



PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA MAJEMUK UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERSOSIALISASI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Daniar Andriani¹, Tomas Iriyanto², Ahmad Samawi³

Universitas Negeri Malang^{1,2,3}

Email Korespondensi: daniar.andriani1901536@students.um.ac.id[✉]

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

05 Mei 2024

Diterima:

10 Juni 2024

Diterbitkan:

22 Juni 2024

Kata Kunci:

Anak Usia Dini;
Ular Tangga
Majemuk;
Sosial Emosional.

ABSTRAK

Pentingnya fokus pada pertumbuhan dan pendidikan pada tahap awal kehidupan karena sekitar 75% perkembangan otak pada usia dini mengalami perkembangan pesat ketika mereka menerima rangsangan yang baik. Menurut data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, lebih dari 19 juta penduduk Indonesia yang berusia di atas 15 tahun mengalami gangguan mental-emosi. Oleh karena itu, diperlukan rangsangan yang memperhatikan aspek sosial-emosi sejak dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancang bangun dan mendeskripsikan validasi Ular Tangga Majemuk untuk menstimulasi kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian ini berjumlah 28 anak dengan 1 ahli materi, 1 ahli permainan, dan 3 ahli praktisi. Metodenya adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan di analisis menggunakan kuantitatif deskriptif. Hasil uji aspek keefektifan memperoleh skor 85,71% (layak digunakan), keefisienan 89,37% (layak digunakan), kemenarikan 81,66% (layak digunakan), uji coba kelompok besar 98% (layak digunakan), uji coba kelompok kecil 100% (layak digunakan). Dapat disimpulkan bahwa Ular Tangga Majemuk ini layak digunakan dalam pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bersosialisasi anak usia 5-6 tahun.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting terhadap pembentukan Sumber Daya Manusia di suatu negara. Pentingnya fokus pada perkembangan dan pendidikan pada tahap awal kehidupan telah diakui dalam dunia Pendidikan (Zulfikar & Dewi, 2021). Ini disebabkan oleh kecepatan pertumbuhan anak-anak pada usia dini. Masa usia dini sering disebut dengan Golden Age atau masa emas, sehingga seluruh potensi yang dimiliki oleh anak harus dikembangkan (Sutama et al., 2021; Sabillah et al., 2022). Artinya, pada usia dini adalah masa anak untuk mengeksplorasi dan 75% perkembangan otak pada usia dini berkembang pesat apabila mendapatkan stimulus dengan baik (Kertamuda, 2015; Fatmawati, 2020; Mustakim et al., 2020). Bahkan menurut UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 masa keemasan kecepatan perkembangan otak anak mencapai angka 80% dari keseluruhan perkembangan otak (Rahmat & Sum, 2017). Pada perkembangan anak terjadi tahapan- tahapan yang memiliki karakteristik berbeda berdasarkan usianya.

Berdasarkan PP RI Nomor 4 Tahun 2022, terdapat enam aspek penting yang perlu dikembangkan dalam perkembangan anak usia dini, meliputi: moral dan agama, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik dan aspek nilai Pancasila (Fitroh et al., 2023; Awantari et al., 2023; Natari & Suryana, 2022) Penting untuk merawat semua aspek ini dengan baik, termasuk perkembangan sosial-emosional karena setiap aspek memiliki keterkaitan dan berdampak terhadap perkembangan di usia selanjutnya (Yulisetyaningrum, 2019; Fitriyani et al., 2021; Shelomita & Wahyuni, 2023). Menurut Hurlock, anak-

anak pada rentang usia 5-6 tahun umumnya memiliki kemampuan sosial-emosional yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan baik dengan benda-benda di sekitarnya maupun dengan teman sebaya (Rofi'ah et al.,2022; Yani, 2023). Dalam interaksi dengan teman sebaya, mereka cenderung menunjukkan kepuasan terhadap prestasi yang mereka capai, memiliki kemampuan untuk merasakan situasi emosional orang lain, serta mampu mengatur interaksi sosial mereka dengan baik (Hamzah, 2020).

