	12
B. Kecerdasan Emosional	13
1. Definisi Kecerdasan Emosional.....	13
2. Indikator Kecerdasan Emosional	14
C. Pembelajaran Sosial Emosional (PSE).....	16
1. Definisi Pembelajaran Sosial Emosional (PSE).....	16
2. Komponen Pembelajaran Sosial Emosional	18
3. Pentingnya Pembelajaran Sosial Emosional Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.....	19
D. Metode <i>Role-playing</i> dalam Pembelajaran.....	20
1. Definisi Metode <i>Role-playing</i>	20
2. Langkah-langkah pelaksanaan metode <i>Role-playing</i>	22
3. Kelebihan Dan Kekurangan Metode <i>Role-playing</i> Dalam Pembelajaran.....	23
E. Penelitian Relevan	24
F. Kerangka Berpikir	26
III. METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	29
B. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian	30
C. Sumber Data Penelitian	30
1. Sumber Data Primer	31
2. Sumber Data Sekunder.....	31

D.	Teknik Pengumpulan Data	31
	1. Wawancara.....	32
	2. Observasi.....	32
	3. Angket.....	34
	4. Dokumentasi	35
E.	Teknik Analisis Data	35
	1. <i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	36
	2. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	37
	3. <i>Data Display</i> (Penyajian Data).....	37
	4. <i>Conclusion drawing/verification</i> (Kesimpulan).....	37
F.	Keabsahan Data	38
	1. Triangulasi.....	38
	2. Menggunakan Bahan Referensi	39
G.	Prosedur Penelitian	39
	1. Tahap Pra Lapangan	39
	2. Tahap Pekerjaan Lapangan.	40
	3. Tahap Analisis Data	40
	4. Tahap Pelaporan.....	40
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		41
A.	Profil Singkat SDN S.....	41
B.	Hasil Penelitian.....	41
	1. Proses penerapan PSE dengan metode <i>role-playing</i> di kelas 4 sekolah dasar.....	42
	2. Respon Dan Keterlibatan Peserta Didik Dan Pendidik Dalam Pelaksanaan Metode <i>Role-playing</i> Di Kelas 4 Sekolah Dasar.....	43
	3. Faktor pendukung dan penghambat penerapan metode <i>role-playing</i> di kelas 4 sekolah dasar.	49
	4. Dampak penerapan metode <i>role-playing</i> dalam PSE terhadap kecerdasan emosional peserta didik kelas 4 sekolah dasar.	51
C.	Pembahasan	54
V. SIMPULAN DAN SARAN		60
A.	Simpulan.....	60
B.	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN		66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pedoman observasi pse peserta didik.....	32
2. Pedoman observasi peserta didik	33
3. Pedoman observasi pendidik.....	33
4. Kisi-kisi angket terbuka peserta didik.....	34
5. Hasil observasi PSE peserta didik kelas IV SDN S	44
6. Hasil observasi pendidik kelas IV SDN S.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka berpikir penelitian.....	27
2. Komponen dalam analisis data (<i>interactive model</i>).....	36
3. Triangulasi teknik.....	39
4. Kegiatan awal pembelajaran	55
5. Pembagian kelompok bermain peran.	55
6. Penampilan bermain peran peserta didik.	56
7. Penampilan bermain peran peserta didik.	56
8. Wawancara pendidik wali kelas 4.....	94
9. Kegiatan pembelajaran kelas 4.....	94
10. Wawancara peserta didik kelas 4	94
11. Kegiatan diskusi bermain peran	94
12. Foto bersama kelas 4 SDN S.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	66
2. Surat balasan penelitian pendahuluan	67
3. Surat izin penelitian.....	68
4. Surat balasan izin penelitian.....	69
5. Pertanyaan wawancara penelitian pendahuluan.	70
6. Hasil wawancara pendidik sdn sukamulya	71
7. Pedoman wawancara peserta didik.	74
8. Hasil wawancara peserta didik kelas 4 sdn s.	75
9. Lembar observasi penerapan pse peserta didik.....	76
10. Lembar observasi penerapan pse peserta didik.....	78
11. Lembar observasi kecerdasan emosional peserta didik.	81
12. Lembar observasi kecerdasan emosional peserta didik pertemuan (1).....	82
13. Hasil observasi kecerdasan emosional peserta didik pertemuan kedua.	84
14. Lembar observasi pendidik.	86
15. Hasil observasi pendidik.	87
16. Angket terbuka peserta didik.	89
17. Hasil jawaban angket terbuka peserta didik (1).	92
18. Hasil jawaban angket terbuka peserta didik (2).	93
19. Dokumentasi penelitian.....	94

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era modern yang ditandai dengan keberagaman kehidupan sosial dan arus globalisasi, mendorong tiap individu agar memiliki kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara efektif yang menjadi kebutuhan dalam aspek individu dan sosial. Hal ini tentunya juga sangat penting bagi peserta didik yang berada pada fase perkembangan, sehingga pendidik tidak lagi hanya fokus pada pengembangan aspek kognitif semata. Dengan demikian, peran kecerdasan emosional menjadi semakin nyata dalam membentuk generasi yang adaptif, kolaboratif, dan mampu menghadapi tantangan dunia serta problematika sosial.

Problematika sosial emosional peserta didik menjadi sorotan dalam dunia pendidikan hingga saat ini, karena berperan penting dalam mengembangkan karakter dan keterampilan abad ke-21. Twenge dkk., (2018) berpendapat bahwa peserta didik di era digital menghadapi tantangan sosial emosional yang semakin kompleks, seperti kurangnya empati, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi akibat penggunaan teknologi yang masif.

Kurangnya interaksi langsung sering kali memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami emosi orang lain dan membangun hubungan yang sehat. Kondisi ini dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dalam tim, menyelesaikan konflik, dan menunjukkan toleransi terhadap perbedaan.

Kecerdasan emosional tidak hanya berdampak pada pengembangan karakter, tetapi juga berkontribusi langsung pada berbagai aspek kehidupan peserta didik. Taylor dkk., (2017) berpendapat bahwa kecerdasan emosional memainkan peran penting dalam mendukung keberhasilan akademik dan kehidupan sehari-hari. Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali, memahami, mengelola, dan memanfaatkan emosi diri sendiri serta orang lain dalam interaksi sosial. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dengan kecerdasan emosional yang baik cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih tinggi, hubungan interpersonal yang lebih sehat, dan kemampuan yang lebih baik dalam mengatasi stres.

Salah satu contoh dari kurangnya kecerdasan emosional pada peserta didik yaitu peserta didik kesulitan menunjukkan empati terhadap teman, kurang mampu bekerja sama dalam kelompok, dan tidak dapat mengatur emosi mereka dengan baik saat menghadapi konflik. Hal ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif untuk mendukung pengembangan aspek-aspek tersebut, contohnya seperti pembelajaran sosial emosional.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN S pada tanggal 28 November 2024, pendidik menyatakan bahwa kecerdasan emosional peserta didik kelas IV tergolong sedang. Hal ini dilihat dari respon peserta didik ketika pelaksanaan pembelajaran pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Wali kelas IV menjelaskan bahwa sebagian peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami diri sendiri, kurang mampu meregulasi emosi, belum bisa memahami perasaan teman atau rasa empati yang rendah, kurangnya rasa percaya diri sehingga mereka kesulitan mengekspresikan diri. Namun, sebagian peserta didik juga memiliki kecerdasan emosional yang cukup baik, seperti mampu memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, memiliki rasa empati, mampu bekerja sama dengan baik, memahami situasi dan mampu menempatkan diri ketika waktunya belajar dan bermain.

Hasil wawancara dengan dua peserta didik kelas IV SDN S menunjukkan bahwa kedua peserta didik memiliki tingkat kecerdasan emosional yang berbeda, hal ini dapat diperhatikan pada hasil wawancara peserta didik di halaman lampiran. Salah satu peserta didik memiliki kecerdasan emosional yang cukup baik dan memenuhi lima aspek kecerdasan emosional menurut Goleman yaitu kesadaran diri, pengelolaan diri, motivasi, empati dan keterampilan sosial, sementara satu peserta didik menunjukkan kecerdasan emosional yang rendah karena belum memenuhi aspek-aspek kecerdasan emosional tersebut. Kecerdasan emosional peserta didik kelas IV juga dianalisis melalui jawaban pada angket terbuka yang disediakan oleh peneliti dan dapat diamati pada bagian lampiran.

Kecerdasan emosional peserta didik merupakan kemampuan yang perlu dilatih sejak dini, karena perlu penalaran dan pemahaman yang bertahap, konsisten serta memerlukan contoh yang nyata. Wali kelas IV SDN S menjelaskan bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang mendukung kemampuan mengelola emosi dan kemampuan bersosial atau interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Berbagai metode yang dilaksanakan wali kelas IV SDN S untuk mendukung hal tersebut yaitu dengan metode ceramah, demonstrasi, kooperatif atau kerja kelompok, bermain peran, diskusi dan tanya jawab.

