

UPAYA MENINGKATKAN ASPEK SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN GAMBAR BERSAMBUNG DI TK AL-KAUSAR

**Khadijah¹, Rizka Hasanah Nasution², Ade Nur Cahyani Ritonga³,
Inayatu Syafitri⁴, Zuhrona Siregar⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: khadijah@uinsu.ac.id, rizkahasanahnasution@gmail.com,
asinnamanya@gmail.com, inayatusafitri4@gmail.com, Zuhronas@gmail.com

Abstract

This research aims to evaluate efforts to improve the social-emotional aspects of early childhood through continuous picture games at Al-Kausar Kindergarten. Using a qualitative case study approach, this research involved the participation of children aged 5-6 years, teachers and parents at the kindergarten. Data was collected through interviews, observation and document analysis. The research results show that continuous picture games have a positive impact on children's social interactions, communication skills and emotional expressions. A supportive social environment and the active role of teachers and parents play a crucial role in the successful implementation of this game. The practical implications of this research highlight the benefits of traditional games in character building in early childhood, offering an important contribution to the development of early childhood education curricula.

Keywords: *Continuous picture games, social-emotional aspects, early childhood*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi upaya meningkatkan aspek sosial-emosional anak usia dini *melalui* permainan gambar bersambung pada TK Al-Kausar. Dengan pendekatan kualitatif studi kasus, penelitian ini melibatkan partisipasi anak usia 5-6 tahun, guru, dan orang tua di TK tersebut. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan gambar bersambung memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial anak, kemampuan berkomunikasi, dan ekspresi emosional. Lingkungan sosial yang mendukung dan peran aktif guru serta orang tua memainkan peran krusial dalam kesuksesan implementasi permainan ini. Implikasi praktis penelitian ini menyoroti manfaat permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak usia dini, menawarkan kontribusi penting terhadap pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan gambar bersambung, aspek sosial-emosional, anak usia dini

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini tidak dapat diabaikan, karena hal tersebut turut berperan dalam membentuk karakter dan kesiapan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. (Raudhatul & Ra, 1909) menyebutkan bahwa perkembangan sosial melibatkan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, sementara perkembangan emosional, menurut (Syafi'i & Solichah, 2021), mencakup perasaan yang muncul sebagai respons terhadap hubungan dengan orang lain. Aktivitas bermain tidak hanya memberikan kesenangan pada anak, tetapi juga memiliki dampak penting dalam membentuk karakter dan kemampuan sosial-emosional mereka. Dalam konteks ini, permainan gambar bersambung dianggap sebagai salah satu opsi bermain yang dapat menjadi wadah untuk meningkatkan aspek sosial-emosional anak.

Beberapa peneliti seperti (Dabis & Juniarti, 2019) mencatat beberapa karakteristik yang dapat dikembangkan pada anak usia dini, termasuk rasa ingin tahu, kemandirian, kerja keras, semangat kebangsaan, jujur, religius, disiplin, cinta tanah air, toleransi, bersahabat, peduli sesama, tanggung jawab, dan cinta damai (Abdurrahman, 2018). Permainan gambar bersambung dianggap sebagai sarana untuk mengungkapkan dan mengembangkan karakter-karakter tersebut. Namun, pada kenyataannya, tidak semua anak memiliki kemampuan yang seragam dalam berinteraksi sosial. Beberapa anak mungkin menghadapi kesulitan dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik (Musa et al., 2022). Oleh karena itu, peran orang dewasa, terutama guru dan orang tua, memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing anak-anak untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional mereka (Marlinah & Priyanti, 2021).

Perkembangan sosial adalah suatu proses pembentukan dan perubahan perilaku seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan sosialnya. Hal ini mencakup berbagai aspek, termasuk kemampuan individu untuk berinteraksi dengan orang lain, memahami norma-norma sosial, mengembangkan hubungan interpersonal, serta memahami dan merespons perasaan dan emosi orang lain (Soleh et al., 2023). Proses ini melibatkan penerimaan dan internalisasi norma-norma sosial, perkembangan kemampuan berkomunikasi, pembentukan identitas sosial, dan kemampuan untuk beradaptasi dalam berbagai situasi sosial (Ayunita et al., 2023).

