

Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Putri Nova Liani¹,

Universitas Lampung¹,

Email Korespondensi: putrinovaliani@gmail.com,

*Article received: 01 Juli 2024, Review process: 13 Juli 2024,
Article Accepted: 01 Agustus 2024, Article published: 20 Agustus 2024*

ABSTRACT

Media is one of the means that can stimulate the social emotional development of early childhood. The purpose of this study is to analyze and describe effective learning media in stimulating the social emotional development of early childhood. The approach in this study uses a literature study, where all data is taken from previous research in the form of journals and books. The results of this study can be concluded that effective learning media in stimulating the social emotional development of early childhood include expression chess media, traditional games, storytelling methods, face poly game media, role playing, use of puzzle game media, animation video learning media, audio visual media literacy, animated video media. The implications of this study can provide references for early childhood educators and practitioners in carrying out activities to stimulate the social emotional development of early childhood, this has been tested in several studies and published strictly in scientific journals.

Keywords: *Early Childhood, Social Emotional, Learning.*

ABSTRAK

Media merupakan salah satu sarana yang dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan media pembelajaran efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan studi kepustakaan, diaman seluruh data diambil melalui penelitian terdahulu berupa jurnal dan buku. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini diataranya adalah media catur ekspresi, permainan tradisional, metode berbcerita, media permainan face poly, bermain peran, penggunaan media permainan puzzle, animation video learning media, literasi media audio visual, media video animasi. Implikasi dari penelitian ini dapat memberikan rujukan bagi para pendidikan dan praktisi anak usia dini dalam melakukan aktivitas stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini, hal ini telah diuji dalam beberapa penelitian dan dipublikasikan secara ketat pada jurnal ilmiah.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Sosial Emosional, Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha pengajaran yang dipusatkan pada anak sejak pertama kali lahir dunia sampai dengan anak berusia enam tahun yang dibantu melalui pemberian rangsangan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan fisik dan rohani sehingga anak-anak memiliki persiapan untuk memasuki sekolah lanjutan, yang dilaksanakan secara formal, nonformal, dan informal. Pada umumnya pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan untuk meningkatkan beragam kemampuan anak sejak awal sebagai dasar hidup dan bisa mencocokkan dengan keadaan mereka saat ini sehingga pendidikan anak usia dini tidak dapat diabaikan begitu saja (Wan et al., 2023a).

Pada pembukaan UUD 1945 disebutkan bahwa salah satu tujuan di dirikannya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka negara bertanggung jawab untuk menyelenggarakan pendidikan informal. PAUD merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan yang dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal yang diselenggarakan bagi masyarakat Indonesia di mana pun mereka berada. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Nurhafizah & Hasan, 2023b).

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (Nurhasanah et al., 2023). Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar (Nurhafizah & Hasan, 2023c). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan bagi anak dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini (Anita, 2023). Pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan untuk meningkatkan beragam kemampuan anak (Wan et al., 2023b). Pada usia dini merupakan *golden age* dalam tumbuh kembang anak untuk mengoptimalkan perkembangan otak (Komariah et al., 2023). Anak usia dini merupakan makhluk kecil yang menganggap segala aktivitas adalah bermain (Nuzul et al., 2023). Bermain adalah dunianya anak (Fenny et al., 2023). Bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini (Kusnul et al., 2023). bagi anak usia dini bermain ibaratkan kepingan uang logam yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Rayzah et al., 2023). Usia dini merupakan usia penting dalam pembentukan kepribadian anak (Hasan & Nurhafizah, 2023). Partisipasi orang tua dalam menunjang pelaksanaan pendidikan pada anak yaitu dengan jenis memberikan sumbangan pikiran (bimbingan, perhatian dan motivasi) (Megawati et al., 2023). Pendidikan untuk anak menjadi tanggung jawab bagi ibu bapaknya (Marziana & Harun, 2023). Pendidikan mendasar yang diterima anak berangkat dari keluarga (Fitriana, 2023). Dukungan orangtua dapat meningkatkan prestasi anak (Mawaddah et al., 2023). Anak usia dini selalu tertarik dengan hal

baru (Nurhafizah & Hasan, 2023a). Mutu pembelajaran adalah bagian dari mutu pendidikan secara keseluruhan (Qalka & Hairul, 2023). Karakteristik pembelajaran anak usia dini ialah pembelajaran aktif (Nurul et al., 2023). Anak Usia Dini memiliki kebutuhan alami untuk bergerak dan berkembang (Hilda, 2023a). Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya (Nurillah, 2023a).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 8 tahun, yang memiliki potensi genetik dan siap untuk di kembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Sehingga pembentukan perkembangan selanjutnya dari seorang anak sangat ditentukan pada masa awal perkembangan (Fenny & Padli, 2024). Anak usia dini memiliki kebutuhan alami untuk bergerak dan berkembang. Anak sejak lahir diciptakan untuk menggerakkan motoriknya. Sebagai contoh, ketika lahir secara alami anak menggerakkan tangan dan kaki secara tidak teratur untuk mengenal lingkungannya. Allah telah memberikan gerak tersebut kepada setiap manusia agar kita bisa membangun pengetahuan mengenai perkembangan motorik sejak dini (Hilda, 2023b).