Metode pembelajaran yang berkaitan dengan kecerdasan emosional dan kemampuan bersosial peserta didik adalah metode *role-playing* atau bermain peran. Karena dari bermain peran, peserta didik dapat belajar mengenali emosi dan bagaimana cara mengendalikannya, serta mampu membangun hubungan sosial dengan berinteraksi dan belajar bekerja sama dengan teman sekelasnya. Wali kelas IV SDN S berpendapat bahwa metode bermain peran atau *role-playing* pernah digunakan pada kegiatan membaca teks cerita. Namun penerapan ini cenderung fokus pada pelafalan teks dan ekspresi

peserta didik tanpa menekankan pada proses pengelolaan emosi atau mendalami karakter dari cerita yang dibacakan.

Wali kelas VI SDN S menjelaskan bahwa terdapat hambatan dalam menerapkan *role-playing* yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam komunikasi dengan peserta didik lain yang berdampak pada interaksi sosial dalam proses pembelajaran sehingga belum memberikan dampak maksimal dalam kecerdasan emosional peserta didik. Selain itu, pelaksanaannya terbatas pada pemeragaan percakapan sederhana dan belum membahas secara mendalam aspek-aspek penting seperti pendalaman karakter atau memaknai emosi dalam suatu skenario bermain peran. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role-playing* belum dimanfaatkan secara optimal untuk mengembangkan keterampilan emosional peserta didik.

Berdasarkan temuan awal serta hasil pengamatan terhadap dinamika pembelajaran di kelas IV SDN S, terdapat potensi untuk mengintegrasikan pembelajaran sosial emosional dengan metode *role-playing* dengan skenario pembelajaran yang lebih menekankan aspek-aspek kecerdasan emosional. Kegiatan PSE dengan metode *role-playing* dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran IPAS, yang akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Hal ini menjadi peluang bagi penulis untuk menganalisis penerapan PSE dengan metode *role-playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik kelas IV SDN S.

Pembelajaran sosial emosional (PSE) menurut Durlak dkk., (2011) telah menjadi salah satu komponen penting dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional peserta didik. Hal ini sejalan dengan kebutuhan untuk membekali peserta didik tidak hanya dengan kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang mendukung keberhasilan mereka di berbagai aspek kehidupan. PSE mengintegrasikan kemampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi; membangun hubungan yang sehat; dan mengambil keputusan yang bertanggung jawab.

PSE menjadi semakin penting dalam upaya menciptakan peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga mampu menghadapi tantangan sosial di lingkungan mereka. Salah satu metode yang memiliki urgensi dalam mendukung PSE adalah metode *role-playing*. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk memahami dan mempraktikkan keterampilan sosial emosional dalam konteks nyata, sehingga relevan untuk mendukung pembelajaran holistik di abad ke-21.

Salah satu manfaat metode *role-playing* yaitu dapat membantu peserta didik memahami perspektif orang lain, simulasi peran memungkinkan peserta didik membangun empati secara efektif dengan memberi mereka kesempatan untuk melihat dan merasakan sudut pandang orang lain. Selain itu, *role-playing* juga dapat mengasah kepekaan peserta didik terhadap perasaan orang lain pada situasi tertentu. Metode *role-playing* ini memberikan pengalaman langsung dalam mempraktikkan keterampilan sosial emosional, seperti kerja sama, komunikasi, dan pengelolaan emosi. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar teori tetapi juga menginternalisasi keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa strategi atau metode *role-playing* meningkatkan kecerdasan emosional dan kemampuan bersosial peserta didik secara signifikan. Salah satunya yaitu penelitian oleh Alhamdu dkk., (2019) menemukan bahwa bermain peran dapat membantu anak usia dini meningkatkan keterampilan sosial mereka seperti empati, komunikasi dan pengelolaan konflik. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara interaksi interpersonal ketika mereka bermain peran.

Penelitian yang dilakukan Gultom dkk., (2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis sosial emosional membantu peserta didik sekolah dasar mengelola emosi mereka dan dapat lebih baik dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Sejalan dengan penelitian ini, Rosyadi (2022)

menemukan bahwa berperan secara signifikan meningkatkan keterampilan peserta didik kelas III SD, seperti bekerja sama dan berkomunikasi.

Penelitian mengenai metode *role-playing* yang dilaksanakan oleh Alhamdu dkk., (2019) dan Rosyadi (2022), berfokus pada seberapa efektif metode *role-playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial yang umum seperti komunikasi dan kerja sama. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum cukup mendalam dalam mengaitkan *role-playing* dengan pendekatan pembelajaran sosial emosional yang mencakup rasa empati, pengelolaan emosi dan pengambilan keputusan.

Penelitian yang relevan seperti Gultom dkk., (2023), lebih fokus pada perkembangan sosial emosional pada anak usia dini atau pra-sekolah. Sehingga belum ada pembahasan tentang penerapan PSE dan metode *role-playing* pada peserta didik sekolah dasar, terutama peserta didik kelas menengah tinggi. Peserta didik pada usia ini justru memiliki kebutuhan sosial emosional yang lebih kompleks dan membutuhkan pendekatan yang lebih terarah.

Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas seberapa efektif *role-playing* dalam lingkungan pendidikan secara keseluruhan. Namun tidak secara khusus melihat bagaimana metode ini diterapkan di sekolah dasar, baik dari segi kesiapan pendidik, adaptasi metode, maupun masalah yang muncul saat menerapkannya. Akibatnya, tidak ada cara untuk mengetahui bagaimana metode *role-playing* dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan lingkungan sekolah dasar. Penemuan celah penelitian ini menunjukkan bahwa penulis perlu melakukan penelitian sebagai tindakan untuk memenuhi kebutuhan teoretis dan praktis yang belum terpenuhi.

Terdapat potensi besar dalam pemanfaatan metode *role-playing* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada suatu pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana metode *role-playing* yang diintegrasikan dengan aspek-aspek PSE mengingat bahwa metode ini memiliki banyak manfaat teoretis dan dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik, khususnya dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis bagaimana dampak *role-playing* yang digunakan dalam pembelajaran sosial emosional terhadap kecerdasan emosional peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini mengenai penerapan PSE dengan metode *role-playing* dalam meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik.

1. Proses penerapan PSE dengan metode *role-playing* di kelas 4 sekolah dasar.
2. Respon peserta didik dan keterlibatan pendidik dalam pelaksanaan metode *role-playing* di kelas 4 sekolah dasar.
3. Faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *role-playing* di kelas 4 sekolah dasar.
4. Dampak penerapan PSE dengan metode *role-playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik kelas 4 sekolah dasar.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka disusun pertanyaan penulis sebagai berikut.

1. Bagaimana proses penerapan PSE dengan metode *role-playing* di kelas 4 sekolah dasar?
2. Bagaimana respon peserta didik dan keterlibatan pendidik dalam pelaksanaan metode *role-playing* di kelas 4 sekolah dasar?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *role-playing* di kelas 4 sekolah dasar?

4. Bagaimana dampak penerapan PSE dengan metode *role-playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik kelas 4 sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis penerapan metode *role-playing* dalam PSE di kelas 4 sekolah dasar.
2. Menilai respon peserta didik dan keterlibatan pendidik dalam pelaksanaan metode *role-playing* di kelas 4 sekolah dasar.
3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *role-playing*.
4. Menganalisis dampak penerapan PSE dengan metode *role-playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik kelas 4 sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Pengembangan Teori Pembelajaran Sosial Emosional
Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan dan pemahaman teori-teori Pembelajaran Sosial Emosional, khususnya dalam konteks penggunaan metode *Role-playing*. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya literatur yang ada tentang PSE dan memberikan wawasan baru mengenai penerapan metode pembelajaran yang interaktif.
 - b. Kontribusi terhadap Teori Kecerdasan Emosional
Dengan menganalisis efektivitas *role-playing* dalam meningkatkan kecerdasan sosial-emosional, penelitian ini dapat mendukung atau menantang teori yang ada, serta memberikan data empiris yang dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.

c. Model Penerapan PSE

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan model penerapan PSE di sekolah, yang dapat diadaptasi oleh peneliti dan praktisi pendidikan lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Panduan bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam menerapkan metode *Role-playing* untuk Pembelajaran Sosial Emosional. Dengan memahami langkah-langkah dan skenario yang efektif, pendidik dapat lebih percaya diri dalam melaksanakan kegiatan ini di kelas.

b. Peningkatan Kecerdasan Emosional Peserta Didik

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu sekolah dalam merancang kurikulum yang lebih baik yang berfokus pada pengembangan kecerdasan-emosional peserta didik, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lebih baik dalam mengatasi masalah sosial yang dihadapi.

c. Dukungan bagi Kebijakan Pendidikan

Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan tentang pentingnya Pembelajaran Sosial Emosional dan penggunaan metode interaktif seperti *Role-playing* dalam kurikulum, yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Dengan manfaat teoretis dan praktis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang Pembelajaran Sosial Emosional, baik secara akademis maupun dalam praktik di lapangan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Definisi Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mengubah perilakunya menjadi lebih baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai positif berdasarkan pengalaman dari berbagai kejadian atau materi yang dipelajari. Selain itu, belajar juga mencakup aktifitas mental yang menyebabkan perubahan perilaku yang terlihat sebelum dan sesudah proses tersebut. Djamaluddin dan Wardana (2019) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan. Djamaluddin dan Wardana (2019) mendefinisikan pengertian belajar suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Thursan Hakim (2005) dalam Djamaluddin dan Wardana (2019) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan kemampuan lainnya.