Perkembangan sosial dimulai sejak usia dini dan terus berlanjut sepanjang kehidupan. Anak-anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya, mengembangkan keterampilan berbagi, dan memahami norma-norma sosial di lingkungan mereka (Amelia, 2022). Selama masa remaja, perkembangan sosial melibatkan identitas diri, hubungan romantis, dan penemuan peran sosial dalam masyarakat. Pada tahap dewasa, individu

mengalami perkembangan sosial melalui pembentukan hubungan keluarga, persahabatan, dan partisipasi dalam masyarakat lebih luas. Perkembangan sosial ini dipengaruhi oleh faktor genetik, lingkungan keluarga, pendidikan, budaya, dan pengalaman sosial (Subekti, 2022). Setiap individu memiliki lintasan perkembangan sosial yang unik, tetapi umumnya melibatkan proses adaptasi dan pembelajaran untuk hidup dalam komunitas.

Perkembangan emosional merujuk pada perubahan dan pertumbuhan dalam pengalaman, pengenalan, dan pengelolaan emosi seseorang sepanjang rentang kehidupannya. Ini mencakup pemahaman terhadap berbagai perasaan dan ekspresi emosional, kemampuan untuk mengelola stres dan konflik, serta pengembangan keterampilan untuk berkomunikasi secara efektif tentang perasaan. Proses perkembangan emosional dimulai sejak dini, ketika bayi mulai merespons dan mengidentifikasi perasaan dasar seperti kebahagiaan, kesedihan, marah, atau ketakutan. Seiring bertambahnya usia, anak-anak belajar mengenali dan mengelola emosi mereka dengan lebih kompleks, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan memahami konsep diri mereka dalam konteks hubungan sosial. Pada masa remaja, perkembangan emosional melibatkan pencarian identitas diri, eksplorasi perasaan romantis, dan navigasi melalui perubahan hormonal. Di usia dewasa, individu terus berkembang dalam hal keterampilan mengelola emosi kompleks, mengembangkan hubungan interpersonal yang sehat, dan menyesuaikan diri dengan tantangan kehidupan. Faktor genetik, lingkungan keluarga, pengalaman hidup, dan interaksi sosial berperan dalam membentuk perkembangan emosional seseorang. Proses ini dapat dipengaruhi oleh dukungan sosial, pendidikan, serta cara individu mengatasi dan merespons berbagai situasi emosional. Perkembangan emosional yang sehat berkontribusi pada kesejahteraan psikologis dan kemampuan individu untuk berfungsi secara positif dalam hubungan dan masyarakat (Rohayani, 2020).

Permainan gambar bersambung adalah suatu kegiatan kreatif di mana peserta melanjutkan atau melengkapi gambar yang sudah dimulai oleh orang lain atau oleh diri sendiri. Biasanya, permainan ini melibatkan sejumlah orang yang secara bergantian menambahkan elemen-elemen baru ke gambar yang telah ada, seringkali tanpa mengetahui isi gambar sebelumnya. Proses permainan gambar bersambung dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya, satu orang dapat membuat sebagian gambar, kemudian menyembunyikan sebagian lainnya, dan orang berikutnya melanjutkan dari gambar yang tersembunyi. Alternatif lainnya adalah ketika setiap peserta hanya melihat bagian terakhir dari gambar sebelumnya, dan mereka melanjutkan gambar tersebut berdasarkan interpretasi mereka sendiri. Permainan gambar bersambung tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merangsang kreativitas, imajinasi, dan kerja sama antar peserta. Ini dapat

menjadi aktivitas yang mendidik, terutama dalam konteks pembelajaran anak usia dini, di mana anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Selain itu, permainan ini sering digunakan sebagai alat untuk menggali ekspresi emosional dan memahami perspektif masing-masing peserta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi upaya dalam meningkatkan aspek sosial-emosional anak usia dini melalui permainan gambar bersambung di TK Al-Kausar. Dengan merinci landasan teori dan penelitian sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman lebih lanjut mengenai dampak permainan congklak terhadap perkembangan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

METODOLOGI

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Studi kasus dipilih karena memberikan kesempatan untuk mendalami pada konteks spesifik di TK Al-Kausar, memungkinkan penelitian menggali informasi secara detail mengenai upaya meningkatkan aspek sosial-emosional anak usia dini melalui permainan gambar bersambung (Komariah, 2014).

2. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di TK Al-Kausar yang telah mengikuti kegiatan permainan gambar bersambung. Selain itu, guru dan orang tua anak-anak juga akan diikutsertakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan perspektif mereka terkait upaya meningkatkan aspek sosial-emosional anak.

3. Teknik Pengumpulan Data:

- a. Wawancara akan dilakukan dengan guru-guru di TK Al-Kausar untuk mendapatkan informasi tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan permainan gambar bersambung. Wawancara juga akan dilakukan dengan orang tua anak-anak untuk mendapatkan perspektif mereka terkait perubahan perilaku sosial-emosional anak setelah mengikuti kegiatan ini.
- b. Observasi langsung akan dilakukan selama pelaksanaan kegiatan permainan gambar bersambung. Observasi akan mencakup interaksi antar anak, respon emosional, dan partisipasi aktif dalam kegiatan.
- c. Analisis dokumen akan dilakukan terhadap materi pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan permainan gambar bersambung, catatan perkembangan anak, dan dokumen lain yang relevan.

4. Prosedur Penelitian

- a. Persiapan awal melibatkan koordinasi dengan pihak TK Al-Kausar, pengumpulan materi pembelajaran, dan persiapan peralatan yang dibutuhkan.
- b. Pelaksanaan penelitian akan melibatkan pemberian informasi kepada guru dan orang tua, observasi kegiatan, wawancara, dan pengumpulan data yang relevan.
- c. Data kualitatif akan dianalisis secara tematik. Transkrip wawancara dan catatan observasi akan dikodekan, dikelompokkan, dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul.
- d. Hasil analisis akan diinterpretasikan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai upaya meningkatkan aspek sosial-emosional anak usia dini melalui permainan gambar bersambung di TK Al-Kausar. Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk laporan jurnal yang memuat temuan dan implikasi praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Permainan Gambar Bersambung dalam Melatih Kesabaran Anak di TK Al-Kausar

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat kesabaran anak setelah melibatkan mereka dalam permainan gambar bersambung. Observasi dan pengamatan langsung menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan kemampuan untuk fokus lebih lama pada suatu tugas, menunggu giliran dengan lebih sabar, dan menyelesaikan aktivitas dengan ketekunan yang lebih tinggi (Dhida, 2021). Selain itu, wawancara dengan para guru dan orang tua juga memberikan pandangan yang positif terkait perubahan perilaku anak-anak (Nur Laily & Dwi Ade Chandra, 2021). Para guru melaporkan peningkatan keterlibatan anak selama kegiatan pembelajaran, sementara orang tua melaporkan adanya perubahan positif dalam kesabaran anak di rumah (Iskandar et al., 2023).

Analisis data juga menunjukkan bahwa permainan gambar bersambung memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan strategi penyelesaian masalah, memahami pentingnya menunggu, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengatasi frustrasi. Hasil ini menegaskan bahwa permainan gambar bersambung dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam melatih kesabaran anak usia dini di TK Al-Kausar. Permainan gambar bersambung dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran di TK untuk meningkatkan aspek kesabaran anak (Rakhmawati, 2022). Temuan ini memberikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik, menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dan menyenangkan seperti permainan gambar

bersambung dapat memiliki dampak positif dalam melatih kesabaran anak di tahap perkembangan awal mereka.

Meningkatkan Kemampuan Bekerja Sama Anak di TK Al-Kausar

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bekerja sama anak setelah terlibat dalam permainan gambar bersambung secara terstruktur. Observasi intensif selama kegiatan pembelajaran mencatat peningkatan kolaborasi antar anak, di mana mereka secara aktif berdiskusi, berbagi ide, dan saling membantu dalam menyelesaikan gambar bersambung. Wawancara dengan guru dan pengamatan dari orang tua mengungkapkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep bekerja sama, seperti mendengarkan pendapat teman, mencapai kesepakatan, dan merayakan keberhasilan bersama. Selain itu, permainan gambar bersambung juga menciptakan lingkungan yang inklusif, di mana setiap anak merasa dihargai dan diakui oleh teman-temannya.

Analisis data juga mendukung temuan bahwa permainan gambar bersambung efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, seperti komunikasi efektif, empati, dan rasa tanggung jawab terhadap tugas bersama. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa permainan gambar bersambung dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama anak usia dini di TK Al-Kausar. Integrasi permainan gambar bersambung ke dalam kurikulum TK dapat memberikan kontribusi positif pada perkembangan sosial anak, membangun dasar penting bagi kemampuan bekerja sama yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini tidak hanya melibatkan anak-anak dalam pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial yang esensial untuk masa depan mereka.