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini 0 sampai 6 tahun merupakan masa keemasan (golden age) dimana seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan anak. dalam mengembangkan berbagai macam jenis yang harus dikembangkan oleh anak. Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu. Pengertian lain dari perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik, maupun psikis (Nurillah, 2023b).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan suatu penelusuran dan penelitian dengan metode membaca dan menelaah berbagai jurnal dan buku yang berkaitan dengan topik penelitian dalam menghasilkan sebuah tulisan. Pada penelitian ini tidak terdapat lokasi penelitian, karena seluruh data diambil dari jurnal dan buku, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini, dengan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, dan teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yang berkaitan dengan media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini, dapat peneliti sajikan berdasarkan analisis literature penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian Annisabella Ananda Gemilang dan Mallevi Agustin Ningrum

Dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media catur ekspresi untuk menstimulasi kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun, bahwa penelitian pengembangan ini dengan produk berupa media catur ekspresi untuk menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak dikembangkan dengan model penelitian yaitu model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap pengembangan ADDIE yaitu tahap Analysis (analisis), pada tahap analisis ini tahapan terbagi menjadi 3 tahapan terdiri dari analisis karakter anak, analisis kebutuhan anak dan analisis kurikulum. Analisis ini dilakukan agar nantinya media yang dirancang pada tahap selanjutnya menyesuaikan atau pada tahap ini analisis pada anak menjadi acuan untuk terciptanya pengembangan suatu produk media (Annisabella & Mallevi, 2023).

Analisis karakter anak bertujuan untuk mengetahui karakter anak dan bagaimana perkembangan kemampuannya untuk diteliti lebih lanjut. Karena karakter dan kemampuan anak sangat beragam maka perlunya tahapan analisis karakter anak. dapat dibuktikan dari analisis karakter anak, di lembaga terdapat anak yang mudah meluapkan emosi serta terdapat juga anak yang susah untuk meluapkan emosinya. Setelah dilakukannya tahap analisis, yakni tahap design atau perancangan. Tahap perancangan ini mendesain media catur yang sesuai berdasarkan hasil data dari tahap penelitian awal yaitu analisis kebutuhan. Pada tahap perancangan ini, peneliti mendesain media catur untuk dikembangkan mulai dari bahan, warna media, gambar yang ada pada media, tampilan media yang menarik serta ukuran media yang harus sesuai dengan anak usia 5-6 tahun. Media catur yang akan dikembangkan merupakan media catur ekspresi yaitu media dengan bentuk yang mirip dengan papan catur dengan gambar dan warna yang menarik. Media dibuat dari beberapa jenis kayu yaitu kayu HDF, basal dan pinus dengan ukuran 36 x 36 cm agar mudah digunakan oleh anak. dari penggunaan bahan ini diharapkan media dapat awet digunakan kedepannya. Selain itu warna dan gambar materi dibuat menarik serta adanya penambahan dadu dan putaran pada bagian tengah papan catur yang menjadikan media catur ekspresi ini (Annisabella & Mallevi, 2023).

Menyenangkan untuk anak. Perencanaan pengembangan media ini akan menghasilkan media yang mendukung dan sesuai untuk pembelajaran sekaligus menstimulasi pengenalan emosi pada anak. Penggunaan media yang menarik dapat memperlancar pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu menambah gairah anak dalam belajar dan mempermudah tugas para guru untuk memberikan materi agar anak terpancing untuk mengikuti pembelajaran dengan tekun (Annisabella & Mallevi, 2023).

Dilanjutkan pada tahap development atau pengembangan yang bertujuan untuk merealisasikan produk sesuai rancangan yang nantinya akan divalidasi oleh ahli media dan materi. Yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media agar media yang telah dikembangkan mendapat masukan berupa

komentar dan saran yang membangun guna adanya perbaikan yang lebih baik lagi terhadap media catur ekspresi (Annisabella & Mallevi, 2023).