Proses belajar tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga melibatkan interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya. Dalam hal ini, Djamaluddin dan Wardana (2019) mengutip pendapat Supartinah (1981) dalam buku “Anak dan Perkembangannya” menyatakan pendapatnya antara lain: 1) belajar merupakan suatu komunikasi antar anak dan lingkungannya; 2) belajar berarti menalami; 3) belajar berearti berbuat; 4) belajar berarti suatu aktifitas yang bertujuan; 5) belajar memerlukan motivasi; 6) belajar memerlukan kesiapan pada pihak anak; 7) belajar adalah berpikir dan menggunakan daya pikir; dan 8) belajar bersifat integratif.

Belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada individu secara sadar dan memiliki tujuan, yang mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta berbagai aspek kepribadian lainnya. Proses ini berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan aktivitas yang dilakukan secara aktif, baik secara mental maupun fisik. Belajar tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga melibatkan pemahaman, berpikir kritis, dan perbuatan positif, sehingga menghasilkan perubahan yang lebih baik dalam kualitas perilaku dan kemampuan individu. Selain itu, belajar memerlukan motivasi, kesiapan, serta sifat integratif yang menghubungkan berbagai elemen dalam perkembangan individu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pernyataan dari para ahli menunjukkan bahwa belajar melibatkan kesadaran aktif dari individu dalam memahami dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru. Selain itu, perubahan yang terjadi melalui proses belajar bersifat menetap, artinya hasil belajar tidak bersifat sementara, tetapi menjadi bagian dari kebiasaan atau karakter seseorang. Perubahan tersebut umumnya merupakan hasil dari latihan yang dilakukan secara konsisten dan pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan sekitar atau situasi tertentu. Dengan demikian, belajar dapat dilihat sebagai proses yang membawa individu

menuju peningkatan kualitas diri secara berkelanjutan. Oleh karena itu, belajar menjadi salah satu proses penting yang memungkinkan seseorang untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan kebutuhan kehidupan.

2. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) dalam buku “Belajar dan Pembelajaran”, yaitu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus-menerus dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Djamaluddin dan Wardana (2019) berpendapat bahwa proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks Pendidikan, pendidik mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik.

Djamaluddin dan Wardana (2019) melanjutkan penjelasan bahwa pengajaran memberi kesan hanya sebagai satu pihak, yaitu pekerjaan pendidik saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara pendidik dengan dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun

sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam satu lingkungan yang dirancang untuk mendukung pemerolehan ilmu, penguasaan keterampilan, pembentukan sikap, dan kepercayaan. Berbeda dengan pengajaran yang berfokus pada aktivitas pendidik, pembelajaran menekankan interaksi dua arah yang membantu peserta didik belajar secara efektif. Proses ini berlangsung sepanjang hayat, dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, serta mencakup pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pembelajaran dirancang secara sistematis untuk memengaruhi dan mendukung proses belajar peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

B. Kecerdasan Emosional

1. Definisi Kecerdasan Emosional.

Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali, memahami, mengelola, dan memanfaatkan emosi diri sendiri serta orang lain dalam interaksi sosial. Mayer dan Salovey (2016) dalam Suryaningsih dkk., (2024) menjelaskan bahwa kecerdasan emosional sebagai kemampuan untuk memahami emosi sendiri dan orang lain, membedakan berbagai macam emosi, dan menggunakan pemahaman tersebut untuk membimbing pikiran dan tindakan, menekankan bahwa kecerdasan emosional tidak hanya tentang pengenalan emosi tetapi juga tentang kemampuan untuk mengelolanya.

Kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi menjadi salah satu aspek penting dalam membangun kualitas hidup yang lebih baik.

Kecerdasan emosional tidak hanya membantu individu mengenali perasaan diri dan orang lain, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengatur emosi dengan lebih efektif dalam berbagai situasi. Dalam hal ini, Mayer dan Salovey (2019) juga menegaskan bahwa individu dengan

tingkat kecerdasan emosional yang tinggi cenderung lebih mampu menangani tekanan, memiliki hubungan interpersonal yang lebih baik, dan menghadapi tantangan hidup dengan lebih adaptif

Suryaningsih dkk., (2024) menyebutkan teori *Mixed Model* oleh Mayer, Salovey dan Caruso (2016) yang mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai kemampuan untuk memahami emosi, menggunakan emosi untuk memperbaiki pemikiran dan pengambilan keputusan, serta mengelola emosi dalam diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Pendekatan ini menekankan pentingnya kemampuan untuk memantau dan menilai emosi secara akurat sebagai dasar untuk mengelola emosi secara efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional tidak hanya terkait dengan pengenalan emosi, tetapi juga bagaimana emosi tersebut dikelola untuk menghadapi tantangan hidup sehari-hari dan membangun hubungan yang sehat. Dengan kecerdasan emosional yang tinggi, seseorang lebih mampu mengatasi tekanan, beradaptasi dalam situasi sulit, dan menjalani hubungan yang lebih baik, yang pada akhirnya mendukung kesejahteraan pribadi dan sosial.

2. Indikator Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosional (*emotional intelligence*) memiliki beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam mengenali, mengelola, dan memanfaatkan emosi diri sendiri dan orang lain. Goleman (1995) mengemukakan lima indikator utama dalam kecerdasan emosional, yaitu.

- 1) Kesadaran Diri (*Self-Awareness*)
Kemampuan untuk mengenali dan memahami emosi diri sendiri, serta memahami bagaimana emosi tersebut memengaruhi pikiran, perilaku, dan keputusan. Indikator ini mencakup kemampuan untuk mengenali kekuatan dan kelemahan diri, serta percaya diri.
- 2) Pengaturan Diri (*Self-Regulation*)

Kemampuan untuk mengontrol dan mengelola emosi, menghindari reaksi impulsif, serta tetap tenang dan terkendali dalam situasi stres. Ini juga mencakup kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan mengambil keputusan yang rasional.

3) Motivasi (*Motivation*)

Kemampuan untuk mendorong diri sendiri, tetap berfokus pada tujuan, dan mempertahankan semangat meskipun menghadapi kesulitan. Motivasi ini terkait dengan pencapaian tujuan jangka panjang dan mengatasi rintangan.

4) Empati (*Empathy*)

Kemampuan untuk memahami perasaan dan perspektif orang lain, serta merespons dengan perhatian dan pengertian. Indikator ini melibatkan kemampuan untuk mendengarkan dengan baik dan merespons secara empatik.

5) Keterampilan Sosial (*Social Skills*)

Kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, baik dalam situasi formal maupun informal. Keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk membangun hubungan yang kuat, bekerja dalam tim, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif.

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan penting yang melibatkan pengenalan, pengelolaan, dan pemanfaatan emosi secara efektif.

Indikator yang dikemukakan oleh Goleman (1995) mencakup kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan kemampuan untuk memahami dan merespons emosi diri sendiri dan orang lain secara adaptif. Dengan kecerdasan emosional, individu dapat meningkatkan kemampuan berpikir, pengambilan keputusan, serta hubungan sosial, sehingga lebih siap menghadapi tantangan hidup. Hal ini menjadikan kecerdasan emosional sebagai elemen yang penting untuk mencapai keseimbangan emosional dan keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan.

C. Pembelajaran Sosial Emosional (PSE)

1. Definisi Pembelajaran Sosial Emosional (PSE)

Pembelajaran sosial emosional (PSE) adalah proses di mana individu, baik anak maupun dewasa, mengembangkan kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi, menunjukkan empati, membangun hubungan yang sehat, membuat keputusan bertanggung jawab, dan menetapkan tujuan yang positif. Proses ini tidak hanya berfokus pada pengembangan individu, tetapi juga mendukung hubungan interpersonal yang harmonis dengan lingkungan sekitar. Domitrovich dkk., (2023) menjelaskan bahwa PSE adalah pendekatan terintegrasi yang bertujuan meningkatkan kompetensi sosial, emosional, dan akademik peserta didik melalui pembelajaran berbasis kelas yang mencakup lima dimensi utama: kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, keterampilan relasi, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

Penguatan PSE telah menjadi perhatian utama karena relevansinya dalam membentuk karakter dan keterampilan peserta didik abad ke-21. Dalam hal ini, Domitrovich dkk., (2017) juga menyatakan bahwa PSE dianggap sebagai bagian penting dari pendidikan karena memengaruhi perilaku sosial dan hasil akademik peserta didik. Pendekatan PSE dapat membantu peserta didik mencapai keseimbangan emosional, meningkatkan interaksi sosial, dan mendorong keputusan yang beretika.

CASEL (*Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*) (2024) dalam Skoog-hoffman dkk., (2024), mendefinisikan PSE sebagai proses yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk memahami dan mengelola emosi, mencapai tujuan positif, menunjukkan empati terhadap orang lain, membangun hubungan yang sehat, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab. CASEL juga menekankan bahwa PSE dapat memperkuat iklim sekolah secara keseluruhan dan keterlibatan peserta didik. CASEL (2024) juga mendefinisikan PSE sebagai proses untuk

mengembangkan lima kompetensi inti: kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, keterampilan hubungan, dan pengambilan keputusan bertanggung jawab. Kompetensi ini mendukung pembelajaran yang bermakna dan pembangunan karakter positif dalam pendidikan.