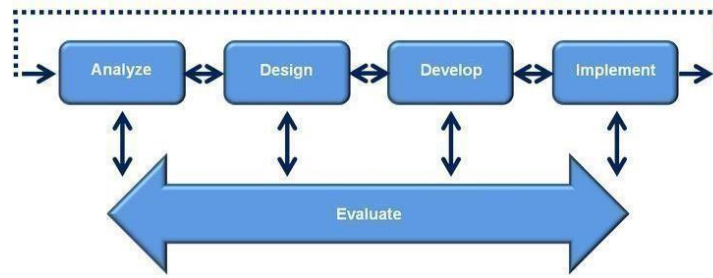
Perkembangan sosial-emosional melibatkan perilaku anak dalam lingkungan sosial serta kemampuan mereka mengelola berbagai emosi (Dewi et al., 2020; Safitri et al., 2021). Kemampuan ini tidak muncul begitu saja, melainkan memerlukan stimulus sejak dini. Oleh karena itu, perkembangan anak harus distimulasi supaya dapat berkembang dengan optimal. Anak yang mendapatkan stimulus akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang mendapatkan stimulus. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widiatoro & Prawesti, (2013) menghasilkan bahwa pemberian stimulus orang tua kepada anak, tumbuh kembang baik sesuai tahapan perkembangannya. Pada usia 5-6 tahun apabila seorang anak belum mampu berbaur atau berinteraksi dengan baik, kemungkinan perkembangannya belum optimal. Sayangnya, ada kalanya orang tua kurang memperhatikan hal ini. Oleh karena itu, peran pendidik menjadi sangat penting untuk memahami aspek sosial-emosional anak guna membantu mereka mengembangkan kemampuan ini secara maksimal (Samawi et al., 2014). Selain itu, untuk menciptakan kondisi sosial-emosional yang baik dan optimal bagi anak. Untuk menstimulasi kemampuan bersosial pada anak usia 5-6 tahun, pendidik dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan kegiatan yang berorientasi dengan bermain atau *Playing Based Learning*, karena melalui kegiatan belajar sambil bermain anak dapat membangun pengetahuannya sendiri (Holis, 2017). Karena pada fase ini, anak sudah mulai belajar dalam mengelola perasaannya dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar selain lingkungan keluarganya. Pada fase ini anak sudah mulai menunjukkan jati dirinya dengan berupaya berbaur pada lingkungan sekitarnya (Hura et al., 2023).

Berdasarkan observasi pada tiga Lembaga TK yaitu, Tk Bangkit, TK PKK VII,TK PKK XII guru hanya memanfaatkan media buku sebagai bahan ajar dan lembar kerja anak-anak setiap harinya. Sehingga pembelajaran yang kurang bervariasi, belum adanya media permainan yang menarik, media permainan yang terbatas, dan penataan ruang kelas yang monoton pada saat kegiatan bermain sehingga menyebabkan anak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga perlunya pengembangan sebuah produk permainan atau media pembelajaran yang dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional. Pada tiga lembaga TK yaitu TK Bangkit, TK PKK VII, dan TK PKK XII tersebut muncul beberapa permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak di antaranya anak belum menunjukkan sikap mandiri dalam melakukan suatu kegiatan, belum mampu bekerja sama dengan temannya, belum mau berbagi dan membantu temannya, belum mampu mengendalikan perasaannya, belum menunjukkan rasa percaya diri. Beberapa permasalahan tersebut dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi masalah dengan menciptakan media pembelajaran berbasis permainan (*Playing Based Learning*) yaitu Ular Tangga Majemuk sehingga pembelajaran anak semakin bervariasi.

METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*Research dan Development*). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE (Setyosari, 2015). Langkah- langkah penelitiannya terdiri dari: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ADDIE model ini adalah model yang paling lengkap dan mudah. Populasi dan sampel penelitian ini adalah ibu wali ,,uris di tiga Lembaga TK yaituTK yaitu TK Bangkit, TK PKK VII, TK Airlangga. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi melalui ahli dan uji coba kepada anak usia 5-6 tahun di TK yang diteliti. Sedangkan Teknik analisis data yang

digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang kemudian diolah melalui rumus persentase Sudijono.



Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil evaluasi mencakup validitas pengembangan Ular Tangga Majemuk berdasarkan penilaian para ahli materi, ahli permainan, ahli praktisi, dan hasil uji coba produk dengan partisipasi anak. Secara ringkas, hasil validasi dan uji coba produk akan disajikan pada tabel 1 dan 2 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Produk

No	Ahli	Aspek			Kualifikasi
		Keefektifan	Keefisienan	Kemenarikan	
1	Materi	86%	86%	-	Layak digunakan
2	Permainan	85%	100%	93%	Layak digunakan
3	Praktisi	85%	87%	77%	Layak digunakan
	Total	85,71%	89,37%	81,66%	Layak digunakan

Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk

No	Uji Coba	Aspek			Total	Kualifikasi
		Keefektifan	Keefisienan	Kemenarikan		
1	Kelompok Kecil	100%	100%	100%	100%	Layak digunakan
2	Kelompok Besar	93%	100%	100%	98%	Layak digunakan

Berdasarkan tabel 1 dan 2, dapat diketahui bahwa hasil validasi materi pada aspek keefektifan dan keefisienan didapatkan hasil 86% sehingga dikualifikasikan layak digunakan, hasil validasi permainan didapatkan hasil 85%, 100%, dan 93% sehingga dikualifikasikan layak digunakan, dan hasil validasi praktisi didapatkan 85%, 87%, dan 77% sehingga dikualifikasikan layak digunakan. Kemudian pada hasil uji coba kelompok kecil didapatkan hasil 100% sehingga dikualifikasikan layak digunakan, dan hasil uji kelompok besar 98% sehingga dapat dikualifikasikan layak digunakan.

Pembahasan

Konsep Ular Tangga Majemuk ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari Ular Tangga Majemuk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli permainan, dan ahli praktisi, dan anak usia 5-6 tahun di tiga lembaga.

Tahap pertama analisis kebutuhan, peneliti melakukan observasi dan diskusi Bersama Lembaga TK untuk menyepakati tema permasalahan. Temuan dilapangan menunjukkan bahwa guru hanya memanfaatkan media buku sebagai bahan ajar dan lembar kerja anak-anak setiap harinya. Sehingga pembelajaran yang kurang bervariasi, belum adanya media permainan yang menarik, media permainan yang terbatas, dan penataan ruang kelas yang monoton pada saat kegiatan bermain sehingga menyebabkan anak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Ular Tangga Majemuk dalam penelitian ini didesain untuk menstimulasi kemampuan bersosial anak.

Tahap kedua yakni perancangan, pada tahap ini peneliti mengembangkan *design* (desain/perencanaan) dengan menggunakan Canva, yang memuat tentang perencanaan *storyboard*, desain bagian engklek, desain bagian lingkaran perintah, dan desain bagian ekspresi dan perbuatan. Selanjutnya, tahap ketiga yakni pengembangan pada tahap ini peneliti membuat produk berdasarkan pada *storyboard* yang telah disusun. Pada tahap ini peneliti juga berupaya untuk mencari referensi-referensi penggunaan warna dan *tone* untuk menunjang kemenarikan media. Kemudian melakukan pemilihan elemen-elemen yang terdapat dalam media seperti penentuan warna, kontras, gambar, animasi, jenis *font*, dan ukuran *font* yang digunakan. Adapun hasil dari pengembangan Ular Tangga Majemuk dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Produk

Tahap keempat yakni implementasi, pada tahap ini peneliti meminta validasi kepada dosen ahli materi, ahli permainan dan ahli praktisi. Validasi ini berguna untuk mendapatkan umpan balik dari segi kesesuaian dan kebermaknaan isi menurut ahli materi serta umpan balik mengenai kemenarikan dan keefisienan media menurut ahli desain, serta umpan balik mengenai penggunaan media menurut ahli praktisi. Setelah dikatakan layak digunakan, maka peneliti melanjutkan uji coba langsung kepada anak kelompok B yaitu dari tiga Lembaga yaitu Tk Bangkit, TK PKKVII, TK PKK XII dengan jumlah 8 anak untuk kelompok kecil dan 20 untuk kelompok besar. Evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk dengan memanfaatkan umpan balik dari para ahli yang diperoleh melalui uji ahli materi, uji ahli permainan, ahli praktisi, dan uji coba anak kelompok B. Proses evaluasi bukan hanya berlangsung pada tahap akhir pengembangan, melainkan juga terintegrasi dalam setiap tahap dalam model pengembangan ADDIE. Hasil evaluasi mencakup validitas pengembangan Ular Tangga Majemuk berdasarkan penilaian para ahli materi, uji ahli permainan, ahli praktisi, dan hasil uji coba produk dengan partisipasi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan uji coba produk kepada anak terungkap bahwa proses pembelajaran menggunakan Ular Tangga Majemuk efektif untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak khususnya bersosialisasi karena permainan ini melibatkan beberapa anak, membuat anak lebih senang, antusias, dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan Ular Tangga Majemuk dapat memudahkan anak dalam menstimulasi kemampuan