Hasil wawancara dengan guru mengenai cara anak bekerja sama dalam mengerjakan permainan gambar bersambung menunjukkan sejumlah temuan yang menarik. Guru-guru di TK Al-Kausar menyampaikan bahwa permainan gambar bersambung telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan bekerja sama anak-anak di kelas.

"Guru menyatakan bahwa permainan ini telah mendorong anak-anak untuk berkomunikasi lebih aktif dan terbuka. Mereka melibatkan diri dalam diskusi kelompok kecil untuk merencanakan dan merancang bagian gambar mereka. Guru juga mencatat peningkatan dalam kemampuan mendengarkan anak-anak, di mana mereka saling memperhatikan pendapat teman sekelas dan mencari solusi bersama-sama."

Selain itu, guru menyoroti bahwa permainan gambar bersambung memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar menghargai perbedaan pendapat dan ide. Proses

kolaboratif ini mengajarkan mereka untuk merespons dengan baik terhadap kontribusi setiap anggota kelompok, membangun rasa saling menghargai, dan menciptakan lingkungan belajar yang positif (Ifadah, 2019).

"Guru juga menyampaikan bahwa melalui permainan ini, anak-anak belajar bekerja sama dalam menyelesaikan tugas bersama, meningkatkan kerjasama tim, dan membagi tanggung jawab secara adil. Mereka mencatat bahwa anak-anak menunjukkan kegembiraan ketika berhasil menyelesaikan gambar bersambung secara bersama-sama, memperkuat ikatan sosial di antara mereka."

Hasil wawancara dengan guru menegaskan bahwa permainan gambar bersambung efektif dalam merangsang kolaborasi dan bekerja sama di antara anak-anak TK Al-Kausar. Guru menyaksikan pertumbuhan anak-anak dalam hal keterampilan sosial dan kemampuan berinteraksi positif satu sama lain, membuktikan bahwa permainan ini bukan hanya sarana pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga mendukung perkembangan sosial anak-anak pada tingkat usia dini.

Perkembangan sosial-emosional

Hasil wawancara dengan guru mengenai reaksi anak terhadap kekalahan atau kesulitan dalam memecahkan gambar bersambung menunjukkan bahwa sebagian anak mampu menerima kekalahan dengan baik, namun ada beberapa kasus di mana anak menunjukkan reaksi emosional seperti menangis.

"Guru-guru di TK Al-Kausar menyatakan bahwa sebagian besar anak menunjukkan sikap positif terhadap tantangan dan kesulitan dalam permainan gambar bersambung. Mereka melihat bahwa anak-anak cenderung melihat kegagalan sebagai peluang untuk belajar dan meningkatkan keterampilan mereka. Guru juga mengamati bahwa sebagian besar anak mampu mengatasi rasa frustrasi dan terus mencoba mencari solusi meskipun mengalami kesulitan."

Namun, beberapa guru melaporkan bahwa ada sebagian kecil anak yang menangis atau menunjukkan ekspresi kekecewaan ketika mereka tidak dapat memecahkan gambar bersambung (Purwandari et al., 2022). Guru mengindikasikan bahwa reaksi ini mungkin disebabkan oleh kombinasi faktor, termasuk tingkat kepercayaan diri anak dan ekspektasi yang mereka miliki terhadap diri mereka sendiri. Guru-guru di TK Al-Kausar mengambil pendekatan mendukung terhadap anak-anak yang mengalami kekecewaan. Mereka menyediakan dukungan emosional, memberikan pujian untuk usaha anak, dan mengarahkan mereka untuk melihat kegagalan sebagai langkah menuju kesuksesan di masa depan. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu anak-anak mengembangkan

ketangguhan emosional dan kemampuan mengatasi rasa frustrasi (Atusholichah et al., 2022).