Di lingkungan sekolah, pengembangan kemampuan sosial dan emosional menjadi salah satu kunci untuk mendukung keberhasilan peserta didik. PSE dirancang untuk membantu peserta didik memahami diri mereka sendiri, berinteraksi secara positif dengan orang lain, dan menghadapi tantangan hidup dengan bijak. Paolini (2020) mengungkapkan bahwa PSE melibatkan penerapan keterampilan untuk memahami dan mengelola emosi, membangun hubungan saling mendukung, dan membuat keputusan etis. Paolini menekankan pentingnya penerapan PSE dalam membangun identitas yang sehat dan hubungan kolaboratif di sekolah.

PSE adalah proses yang terintegrasi untuk membantu individu mengembangkan kemampuan memahami dan mengelola emosi, membangun hubungan yang sehat, menunjukkan empati, membuat keputusan yang bertanggung jawab, dan menentukan tujuan yang positif. PSE tidak hanya berfokus pada pengembangan individu, tetapi juga memperkuat hubungan sosial dan iklim sekolah. Pendekatan ini relevan dalam membentuk karakter, mendukung keberhasilan akademik, serta memengaruhi perilaku sosial peserta didik. PSE dirancang untuk meningkatkan keseimbangan emosional, keterlibatan peserta didik, dan kemampuan menghadapi tantangan secara etis. Oleh karena itu, penerapan PSE di lingkungan Pendidikan memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran yang bermakna, pengembangan karakter positif, dan terciptanya hubungan kolaboratif di sekolah.

2. Komponen Pembelajaran Sosial Emosional

Merujuk pada CASEL (2020), pembelajaran sosial emosional (*Social and Emotional Learning/SEL*) mencakup lima komponen utama yang saling berkaitan:

- 1) Kesadaran Diri (*Self-Awareness*)
Kemampuan untuk memahami diri sendiri, termasuk emosi, nilai, kekuatan, dan kelemahan. Dengan kesadaran ini, peserta didik dapat mengenali bagaimana perasaan mereka memengaruhi tindakan. Contohnya, seorang peserta didik yang merasa gugup sebelum presentasi belajar mengenali perasaan itu dan mencoba teknik menenangkan diri.
- 2) Pengelolaan Diri (*Self-Management*)
Kemampuan untuk mengelola emosi, pikiran, dan perilaku agar tetap terarah pada tujuan. Ini mencakup keterampilan seperti mengatur stres, mengontrol impuls, dan menetapkan target. Contohnya, peserta didik yang bisa menunda keinginan bermain hingga tugas selesai.
- 3) Kesadaran Sosial (*Social Awareness*)
Kemampuan memahami dan menghormati orang lain, termasuk mereka yang berbeda latar belakang budaya atau perspektif. Ini membantu peserta didik untuk menunjukkan empati dan merespons kebutuhan orang lain. Contohnya, seorang peserta didik membantu teman yang kesulitan memahami materi.
- 4) Keterampilan Relasi (*Relationship Skills*)
Kemampuan untuk menjalin dan memelihara hubungan yang sehat dan saling mendukung. Ini mencakup komunikasi yang jelas, kerjasama, dan penyelesaian konflik secara konstruktif. Contohnya, peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok tanpa konflik yang merusak.
- 5) Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab (*Responsible Decision-Making*)
Kemampuan untuk membuat pilihan yang etis, aman, dan menghormati orang lain. Peserta didik diajak mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan mereka. Contohnya, peserta didik memilih untuk melapor jika melihat tindakan bullying di sekolah.

Pembelajaran sosial emosional membantu peserta didik mengembangkan kemampuan memahami dan mengelola emosi, berinteraksi dengan empati, menjalin hubungan yang sehat, serta membuat keputusan yang bertanggung jawab. Dengan menguasai komponen ini, peserta didik dapat lebih siap menghadapi tantangan kehidupan sosial maupun akademik.

3. Pentingnya Pembelajaran Sosial Emosional Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.

PSE sangatlah penting dalam pendidikan terutama di sekolah dasar, karena pada usia inilah terjadi fase kritis dalam perkembangan anak. Tahap ini menjadi fase di mana peserta didik mulai memahami dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan yang ada di sekitarnya. PSE dapat mendorong peserta didik membangun keterampilan penting untuk mendukung kesejahteraan emosional, interaksi sosial, dan pencapaian akademik yang optimal. Manfaat utama PSE di sekolah dasar yaitu.

1) **Pengelolaan Emosi dan Stres untuk Mendukung Adaptasi di Lingkungan Sekolah**

Menurut Domitrovich dkk., (2017), anak-anak yang mengikuti program PSE cenderung lebih mampu mengelola emosi mereka dengan baik. Ini penting untuk menghadapi tantangan akademik dan sosial di lingkungan sekolah.

2) **Pengembangan Keterampilan Sosial untuk Meningkatkan Interaksi dan Kolaborasi**

Menurut CASEL (2020), PSE meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif, menyelesaikan konflik, dan bekerja sama dalam kelompok. Keterampilan ini penting untuk membangun hubungan positif di sekolah dan di masyarakat.

3) **Meningkatkan Hasil Belajar Akademik Melalui Pendekatan Sosial Emosional**

Domitrovich dkk., (2017) menyatakan, penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dengan keterampilan sosial emosional yang kuat lebih fokus dalam belajar, memiliki motivasi yang lebih baik, dan cenderung mencapai hasil akademik yang lebih tinggi. Hal ini karena PSE menciptakan lingkungan belajar yang mendukung

4) **Mengurangi Perilaku Bermasalah Melalui Pemahaman dan Keputusan Bertanggung Jawab**

PSE membantu peserta didik memahami konsekuensi dari tindakan mereka, sehingga mendorong pengambilan keputusan yang

bertanggung jawab. Paolini (2020) menekankan bahwa ini penting untuk mencegah perilaku buruk seperti bullying atau perilaku agresif.

PSE merupakan komponen penting dalam Pendidikan, khususnya di sekolah dasar, karena mendukung perkembangan keterampilan sosial emosional peserta didik pada fase kritis pertumbuhan mereka. PSE membantu peserta didik memahami diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya, sehingga mampu membangun keterampilan mendasar untuk kesejahteraan emosional, hubungan sosial yang positif, dan keberhasilan akademik.

PSE terbukti meningkatkan hasil belajar akademik melalui penciptaan lingkungan belajar yang mendukung fokus, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Tidak hanya itu, PSE juga berperan dalam mengurangi perilaku bermasalah dengan mendorong pengambilan keputusan yang bertanggung jawab serta pemahaman terhadap konsekuensi tindakan. Dengan demikian, PSE tidak hanya mendukung perkembangan pribadi peserta didik, tetapi juga menciptakan iklim sekolah yang lebih positif dan kondusif.

D. Metode *Role-playing* dalam Pembelajaran

1. Definisi Metode *Role-playing*.

Metode *role-playing* atau bermain peran adalah suatu pendekatan pembelajaran aktif, di mana peserta didik diberi kesempatan untuk berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi sosial atau tema pembelajaran. Tujuan dari metode ini adalah untuk memberikan peserta didik pengalaman langsung yang memungkinkan mereka memahami ide-ide, meningkatkan keterampilan sosial mereka, dan mempelajari perasaan atau gagasan orang lain. Dengan menggunakan metode ini, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep dan mengeksplorasi perasaan orang lain.

Berbagai teori dikembangkan untuk memahami bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan secara optimal. Salah satu pendekatan yang menekankan peran pengalaman langsung dalam pembelajaran adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky dalam Fadhilah dkk., (2022) berpendapat bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika individu terlibat langsung dalam pengalaman yang memungkinkan mereka membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan dunia sekitarnya. *Role-playing* mendorong peserta didik untuk mengalami situasi dan peran, sehingga mereka bisa mengkonstruksi pemahaman baru dari pengalaman praktis.

Teori sosial konstruktivisme, seperti yang dikemukakan oleh Vygotsky dalam Isnaini (2021) pembelajaran terbaik terjadi ketika peserta didik berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Melalui *role-playing*, peserta didik dapat memahami konsep-konsep sosial yang kompleks dengan cara yang lebih praktis, aktif, dan terlibat secara emosional. Fadhilah dkk., (2022) menjelaskan bahwa dengan berperan dalam situasi yang relevan, peserta didik dapat membangun pengetahuan secara aktif, mengembangkan keterampilan empati, dan meningkatkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam konteks sosial yang nyata. Selain itu, metode ini juga mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan komunikasi antar individu dalam lingkungan pembelajaran.

Contoh penggunaan *role-playing* yaitu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu peserta didik memahami keterampilan berbicara secara lebih efektif dengan mempraktikkan peran dalam konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu, *role-playing* di kelas dapat membantu menumbuhkan keterampilan sosial emosional dan sosial siswa, meningkatkan kreativitas mereka, dan mengajarkan mereka cara berinteraksi dengan baik dalam berbagai situasi dalam kehidupan.

2. Langkah-langkah pelaksanaan metode *Role-playing*.

Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan metode *role-playing* menurut Rahim dan Dwiprabowo (2020).