Pada tahap implementasi yaitu dilakukannya uji coba secara langsung pada lembaga pada anak didik di lembaga yang dituju. Jumlah subjek uji coba yaitu 12 anak berusia 5-6 tahun di TK Dwi Karya. Dari tahap implementasi didapat dari pengamatan atau observasi pada subjek uji coba, anak mampu menggunakan dan memainkan media catur ekspresi yang telah dikembangkan untuk menstimulasi kemampuan mengenak emosi anak. Dengan hal itu anak mengalami peningkatan pada kemampuannya dalam mengenal emosi yang dapat dilihat dari pengerjaan lembar kerja pre-test dan post-test (Annisabella & Mallevi, 2023).

Pada tahap evaluasi yaitu memperbaiki desain pada media catur ekspresi sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Perbaikan yang dilakukan pada tahap evaluasi yaitu mengubah sedikit desain dan penambahan nama emosi pada media. Desain yang diubah yaitu yang awalnya kotak pada media catur tidak dapat dilepas pasang, yang akhirnya dapat dilepas pasang dan desain gambar emosi yang perlu diubah. Selanjutnya evaluasi pada perlunya perbaikan penulisan pada lembar validasi yang masih kurang tepat (Annisabella & Mallevi, 2023).

Kesimpulannya penggunaan media catur ekspresi dapat membantu anak dalam mengenal emosi dasar serta dalam penggunaan media catur ekspresi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada anak. Media catur ekspresi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal emosi, hal ini karena anak telah tercukupi kebutuhannya yaitu belajar menggunakan media yang menyenangkan dan konkret adanya, hal ini sesuai dengan media yang telah dikembangkan yaitu media catur ekspresi. Sehingga media catur ekspresi dapat dikatakan efektif untuk menstimulasi kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun (Annisabella & Mallevi, 2023).

2. Penelitian Diajeng Aulia dan Sudaryanti

Dalam penelitiannya yang berjudul peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini, memberikan kesimpulan bahwasanya peran permainan tradisional mampu meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini. Hal itu dikarenakan permainan tradisional di Indonesia dapat menstimulus keterampilan anak dalam menyesuaikan diri, berempati, mengontrol diri, menghargai orang lain, serta anak dapat menaati peraturan yang disepakati, bekerjasama dengan kelompok, memperoleh pengalaman yang menyenangkan, mengembangkan sikap menaati peraturan, membantu teman, kooperatif menunjukkan rasa percaya diri, mengembangkan jiwa sportifitas, dan tidak mudah menyerah sebab anak belajar dalam kondisi yang menyenangkan sehingga kecerdasan sosial emosi anak dapat terstimulasi dengan baik (Diajeng & Sudaryanti, 2023).

Permainan tradisional perlu diberikan kepada anak karena permainan tradisional yang ada di daerah berpartisipasi dalam pengembangan sosial emosional anak usia dini. Mengimplementasikan permainan tradisional kepada anak dapat menjadi solusi guna menangani anak yang belum bisa bersosialisasi,

egosentrime dalam menghadapi masalah, agresif dengan cara menyerang teman, tidak mau menunggu giliran apabila sedang bermain, dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya di Taman Kanak-Kanak. Permainan tradisional bermanfaat sebagai media pembelajaran guna mengembangkan kompetensi sosial emosional anak usia dini sehingga diharapkan dapat mengambil keputusan yang bertanggung jawab, keterampilan membangun hubungan, dapat berinteraksi dengan teman sebaya, bekerjasama dengan kelompok, mengembangkan jiwa sportifitas, dan tidak mudah menyerah sebab anak belajar dalam kondisi yang menyenangkan sehingga kecerdasan sosial emosi anak dapat terstimulasi dengan baik (Diajeng & Sudaryanti, 2023).

3. Penelitian Elce Purwandari, Nur Handayani, Okky Leo Agusta, Arni Mabruria, Nik Haryanti

Dalam penelitiannya yang berjudul peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui metode berbcerita, Pada siklus pertama terdiri dari dua observasi yaitu observasi pada proses belajar dan observasi pada kemampuan sosial emosional. Pada kegiatan observasi proses belajar, kegiatan yang dilakukan guru terkategori kurang dikarenakan belum optimalnya guru dalam melakukan proses pembelajaran. Kendala yang dihadapi dikarenakan anak belum tertarik dengan video yang ditampilkan di laptop oleh guru Guru lupa menyiapkan soundsistem yang terhubung pada laptop sehingga pada saat video diputar suaranya terdengar kecil dan tidak maksimal (Elce et al., 2022).