bersosialisasinya. Pemberian stimulus pada aspek sosial emosional anak akan berimbas pada aspek perkembangan yang lain pada tahap selanjutnya karena saling berkaitan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pengembangan media ini di antaranya: pertama, media Ular Tangga Majemuk ini layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi bagi anak karena rancangan media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran sosialemosional anak usia 5-6 tahun. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa melalui permainan ular tangga memperkenalkan kalah menang, memberikan pengetahuan melalui bermain, dan bermain peran pada saat melakukan suatu perintah. Kedua, Ular Tangga Majemuk ini dapat menarik perhatian dan menumbuhkan semangat belajar anak sembari bermain. Hal ini karena Ular Tangga Majemuk ini dilengkapi dengan gambar-gambar untuk anak, warna yang *eye-catching*, serta pemilihan huruf yang sederhana dan mudah dikenali oleh anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Oktalisna, (2021) yang menyatakan bahwa kriteria media yang dapat menarik perhatian anak adalah media yang dilengkapi dengan tulisan, warna, dan gambar-gambar lucu atau tidak cenderung kaku bila digunakan di taman kanak-kanak. Selain menambah estetika media, ketertarikan anak untuk menggunakan media tersebut akan berpengaruh terhadap keadaan emosi anak sehingga anak akan lebih mudah memahami materi dengan bantuan visualisasi gambar (Febiola & Al-Adawiyah, 2023). Selain itu anak usia dini cenderung memiliki karakteristik mudah bosan dan sulit untuk memfokuskan diri dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan media yang mampu meningkatkan peran aktif siswa sangatlah dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Isnawati, 2020; Lestari, 2020; Sukmawati, 2022). Ketiga, dari segi keefisienan, Ular Tangga Majemuk ini tergolong sangat mudah dan praktis digunakan di mana pun karena media ini bentuknya dapat diubah-ubah sehingga bersifat mudah dibawa, media ini juga dilengkapi dengan petunjuk dan langkah penggunaan yang memudahkan guru dan orang tua yang mendampingi anak sehingga anak akan lebih terbantu memahami konsep permainan Ular Tangga Majemuk ini (Rahiem et al., 2022; Reynaldo, 2020).

Ular Tangga Majemuk ini dibuat dalam bentuk akhir media fisik yang dapat digunakan di luar ruangan atau di dalam ruangan, bentuknya bisa diubah ubah sehingga media ini mudah dibawa ke mana saja. Peneliti memilih memberikan alternatif ini karena menyesuaikan dengan sasaran penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun. Masa di mana anak tidak bisa dilepaskan dari kegiatan bermain (Lestaringrum et al., 2021). Hal ini dipertegas bahwa bermain adalah dunia anak untuk mengeksplorasi hal-hal di sekitarnya. Selaras dengan pendapat tersebut menyebutkan bahwa permainan dapat berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir divergen (Rohani, 2016; Wahyuni & Azizah, 2020; Hayati & Hibana, 2021). Ular Tangga Majemuk ini dilengkapi dengan buku panduan, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami aturan dan Langkah permainan. Ular Tangga Majemuk ini didesain untuk menstimulasi kemampuan bersosialisasi anak, sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah. Ular Tangga Majemuk ini memuat beberapa aktivitas yang dapat menstimulasi social emosional kemampuan bersosialisasi anak, antara lain bernyanyi, bercerita, tanya jawab, mengekspresikan emosi, dan bermain peran. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprianti (2017) dan Khoiriun Nisa (2020) bahwa kegiatan bernyanyi, bercerita, tanya jawab, mengekspresikan emosi, dan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia kelompok B.