- 1) **Persiapan atau Pemanasan**
Pendidik memperkenalkan peserta didik pada permasalahan atau kasus yang relevan dengan materi pembelajaran. Permasalahan ini dapat berasal dari imajinasi peserta didik atau disiapkan oleh pendidik, misalnya melalui cerita yang dibacakan di depan kelas.
- 2) **Memilih Pemain/Pemeran**
Pendidik dan peserta didik bersama-sama memilih siapa yang akan memainkan peran dalam skenario. Pendidik dapat menunjuk peserta didik yang sesuai atau memberikan kesempatan bagi peserta didik yang ingin berpartisipasi untuk mengajukan diri, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka.
- 3) **Mendekorasi Panggung (Ruang Kelas)**
Setelah pemilihan pemeran, peserta didik lain dapat dilibatkan dalam mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan kerja sama di antara siswa.
- 4) **Menunjuk Pengamat (*Observer*)**
Pendidik menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat untuk memperhatikan jalannya peran dan memberikan masukan setelah pertunjukan selesai.
- 5) **Pemeranan/Pelaksanaan**
Peserta didik yang terpilih memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan, sementara peserta didik lain mengamati jalannya permainan peran tersebut.
- 6) **Diskusi dan Evaluasi**
Setelah pertunjukan selesai, pendidik memfasilitasi diskusi dengan seluruh peserta didik untuk membahas jalannya permainan peran, mengidentifikasi pelajaran yang dapat diambil, dan memberikan kesempatan bagi pengamat untuk menyampaikan pendapat mereka.
- 7) **Pengambilan Kesimpulan**
Pendidik bersama peserta didik merumuskan kesimpulan dari kegiatan *role-playing*, menekankan konsep atau nilai penting yang ingin disampaikan melalui metode ini.

Rahim dan Dwiprabowo (2020) menyatakan, melalui metode *role-playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan metode *role-playing*, diharapkan peserta didik dapat menghayati dan berperan dalam berbagai figur khayalan atau figure

sesungguhnya dalam berbagai situasi. Metode *role-playing* yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Role-playing* Dalam Pembelajaran.

Metode *role-playing* adalah teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memerankan situasi atau peran tertentu untuk memahami materi secara lebih mendalam. Karomah dkk., (2023) mengutip pendapat Djamarah dkk., (2013) yang menyebutkan beberapa kelebihan metode ini antara lain.

- 1) Memiliki dampak yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Pengalaman langsung melalui bermain peran dapat memperkuat pemahaman dan ingatan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.
- 2) Dapat menarik bagi peserta didik, sehingga membangkitkan dinamika kelas yang penuh semangat dan antusiasme. Aktivitas ini mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Dapat memicu semangat optimisme dan gairah belajar dalam diri peserta didik, serta menumbuhkan rasa kebersamaan yang erat. Melalui interaksi dalam bermain peran, peserta didik belajar bekerja sama dan membangun hubungan yang positif dengan teman sekelasnya.
- 4) Peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam peran yang terkait dengan materi pembelajaran yang akan dibahas. Hal ini memungkinkan peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang nyata dan relevan.

Djamarah dkk., (2013). juga menyebutkan kekurangan metode *role-playing*, antara lain.

- 1) Menggunakan metode *role-playing* membutuhkan waktu yang relatif lama. Proses persiapan dan pelaksanaan kegiatan ini memerlukan waktu yang tidak sedikit, yang mengurangi alokasi waktu untuk materi lain.
- 2) Diperlukan kreatifitas dan kemampuan berkreasi yang tinggi dari pendidik dan siswa, namun tidak semua pendidik memiliki kemampuan tersebut. Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada kemampuan pendidik dan peserta didik dalam berkreasi dan improvisasi.

- 3) Sebagian besar peserta didik yang dipilih sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan adegan tertentu. Rasa malu atau canggung dapat menghambat partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan bermain peran.
- 4) Jika pelaksanaan *role-playing* tidak berhasil, tidak hanya memberikan kesan yang buruk, tetapi juga berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai. Kegagalan dalam pelaksanaan dapat mengurangi efektifitas pembelajaran dan memengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Metode *role-playing* memiliki banyak kelebihan seperti meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan kerja sama peserta didik, serta menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih menarik. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan secara langsung dalam konteks yang relevan.

Terdapat pula kekurangan *role-playing* yang perlu diperhatikan, seperti membutuhkan persiapan yang lama, materi yang diajarkan terbatas, serta kondisi psikologis peserta didik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan berbagai hal dalam memilih materi dan menyesuaikan penerapan metode *role-playing* untuk memaksimalkan keberhasilan dan manfaatnya dalam pembelajaran.

E. Penelitian Relevan

1. Penulis: Alhamdu, A. A., Viranda, C., dan Istiningtyas, L. (2019)
Judul: Bermain Peran (*Role-playing*) dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini
Penelitian ini membahas pengaruh metode *role-playing* dalam meningkatkan keterampilan social anak usia dini. Fokus utama dari penelitian ini yaitu bagaimana metode *role-playing* dapat menjadi metode yang membantu anak memahami emosi, meningkatkan interaksi social, serta membangun rasa percaya diri. Relevansi dengan judul penelitian penulis yaitu penelitian ini memberikan dasar teoretis dan empiris bahwa metode *role-playing* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial, yang merupakan bagian dari kecerdasan emosional.

2. Penulis: Gultom, L. E., Berlianti, B., dan Ritonga, F. U. (2023)
Judul: Perkembangan Sosial dan Emosional pada Anak Sekolah Dasar
Penelitian ini mengkaji perkembangan sosial dan emosional peserta didik sekolah dasar, dengan menekankan pentingnya pendekatan yang menyeluruh dalam mendukung aspek-aspek tersebut. Aspek sosial emosional ditekankan sebagai elemen yang saling terkait dan penting dalam keberhasilan pembelajaran di sekolah.
Relevansi dengan penelitian penulis yaitu, penelitian ini memberikan gambaran pentingnya integrasi aspek sosial dan emosional dalam pembelajaran serta mendukung argumen bahwa kecerdasan emosional dapat ditingkatkan melalui metode yang interaktif seperti *role-playing*.

3. Penulis: Lubis, A. B., dan Firman (2019)
Judul: Model *Role-playing*, Sikap Empati, dan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar
Studi ini meneliti penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, dengan fokus pada peningkatan sikap empati peserta didik sebagai bagian dari kecerdasan emosional. Relevansinya dengan judul penelitian penulis yaitu sama-sama menekankan bagaimana metode *role-playing* dapat menjadi alat untuk menanamkan empati, yang merupakan salah satu aspek utama dalam kecerdasan emosional.
Penelitian ini juga memberi dukungan empiris bahwa metode ini dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk tematik terpadu.

4. Penulis: Rosyadi, R. A. (2022)
Judul: Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Pada Peserta didik kelas III SD.
Penelitian ini mengukur dampak metode bermain peran terhadap keterampilan sosial peserta didik kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian

menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial setelah penerapan metode ini, khususnya dalam hal komunikasi. Relevansi dengan penelitian penulis yaitu langsung berkaitan dengan topik penelitian tentang penerapan *role-playing* dalam meningkatkan kecerdasan emosional. Penelitian ini juga menyediakan data kualitatif tentang efektifitas *role-playing* dalam meningkatkan aspek sosial peserta didik.

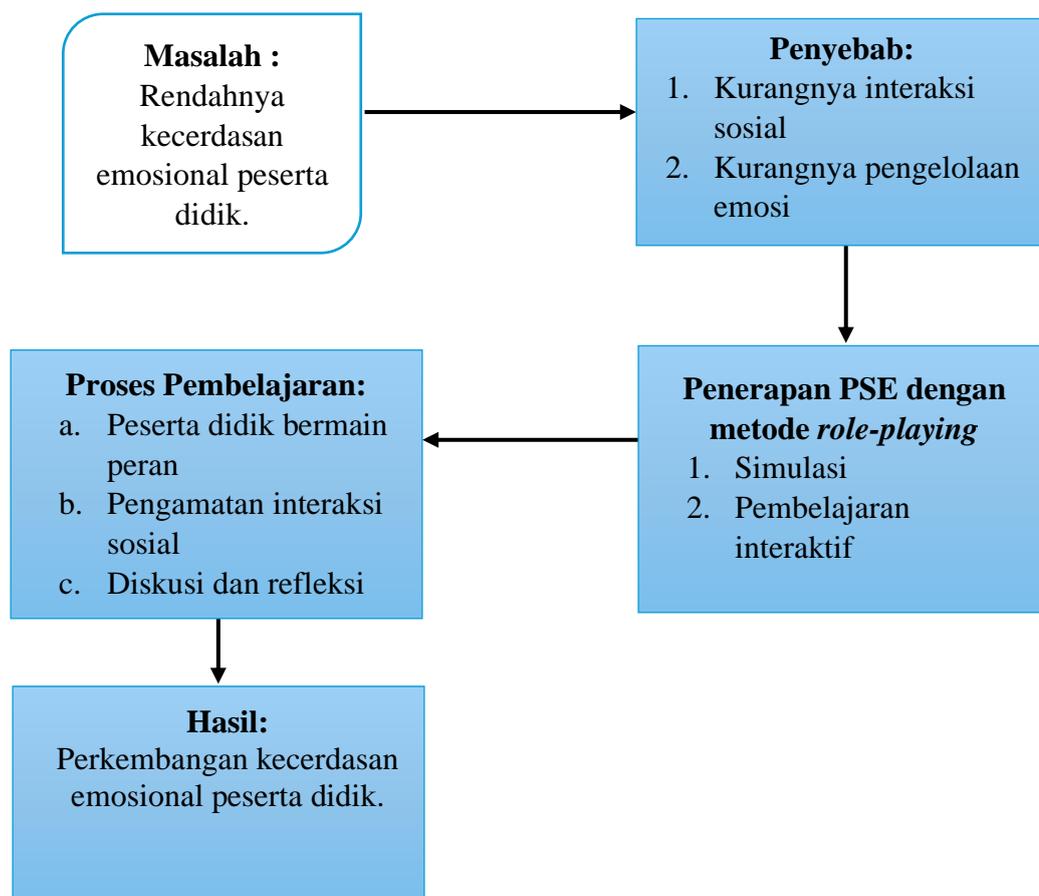
5. Penulis: Siti Anisah, A., Katmajaya, S., dan Zakiyyah, W. L. (2021)