Anak-anak tidak menyaksikan dengan serius isi video tersebut sehingga sedikit sekali anak yang dapat memberikan kesimpulan isi cerita dan banyak anak yang tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan cerita yang mereka saksikan melalui video. Hal yang sama sejalan dengan Adrianindita (2015: 35) mengemukakan bahwa persiapan guru sangat berperan dalam kesuksesan siklus pembelajaran. Guru memiliki peran dalam mempersiapkan media pembelajaran sehingga metode pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal (Elce et al., 2022).

Pada observasi kemampuan sosial emosional, terlihat bahwa kemampuan anak kurang berani dalam menunjukkan rasa percaya diri dikarenakan tidak maksimal dalam menyaksikan video kemudian kurang berani mengajukan dan menjawab pertanyaan dari guru, serta kurang berani bercerita di depan kelas. Anak-anak masih perlu bimbingan dan motivasi dari guru lebih banyak lagi sebab anak-anak belum baik dalam menunjukkan emosi yang wajar yakni dalam membantu memecahkan perselisihan dan masalah serta mengekspresikan perasaannya (Elce et al., 2022).

Pada siklus kedua pengamatan juga terdiri atas dua jenis yaitu pengamatan pada proses belajar dan pengamatan pada kemampuan sosial emosional. Pada kegiatan observasi proses belajar, kegiatan yang dilakukan guru terkategori baik dikarenakan guru sudah menyiapkan alat/media pembelajaran dengan lengkap contohnya laptop, soundsistem, video dan infocus sehingga anak-anak lebih jelas lagi dalam mendengarkan dan melihat cerita yang ditampilkan, namun dalam hal memberikan motivasi kepada anak-anak guru masih kurang baik karena motivasi yang diberikan tidak menarik dan kurang semangat sehingga ketika

menyimpulkan isi cerita anak masih perlu bimbingan dari guru karena anak kurang fokus dan menyenangi cerita tersebut. Selain itu dalam hal tanya jawab anak-anak hanya menunjuk tangan saja ketika ditanya mereka diam saja dan ada yang tertawa karena mereka tidak mengerti mau menjawab apa. Namun tentu ada peningkatan dari siklus sebelumnya (Elce et al., 2022).

Pada pengamatan kemampuan sosial emosional anak terjadi peningkatan dimana kemampuan anak terhadap kepercayaan diri yang sudah mulai muncul, sudah sebagian anak dapat menunjukkan sikap emosinya dengan baik, anak-anak sudah dapat disiplin dan mentaati peraturan yang ada serta anak-anak sudah mulai bisa berinteraksi dengan temannya dengan baik. Walaupun belum seluruh anak dapat melakukannya dengan baik (Elce et al., 2022).

Pada siklus ketiga peningkatan kemampuan semakin baik. Setelah dilakukan pengamatan baik pada saat kegiatan bercerita ataupun pada saat pembelajaran tanya jawab tentang cerita yang telah didengar. Pada saat bercerita semua anak mendengarkan dan sangat tertarik sehingga pada saat akhir pelajaran anak sudah mengerti apa yang mereka harus lakukan. Menggunakan metode bercerita agar siswa dapat termotivasi dan lebih semangat dalam belajar, mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru dengan beberapa pendekatan, memberi nilai yang baik, membantu siswa dalam memberikan penanaman moral di dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa lebih mudah memahami, dan memberi masukan-masukan kepada siswa agar lebih mudah dalam belajar. Pada kemampuan sosial emosional peserta didik dapat melakukan interaksi yang baik dengan teman seusianya dan orang yang lebih dewasa, dapat memperlihatkan sikap percaya diri, dapat memperlihatkan sikap mandiri, dapat memperlihatkan emosi yang rasional dan mulai terbiasa untuk itu menunjukkan disiplin dan ikut aturan. Dengan mengenalkan emosi dasar kepada anak melalui permainan berupa cerita dan bermain menebak perasaan, seorang anak dapat dengan mudah memahami emosi yang dimiliki dan orang lain miliki (Elce et al., 2022).

Peningkatan perkembangan kemampuan sosial emosional anak yang terjadi mulai dari siklus pertama sampai ketiga terjadi bertahap sesuai kebiasaan yang diajarkan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya guru terus berupaya untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dengan berbagai macam media. Perkembangan sosial emosional bukan hanya tanggung jawab orangtua sebagai pendamping belajar di rumah namun merupakan tugas guru di sekolah sebagai persiapan anak menyambut masa depan. Pembelajaran yang terus mengembangkan sosial emosional anak akan mengembangkan personalitas anak dan karakter anak (Elce et al., 2022).