Dengan demikian, hasil wawancara menyoroti variasi dalam respons emosional anak-anak terhadap kesulitan dalam permainan gambar bersambung. Meskipun sebagian besar anak menerima kekalahan dengan baik, guru di TK Al-Kausar terus berkomitmen untuk mendukung perkembangan emosional anak-anak dan membantu mereka memahami pentingnya proses belajar dan tumbuh.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi permainan gambar bersambung di TK Al-Kausar berhasil meningkatkan aspek sosial-emosional pada anak usia dini. Permainan ini membuktikan diri sebagai sarana yang efektif untuk merangsang interaksi positif antar anak, pengembangan keterampilan berkomunikasi, serta ekspresi emosional melalui media gambar. Lingkungan sosial di TK Al-Kausar turut berperan penting dalam memberikan dukungan terhadap pertumbuhan positif ini. Melalui kerjasama antara guru, orang tua, dan anak-anak, atmosfer yang mendukung perkembangan karakter anak berhasil diciptakan. Peran aktif guru dan orang tua terbukti krusial dalam memberikan bimbingan dan contoh perilaku positif. Selain itu, manfaat permainan tradisional seperti gambar bersambung tidak hanya terbatas pada aspek sosial-emosional, tetapi juga mencakup rangsangan terhadap kreativitas anak dan peningkatan kecerdasan emosional mereka. Implikasi praktis penelitian ini menyoroti pentingnya mengintegrasikan permainan gambar bersambung ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini sebagai upaya nyata dalam memperkaya pengalaman pembelajaran dan mendukung pembentukan karakter yang holistik. Dengan melibatkan berbagai pihak seperti guru, orang tua, dan lingkungan sekitar, permainan gambar bersambung muncul sebagai instrumen berharga dalam membimbing anak-anak untuk mengembangkan potensi sosial-emosional mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. (2018). Upaya Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama dan Moral Melalui Metode Keteladanan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 14(2), 101–107. <https://doi.org/10.20414/jpk.v14i2.698>
- Amelia, F. (2022). *Change Think Journal*. *Change Think Journal*, 1(Perdagangan Internasional Booster Dalam Pertumbuhan Ekonomi), 151–157.
- Atusholichah, A. B., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2022). MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL.
- Ayunita, S., Khadijah, K., Harahap, E. F., & ... (2023). Penerapan Budaya Antri Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Atthiflah: Journal of Early ...*, 10, 239–246.

<https://jurnal.insida.ac.id/index.php/atthiflah/article/view/493%0Ahttps://jurnal.insida.ac.id/index.php/atthiflah/article/download/493/263>

- Dabis, Y., & Juniarti, Y. (2019). Asesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Undang-undang. *Jambura*, 1(2), 55–65.
- Dhida, T. T. (2021). The effect of animation video learning media on social emotional development of early children. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 47–58. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- IFADAH, Y. K. (2019). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA DESA TOTOKAN KECAMATAN MLARAK KABUPATEN PONOROGO. In *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO* (Vol. 1, Issue 1).
- Iskandar, Y., Pasaribu, S. E., & Pramudya, M. S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Dan Belajar Paud Nurussybyan Desa Cikelat. 3(3), 254–260.
- Komariah, D. S. & A. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Marlinah, M., & Priyanti, N. Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(20), 4135–4142. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1525>
- Musa, S., Nurhayati, S., Jabar, R., Sulaimawan, D., & Fauziddin, M. (2022). Upaya dan Tantangan Kepala Sekolah PAUD dalam Mengembangkan Lembaga dan Memotivasi Guru untuk Mengikuti Program Sekolah Penggerak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4239–4254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2624>
- Nur Laily, I., & Dwi Ade Chandra, R. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>
- Purwandari, E., Handayani, N., Agusta, O. L., Mabruria, A., & Haryanti, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD) Melalui Metode Bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 47–55. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.11685>
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Raudhatul, D. I., & Ra, A. (1909). MELALUI PERMAINAN BOX ACTIVITY PADA KELOMPOK B. 1–8.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa. *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming*, 14(1), 29–50. <https://doi.org/10.20414/Qawwam.v14i1.2310>
- Soleh, A. S. M., Musayyadah, M., & Farida, S. (2023). Implementasi Metode Karya Wisata Dalam Mengembangkan Aspek Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(1), 46. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i1.47899>
- Subekti, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Pembiasaan Bagi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK. *Jurnal Pakar Guru: Pembelajaran Dan Karya Guru*, 2(2), 6.

- Syafi'i, I., & Solichah, E. N. (2021). Asessmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Ummul Quro Talun Kidul. Jurnal Golden Age, 5(02), 83–88. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3108>