Judul: Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Sosial Pada Peserta didik Sekolah Dasar

Penelitian ini menganalisis hubungan antara kecerdasan emosional dan sikap sosial peserta didik sekolah dasar. Dari penelitian ini ditemukan bahwa peserta didik dengan kecerdasan emosional yang lebih tinggi cenderung memiliki sikap sosial yang lebih positif dan adaptif. Relevansi penelitian ini dengan judul penelitian penulis yaitu penelitian ini menguatkan argument bahwa kecerdasan emosional berperan penting dalam membentuk sikap sosial peserta didik. Penelitian ini juga mendukung pentingnya pengembangan kecerdasan emosional melalui metode pembelajaran seperti *role-playing*.

F. Kerangka Berpikir

Berikut adalah bagan alur kerangka berpikir yang menjelaskan hubungan logis antara Penerapan Pembelajaran Sosial Emosional (PSE), Metode *Role-playing*, dan Peningkatan Kecerdasan emosional.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

Sumber : Analisa Peneliti

1. **Masalah: rendahnya kecerdasan emosional siswa**

Peserta didik dengan tingkat kecerdasan emosional yang tergolong sedang tentu masih ada Sebagian peserta didik yang mengalami hambatan dalam proses pembelajaran. Peserta didik kurang memiliki kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi mereka sendiri dan cenderung kesulitan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain.

2. **Penyebab: faktor-faktor yang berkontribusi**

Beberapa hal yang menyebabkan masalah ini diantaranya:

- 1) Kurangnya interaksi sosial, peserta didik kurang dalam kemampuan berkomunikasi atau bekerja sama dengan orang lain.

- 2) Peserta didik juga kesulitan dalam mengidentifikasi, memahami dan mengelola emosi.

3. Intervensi: penerapan metode *role-playing*

Untuk menyelesaikan masalah ini, strategi pembelajaran *role-playing* dapat digunakan. Komponen intervensi adalah:

- 1) Simulasi sosial: memungkinkan peserta didik untuk berperan dalam situasi sosial tertentu.
- 2) Pembelajaran interaktif: mampu mendorong peserta didik untuk belajar melalui pengalaman mereka sendiri.

4. Proses Pembelajaran: langkah-langkah dalam *role-playing*

Penerapan metode ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Peserta didik bermain peran: setiap peserta didik memerankan karakter tertentu sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.
- 2) Observasi interaksi sosial: selama aktivitas bermain peran, pendidik mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi satu sama lain.
- 3) Diskusi dan refleksi: pendidik dan peserta didik berdiskusi untuk mengevaluasi apa yang telah terjadi selama bermain peran.

5. Hasil: pengembangan kecerdasan emosional

Proses pembelajaran melalui metode *role-playing* diharapkan dapat mengembangkan aspek-aspek kecerdasan emosional, seperti:

- 1) Empati: peserta didik belajar menjadi lebih peka terhadap perasaan orang lain dalam kehidupan nyata, sehingga mampu membangun hubungan yang lebih baik.
- 2) Komunikasi: peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan lebih terbuka dalam menerima pendapat orang lain.
- 3) Pengelolaan konflik: peserta didik belajar untuk mengatasi konflik tanpa menghindar, dengan pendekatan yang menghormati semua pihak yang terlibat.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif fenomenologi. Sugiyono (2019) berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dengan peneliti sebagai instrument kunci. Penelitian ini berusaha memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, melalui deskripsi yang mendalam. Sugiyono (2015) mengungkapkan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, akan tetapi lebih menekankan pada makna.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan. Data yang dikumpulkan dalam bentuk gambar atau kata-kata dianalisis dan dijelaskan sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah. Sugiyono (2015) juga menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*).

Metode fenomenologi dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengalaman langsung peserta didik dalam PSE dengan metode *role-playing*. Sejalan dengan pendapat Murdiyanto (2021), fenomenologi berusaha mengungkap makna dari pengalaman individu dalam suatu fenomena tertentu. Dengan metode ini, penelitian akan menggali bagaimana peserta didik mengalami, memahami, dan merespons PSE dengan metode *role-playing* serta dampaknya bagi kecerdasan emosional peserta didik.

B. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah 1 orang pendidik dan 18 orang peserta didik kelas IV SDN S

2. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah studi fenomenologi dari penerapan PSE dengan metode *role-playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik.

3. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN S, salah satu sekolah dasar yang terletak di provinsi Lampung.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini Akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 sampai dengan selesainya penelitian.

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian merupakan subjek dari mana suatu data dapat diperoleh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dari data yaitu kenyataan yang ada fungsinya sebagai bahan sumber untuk menyusun suatu pendapat, keterangan yang benar, dan keterangan ataupun bahan yang digunakan untuk penalaran dan penyelidikan. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari dua sumber data, yaitu sebagai berikut.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber pertama yaitu pendidik dan peserta didik di SDN S. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020), sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer pada penelitian ini yaitu dilaksanakan wawancara secara langsung kepada pendidik perihal penerapan PSE dan bagaimana kecerdasan emosional peserta didik kelas 4 SDN S. Sementara untuk mengetahui dampak penerapan PSE dengan metode *role-playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik, yaitu dilakukan pengamatan secara langsung terhadap peserta didik.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang sumber data pertama. Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu dokumen-dokumen yang dapat menunjang data primer. Pengertian data sekunder menurut Sugiyono (2020) adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui pihak ketiga, lewat dokumen, atau sumber lain sebagai penunjang. Dapat ditentukan bahwa sumber data dalam penelitian ini yaitu pendidik, peserta didik dan dokumen penunjang pembelajaran di kelas 4 SDN S.

D. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2015) menjelaskan, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama pada saat melakukan penelitian, dimana tujuan utama dari penelitian ialah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antar dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Sugiyono (2015) menyatakan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk melakukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan teliti dan pencatatan yang teratur terhadap objek atau peristiwa yang diamati. Marshall dalam Sugiyono (2015) menyatakan bahwa “*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attachad to those behavior*”. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

Sugiyono (2015) mengklasifikasikan observasi menjadi observasi berpartisipasi (*participant observation*), observasi yang secara terang-terangan dan tersamar (*overt observation and covert observation*), dan observasi yang tidak terstruktur (*unstructured observation*). Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipatif, dalam observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Tabel 1. Pedoman Observasi PSE Peserta Didik

No	Fokus Penelitian	Aspek pelaksanaan <i>role- playing</i>	Objek Penelitian	Informan
1	PSE dengan metode <i>role- playing</i>	Kesadaran Diri (<i>Self-Awareness</i>)	Pendidik	Peneliti
		Pengelolaan Diri (<i>Self-Management</i>)		
		Kesadaran Sosial (<i>Social Awareness</i>)		
		Keterampilan Relasi (<i>Relationship Skills</i>)		
		Pengambilan Keputusan yang Bertanggung		

No	Fokus Penelitian	Aspek pelaksanaan <i>role-playing</i>	Objek Penelitian	Informan
		Jawab (<i>Responsible Decision-Making</i>)		

Sumber : Peneliti (2025)

Tabel 2. Pedoman Observasi Peserta Didik

No	Fokus Penelitian	Indikator	Objek Penelitian	Informan
1	Kecerdasan Emosional	Kesadaran Diri (<i>Self-Awarness</i>)	Peserta didik	Peneliti
		Pengendalian diri (<i>Self Regulation</i>)		
		Motivasi Diri (<i>Self-Motivation</i>)		
		Empati (<i>Empathy</i>)		
		Kesadaran Diri (<i>Self-Awarness</i>)		

Sumber : Peneliti (2025)

Tabel 3. Pedoman Observasi Pendidik

No	Fokus Penelitian	Aspek pelaksanaan <i>role-playing</i>	Objek Penelitian	Informan
1	PSE dengan metode <i>role-playing</i>	Perencanaan Kegiatan	Pendidik	Peneliti
		Pemberian instruksi dan arahan		
		Fasilitas kegiatan		
		Pengelolaan kelas		
		Refleksi atau penutup		
		Sikap dan respon pendidik		

Sumber : Peneliti (2025)

Melalui observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan semakin lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa dalam observasi partisipatif, peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka. Lebih dalam lagi, peneliti memilih melakukan

observasi dengan partisipasi moderat (*moderate participant*) dimana di dalam observasi ini terdapat keseimbangan antara penulis menjadi orang dalam dengan orang luar. Peneliti dalam mengumpulkan data ikut observasi partisipatif dalam beberapa kegiatan, tetapi tidak semuanya.