PENUTUP

Berdasarkan hasil temuan dan analisis data yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa Ular Tangga Majemuk layak digunakan untuk dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, mengingat kebermannfaatannya untuk menunjang tercapainya keterampilan bersosial yang mumpuni. Hasil ini diperoleh karena ancangan desain Ular Tangga Majemuk dan pengembangan media telah sesuai dengan prosedur ADDIE sehingga didapatkan hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, E. (2017). Penerapan pembelajaran BCM (bermain, cerita, menyanyi) dalam konteks perkembangan sosial emosional anak usia dini di Kober Baiturrohim Kabupaten Bandung Barat. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan GuruPAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 195–211.
- Arikunto, S. (1998). Pendekatan Penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13.
- Awantari, Q., Astini, B. N., Habibi, M., & Nurhasanah, N. (2023). Pengaruh Senam Otak Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Kelompok B di TK Tunas Bangsa Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2050–2057.
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Febiola, E., & Al-Adawiyah, R. (2023). *Perancangan Buku Pop Up Sebagai Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak-Anak*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Fitriasari, E. C., Samawi, A., & Santoso, S. T. P. (2021). Pengembangan permainan cube up untuk menstimulasi sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(5), 373–380.
- Fitroh, S. F., Oktavianingsih, E., & Mahbubah, N. A. (2023). Efektivitas Ronggosukowati Educorner sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Pengetahuan Anak Tentang Batik pada Kegiatan P5 Kurikulum Merdeka di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1676–1685.
- Habibi, M. A. M., & Rachmayani, I. (2023). Peningkatan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Tangan Anak Kelompok B. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 56–64.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan sosial anak usia dini*. IAIN Pontianak Press.
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309.
- Holis, A. (2017). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23–37.
- Hura, L. C., Samawi, A., & Astuti, W. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kode qr dengan insersi budaya lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3692–3712.
- Isnawati, R. (2020). *Cara Kreatif Dalam Proses Belajar (Konsentrasi Belajar pada Anak Gejala Gangguan Pemusatan Perhatian (ADD))*. Jakad Media Publishing.
- Kertamuda, M. A. (2015). *Golden age-strategi sukses membentuk karakter emas pada anak*. Elex Media Komputindo.
- Khoiriun Nisa, I. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Dengan Metode Bermain Peran Guna Mengembangkan Sosial Emosional Siswa TK Darma Wanita Singonegaran Iii Kota Kediri*. IAIN Kediri.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Lestarinigrum, A., Lailiyah, N., Forijati, R., Wijaya, I. P., Wulansari, W., Iswantinegtyas, V., Utomo, H. B., Yulianto, D., & Dwiyantri, L. (2021). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Mustakim, M., Fauziyah, N., Rahim, A. R., & Sukaris, S. (2020). Seminar Mengoptimalkan Golden Age Anak. *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 2(4), 607–615.
- Natari, R., & Suryana, D. (2022). Penerapan nilai-nilai agama dan moral AUD selama masa pandemic covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3659–3668.

- OKTALISTINA, P. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN SEKSUAL BUSY BOOK BAGI ANAK USIA DINI*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Rahiem, M. D. H., Fitri, A., & Faeruz, R. (2022). Video Pembelajaran dan Lembar Kerja pada Pembelajaran Anak Usia Dini Selama COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3967–3980.
- Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2017). Mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 9(2), 95–106.
- Reynaldo, I. (2020). *Pengembangan e-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi sigil pada materi alat optik sma/ma*. UIN Raden Intan Lampung.
- Rofi'ah, U. A., Hafni, N. D., & Mursyidah, L. (2022). Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulusnya Menurut Teori Perkembangan. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 3(1), 41–66.
- Rohani, R. (2016). Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain. *Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Sabillah, L., Kustiawan, U., & Maningtyas, R. D. T. (2022). Penerapan Kegiatan M3 (Menggambar, Merobek, Menempel) Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Anak Kelompok B Di Tk Islam Plus Kidz. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), 143–155.
- Safitri, K., Fauzi, T., & Andriani, D. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Interaksi Sosial Anak Kelompok A di TK Matahari Palembang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 143–152.
- Samawi, A., Arafiq, M. A. M., & Hidayah, L. (2014). Model pendidikan karakter yang baik (studi lintas situs bests practices) pendidikan karakter di SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 23(2).
- Shelomita, K., & Wahyuni, D. (2023). Pentingnya Peran Ayah dalam Mendidik Anak pada Aspek Perkembangan Sosial Emosional. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 250–255.
- Sukmawati, D. (2022). A, The Development of Traces Learning Media (Big Maze Snakes and Ladders) in Cognitive Ability in Group B Children at Wisata Kumara Timur Kindergarten: Pengembangan Media Pembelajaran Jejak (Big Maze Ular Tangga) Dalam Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3).
- Sulianto, J., Untari, M. F. A., & Yulianti, F. (2014). Media Boneka Tangan Dalam Metode Berceritera Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 94–104.
- Sutama, I. W., Astuti, W., Pramono, P., Ghofur, M. A., & Sangadah, L. (2021). Pengembangan E-Modul “Bagaimana Merancang dan Melaksanakan Pembelajaran untuk Memicu HOTS Anak Usia Dini melalui Open Ended Play” Berbasis Ncesoft Flip Book Maker. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 91–101.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al- Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159–176.
- Widiantoro, E., & Prawesti, D. (2013). Pemberian Stimulasi Terhadap Perkembangan Anak Usia 3-5 Tahun. *Jurnal STIKES*, 6(1), 53–62.
- Yani, S. (2023). *Identifikasi Peran Guru Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri 1 Blangkejeren*. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan sosial emosional anak usia pra sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221–228.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–111