Seperti yang telah dikemukakan Sugiyono (2015) bahwa observasi partisipatif dibagi menjadi empat, yaitu partisipasi aktif, partisipasi moderat, observasi yang terus terang dan samar, dan observasi yang lengkap. Obyek observasi dalam penelitian kualitatif yang diobservasi dinamakan situasi sosial, yang terdiri dari tiga komponen yaitu tempat, pelaku dan aktivitas.

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini dianggap efisien apabila peneliti telah memahami dengan jelas variabel yang akan diukur serta mengetahui informasi apa yang dapat diperoleh dari responden. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket terbuka yang diberikan kepada 18 peserta didik kelas IV SDN Sukamulya.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Terbuka Peserta Didik

No.	Indikator Kecerdasan Emosional	Sub fokus	Informan
1	Kesadaran Diri (<i>Self-Awarness</i>)	Kemampuan menganali perasaan sendiri dan memahami penyebabnya	Peserta Didik
2	Pengendalian diri (<i>Self Regulation</i>)	Kemampuan untuk mengendalikan emosi dan menyesuaikan diri dengan keadaan.	
3	Motivasi Diri (<i>Self-Motivation</i>)	Kemampuan untuk tetap semangat dan berusaha ketika menghadapi tantangan.	
4	Empati (<i>Empathy</i>)	Kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain.	

No.	Indikator Kecerdasan Emosional	Sub fokus	Informan
5	Keterampilan Sosial (<i>Social Skills</i>)	Kemampuan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.	

Sumber : Peneliti (2025)

4. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini digunakan sebagai pelengkap data penelitian. Sugiyono (2015) mengungkapkan bahwa dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi kegiatan penelitian seperti wawancara dengan wali kelas, wawancara dengan peserta didik,

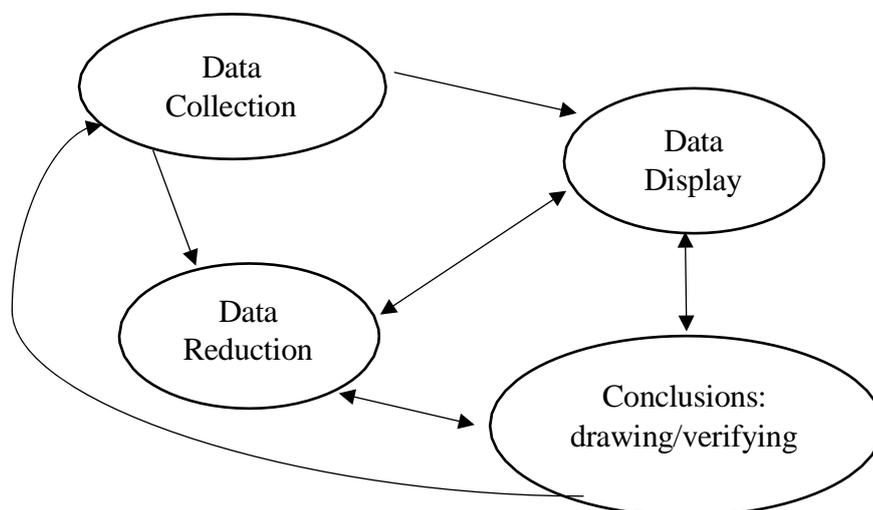
E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, data dapat diperoleh dari berbagai sumber dan menggunakan berbagai macam teknik. Sugiyono (2015) berpendapat bahwa analisis data adalah proses dan mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, serta membuat kesimpulan yang bisa dipahami oleh diri sendiri ataupun orang lain. Sugiyono (2015) menyatakan penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Analisis data, dalam penelitian kualitatif lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Selanjutnya, Sugiyono (2015) juga berpendapat bahwa dalam penelitian kualitatif, analisis data dapat dilakukan selama proses pengumpulan data berlangsung dan juga setelah pengumpulan data selesai dalam periode tertentu. Selama wawancara, peneliti sudah melakukan analisis

terhadap jawaban yang diberikan oleh responden. Jika hasil analisis awal terhadap jawaban tersebut dirasa kurang memuaskan, peneliti akan terus melanjutkan pertanyaan untuk mendapatkan data yang dianggap kredibel hingga kepuasan analisis tercapai.

Peneliti menggunakan model teknik analisis Miles dan Huberman (2015) pada penelitian ini, dimana dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data tersebut antara lain: data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verivication*. Berikut gambar aktivitas dalam model Miles and Huberman beserta penjelasannya.



Gambar 2. Komponen dalam analisis data (*interactive model*)

Sumber: Miles and Huberman dalam Sugiyono (2015)

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena tujuannya adalah untuk memperoleh data atau informasi. Pengumpulan data didapatkan melalui berbagai sumber, yaitu mengumpulkan data dari berbagai informan dengan wawancara, observasi di lapangan, serta dokumentasi.

2. *Data Reduction (Reduksi Data)*

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, oleh karena itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data artinya merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan membuang yang tidak perlu. Pada penelitian ini peneliti dapat merangkum data yang diperoleh yaitu mencakup proses penerapan PSE dengan metode *role-playing*, respon peserta didik dan keterlibatan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, faktor pendukung dan penghambat kegiatan pembelajaran, dan dampak dari penerapan metode *role-playing* di kelas IV SDN S. Data yang telah di reduksi dengan demikian akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

3. *Data Display (Penyajian Data)*

Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah menyajikan data. Tujuan dari penyajian data adalah agar informasi yang terkandung dalam data dapat disajikan dalam pola hubungan yang jelas, membuatnya lebih mudah dipahami. Penyajian data dapat berupa deskripsi singkat, diagram, atau hubungan antara kategori yang saling terkait. Penyajian data ini dapat memudahkan pemahaman terhadap konteks data yang ada. Peneliti pada kegiatan ini dapat mendeskripsikan kembali data yang telah direduksi mengenai penerapan PSE dengan metode *role-playing* serta dampaknya terhadap kecerdasan emosional peserta didik dalam bentuk narasi ataupun kalimat.

4. *Conclusion drawing/verification (Kesimpulan)*

Setelah proses penyajian data selesai, langkah berikutnya adalah menarik kesimpulan, dalam konteks penelitian kualitatif kesimpulan merujuk pada temuan baru yang diungkapkan dalam bentuk deskripsi atau gambaran yang lebih jelas tentang objek yang sebelumnya kurang terdefiniskan. Proses ini melibatkan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam dan terperinci.

F. Keabsahan Data

Data yang didapatkan selama penelitian akan lebih baik dicek kembali kebenarannya, hal ini bertujuan agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan kebenaran datanya, maka diperlukan teknik keabsahan data. Peneliti dapat mengecek data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan demikian data yang diperoleh penulis dapat diuji keabsahan datanya dengan teknik triangulas dan menggunakan bahan referensi.

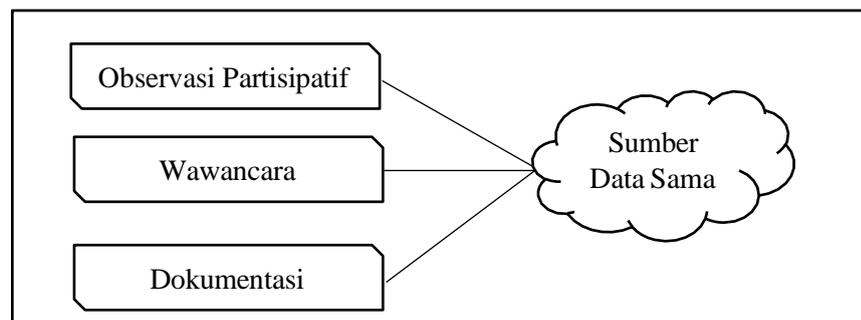
1. Triangulasi

Peneliti akan menguji kredibilitas data menggunakan teknik triangulasi dikarenakan penulis menyesuaikan dengan keadaan di lapangan.

Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Peneliti menggunakan dua macam triangulasi dalam penelitian ini, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Triangulasi sumber artinya mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda namun menggunakan teknik yang sama, seperti pengumpulan data yang dilakukan kepada satu pendidik dan 19 peserta didik. Data dari sumber tersebut tidak bisa diratakan, akan tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber data tersebut, sehingga data yang telah dianalisis penulis akan menghasilkan suatu kesimpulan.

Sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama namun menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh melalui wawancara, kemudian dicek kembali dengan observasi, angket dan dokumentasi. Triangulasi teknik yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.



Gambar 3. Triangulasi Teknik

Sumber : Sugiyono (2015)

2. Menggunakan Bahan Referensi

Bahan referensi yang dimaksud di sini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Peneliti dalam penelitian ini memiliki bukti dari hasil wawancara yaitu berupa rekaman wawancara, gambaran suatu keadaan yang didukung dengan menggunakan foto-foto. Hal tersebut sangat dibutuhkan untuk melengkapi atau kredibilitas data yang telah ditemukan, sehingga menjadi lebih dapat dipercaya.

G. Prosedur Penelitian

Tahap penelitian ini dilakukan secara sistematis dalam empat tahapan utama untuk menganalisis penerapan pembelajaran sosial emosional dengan metode *role-playing* pada peserta didik kelas 4 SDN S.

1. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi permasalahan terkait kecerdasan emosional peserta didik, melakukan studi literatur untuk mendalami teori dan penelitian sebelumnya serta menyusun instrumen penelitian berupa

angket, pedoman observasi, wawancara dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Penulis juga melaksanakan perizinan kepada pihak sekolah untuk pelaksanaan kegiatan penelitian.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan.

Pada tahap ini, metode *role-playing* diterapkan melalui skenario pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan bermain peran untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sesuai dengan indikator PSE oleh CASEL dan kecerdasan emosional oleh Goleman. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap interaksi peserta didik selama pembelajaran, wawancara dengan peserta didik dan pendidik untuk mengevaluasi pengalaman belajar, serta angket yang mengukur persepsi peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Dokumentasi berupa foto, video dan catatan juga dikumpulkan untuk memperkuat penelitian.

3. Tahap Analisis Data

Penulis mengolah data yang telah terkumpul. Hasil wawancara dan observasi dianalisis untuk menemukan pola atau tema, sedangkan data angket dianalisis untuk melihat perkembangan kecerdasan emosional peserta didik. Penulis kemudian membandingkan hasil ini dengan teori untuk memahami pengaruh metode *role-playing* terhadap peserta didik.

4. Tahap Pelaporan

Tahap terakhir adalah pelaporan, yaitu menyusun hasil penelitian menjadi laporan akhir. Laporan ini meliputi latar belakang, metode, hasil dan pembahasan. Selain itu, penulis juga membuat artikel ilmiah untuk dipublikasikan dan menyampaikan hasil penelitian kepada pihak sekolah sebagai rekomendasi untuk meningkatkan pembelajaran sosial emosional peserta didik. Dengan tahap-tahap ini, penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan kecerdasan emosional peserta didik.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) dengan metode *role-playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik kelas IV SDN S, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penerapan PSE dengan metode *role-playing* telah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang partisipatif, bermakna, dan mendorong keterlibatan emosional peserta didik. Pendidik berperan aktif dalam membimbing siswa memahami emosi, mengelola konflik sosial, dan menumbuhkan rasa percaya diri selama proses bermain peran. Metode ini memberi ruang kepada peserta didik untuk mengekspresikan emosi secara sehat dan belajar dari pengalaman langsung.
2. Respon peserta didik terhadap pembelajaran sosial emosional dengan *role-playing* sangat positif. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mulai menunjukkan keterbukaan dalam menyampaikan perasaan serta bekerja sama dalam kelompok. Meski ada sebagian yang masih mengalami hambatan, mayoritas peserta didik mampu terlibat secara aktif, baik saat latihan maupun dalam sesi tampil dan refleksi.
3. Dampak penerapan PSE terhadap kecerdasan emosional peserta didik cukup signifikan. Terjadi peningkatan pada lima aspek kecerdasan emosional menurut Daniel Goleman, yaitu:
 - a. Kesadaran diri, terlihat dari kemampuan mengenali perasaan sendiri.
 - b. Pengendalian diri, ditunjukkan melalui usaha untuk menenangkan diri saat konflik.
 - c. Motivasi diri, tercermin dalam semangat dan inisiatif menyelesaikan tugas peran.
 - d. Empati, berkembang ketika peserta didik mulai membantu dan memahami perasaan teman.

- e. Keterampilan sosial, terlihat dalam kerja sama dan komunikasi yang lebih baik dalam kelompok.
4. Faktor pendukung penerapan metode *role-playing* mencakup kesiapan guru, relevansi cerita dengan kehidupan siswa, dan semangat siswa terhadap metode belajar yang menyenangkan.

Sementara itu, faktor penghambat antara lain: terbatasnya waktu untuk pendalaman karakter, perbedaan tingkat pemahaman emosi antar siswa, dan kurangnya kepercayaan diri pada siswa yang pemalu atau emosinya belum stabil.

B. Saran

1. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadikan metode *role-playing* sebagai pendekatan alternatif dalam pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh dimensi sosial dan emosional. Guru perlu melibatkan siswa secara aktif, menyediakan waktu khusus untuk refleksi emosional, serta memberikan bimbingan personal bagi siswa yang menunjukkan kesulitan dalam pengelolaan emosi.
2. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung pengembangan kompetensi sosial emosional melalui kurikulum yang lebih inklusif dan integratif. Sekolah juga dapat mengadakan pelatihan guru secara berkala tentang metode pembelajaran aktif seperti *role-playing*, serta menyediakan ruang-ruang ekspresi siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler atau program bimbingan konseling yang menyentuh aspek emosional.
3. Bagi peserta didik, penting untuk terus belajar mengenali dan mengelola perasaan mereka sendiri, serta meningkatkan kemampuan untuk memahami orang lain. Dengan sering dilibatkan dalam kegiatan seperti bermain peran, siswa akan lebih terbiasa menghadapi situasi sosial, menyelesaikan konflik, dan menjalin hubungan yang sehat.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan durasi yang lebih panjang agar dampak jangka panjangnya terhadap kecerdasan emosional dapat terlihat lebih menyeluruh. Peneliti juga dapat menggali lebih jauh tentang penerapan PSE dalam konteks

pembelajaran daring, integrasi dengan teknologi, atau dikembangkan untuk jenjang kelas dan mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, U. A., Wang, P., & Tripathi, N. (2023). Emotional intelligence. *Management for Professionals*, Part F531, 21–30. https://doi.org/10.1007/978-981-19-8206-4_3
- Alhamdu, A. A., Maulana, H. I., & Mulyani, A. (2019). Bermain peran (role play) dan peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v8i1.2255>
- Barnes, S. P., Miller, S., & Johnson, R. (2023). Editorial: Implementation of social and emotional learning interventions in applied settings: Approaches to definition, measurement, and analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 2008. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1281083>
- CASEL. (2020). *CASEL framework*. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. <https://casel.org/wp-content/uploads/2020/12/CASEL-SEL-Framework-11.2020.pdf>
- Chatarina Suryaningsih, S. K., Hawari, S. A. A. P., & Tim Editor. (2024). *Kecerdasan emosional di era digital* (Cetakan I). PT Media Penerbit Indonesia. <https://mediapenerbitindonesia.com>
- Domitrovich, C. E., Durlak, J. A., Staley, K. C., & Weissberg, R. P. (2017). Social-emotional competence: An essential factor for promoting positive adjustment and reducing risk in school children. *Child Development*, 88(2), 408–416. <https://doi.org/10.1111/cdev.12739>
- Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., Frey, K. S., Greenberg, M. T., Haynes, N. M., Kessler, R., Schwab-Stone, M. E., & Shriver, T. P. (1997). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). <https://ascd.org/books/promoting-social-and-emotional-learning>
- Djamaluddin, A., Syaddad, A., & Tim Penulis. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. CV Kaaffah Learning Center. <http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child*

Development, 82(1), 405–432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>

- Fadhilah, R., Sari, M., & Yuliana, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran role-playing materi produk kue Indonesia terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 110–118.
- Gultom, L. E., Andini, S., & Lestari, P. (2023). Perkembangan sosial dan emosional pada anak sekolah dasar. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 34–39. <https://doi.org/10.57251/mabdimas.v3i1.5022>
- Jurnal, J. (2021). Prestasi belajar bahasa Indonesia pada materi membaca. *Jurnal Pendidikan*, 1, 82–94.
- Karomah, H. R., & Nurjanah, E. (2023). Analisis penggunaan metode pembelajaran role-playing pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 112–120. <https://doi.org/10.52434/jpai.v2i1.2896>
- Lubis, A. B., & Firman. (2019). Model role-playing, sikap empati dan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Marketing Health Services*, 34(4), 14–15.
- Paolini, A. C. (2020). Social emotional learning: Key to career readiness. *Anatolian Journal of Education*, 5(1), 125–134. <https://doi.org/10.29333/aje.2020.5112a>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan metode role-playing pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rosyadi, R. A. (2022). Pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan sosial pada peserta didik kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 758–766. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2802>
- Siti Anisah, A., Lestari, A. P., & Nugraheni, D. (2021). Pengaruh kecerdasan emosional terhadap sikap sosial pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 434–443. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1178>
- Skoog-Hoffman, A., Dusenbury, L., & Martinez, L. (2020). *Social and emotional learning in U.S. schools: Findings from CASEL's nationwide policy scan and the American Teacher Panel and American School Leader Panel surveys*. CASEL.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. ISBN: 979-8433-64-5

- Taber, K. S. (2023). Educational psychology. In *Contemporary trends and issues in science education* (Vol. 56). https://doi.org/10.1007/978-3-031-24259-5_14
- Taylor, R. D., Oberle, E., Durlak, J. A., & Weissberg, R. P. (2017). Promoting positive youth development through school-based social and emotional learning interventions: A meta-analysis of follow-up effects. *Child Development*, 88(4), 1156–1171. <https://doi.org/10.1111/cdev.12864>
- Twenge, J. M., Joiner, T. E., Rogers, M. L., & Martin, G. N. (2018). Increases in depressive symptoms, suicide-related outcomes, and suicide rates among U.S. adolescents after 2010 and links to increased new media screen time. *Clinical Psychological Science*, 6(1), 3–17. <https://doi.org/10.1177/2167702617723376>