4. Penelitian Nurul Afrianti

Dalam penelitiannya yang berjudul permainan tradisional, alternatif media pengembangan kompetensi sosial-emosional anak usia dini, memberikan kesimpulan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif media untuk mengembangkan kompetensi sosial dan emosi. Terdapat berbagai pilihan permainan yang dapat dimodifikasi sesuai kondisi anak. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional selain menyenangkan juga

mengembangkan sikap membantu teman, mentaati peraturan, menunjukkan rasa percaya diri, kooperatif, tidak menyerah dan mengembangkan jiwa sportivitas. Atas dasar hasil kesimpulan di atas, direkomendasikan dilakukannya eksplorasi dan kompilasi permainan tradisional berbasis budaya lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi sosial-emosi AUD. Secara yuridis ada baiknya dibuat Pusat Studi khusus yang mewadahi pemanfaatan permainan tradisional untuk kepentingan proses pendidikan (pembelajaran) khususnya dalam rangka mengembangkan kompetensi sosial-emosi AUD. Ke depan, diharapkan muncul kesadaran dan wawasan para pendidik khususnya di lingkungan PAUD agar memiliki kemampuan dan dukungan untuk memanfaatkan permainan tradisional untuk kepentingan pengembangan kompetensi sosial-emosi AUD secara khusus dan untuk kepentingan pendidikan lainnya secara umum (Nurul, 2014).

5. Penelitian Karina Kusuma Wardhani, Tomas Iriyanto, Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas

Dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media permainan face poly untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak, memberikan kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini menciptakan produk media permainan Face Poly untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Media ini dikembangkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas yang akan menstimulasi aspek sosial emosional anak. Media permainan Face Poly memiliki design menarik yang akan memunculkan rasa ketertarikan anak untuk bermain media ini yang berisikan berbagai macam gambar emosi dasar terdiri dari: emosi bahagia, sedih, terkejut, jijik, takut dan marah. Selain itu media permainan Face Poly ini memiliki kartu tantangan yang berisikan 6 tantangan yang akan menambah rasa penasaran anak (Karina et al., 2024).

Media ini mendapatkan respon yang positif dari hasil validitas ahli media, ahli materi, dan anak. Hasil validitas dari ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat setuju menunjukkan bahwa media permainan Face Poly layak dan bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Peneliti menyarankan agar anak didampingi dalam penggunaan media permainan Face Poly agar anak lebih memahami mengenai materi sosial emosional yang terdapat pada media. Media yang dikembangkan disarankan dapat memaksimalkan kemampuan anak. Penggunaan media ini selain untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional juga dapat melatih kemampuan motorik halus, dan kemampuan berbahasa anak. Bagi pengembangan lebih lanjut, produk Face Poly ini masih belum sempurna sehingga dapat lebih dikembangkan dan disempurnakan sesuai dengan saran pendidik agar media ini menjadi lebih baik. Dan, media ini dapat dikembangkan dengan aspek perkembangan yang berbeda (Karina et al., 2024).

6. Penelitian Ade Lasma Harianja, Rosmaimuna Siregar, Jumaita Nopriani Lubis

Dalam penelitiannya yang berjudul upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran, memberikan kesimpulan

bermain peran muncul sebagai metode pembelajaran yang menarik, mampu memotivasi anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan, variasi teknik dan strategi pembelajaran menjadi penting agar anak tidak merasa jenuh atau bosan. Penelitian ini membuktikan bahwa melalui bermain peran, perkembangan sosial emosional anak dapat ditingkatkan. Hasil ini mengukuhkan tujuan penelitian. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa hasil penelitian dapat dijadikan panduan bagi pengembangan metode pembelajaran, terutama bermain peran. Peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan kelemahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini sebagai basis untuk penyelidikan lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengarahkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan berdaya tarik dalam mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak (Ade et al., 2023).

7. Penelitian Aliya Bifadlilah, Elan, Gilar Gandana

Dalam penelitiannya yang berjudul stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui penggunaan media permainan puzzle, memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media jelas memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, sesuai dengan temuan penelitian dan pembahasan yang dibahas di atas. Karena pesan pembelajaran yang disampaikan kepada anak melalui penggunaan media mudah dipahami oleh mereka, akan sampai kepada mereka dengan cara yang sebaik mungkin, dan dapat merangsang berbagai unsur perkembangan mereka. Agar anak dapat berkembang secara normal dan mencegah keterlambatan perkembangan, maka jelas perkembangan anak harus dibina sejak dini. Oleh karena itu, media puzzle yaitu media yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang harus disatukan menjadi satu kesatuan yang kohesif merupakan salah satu alat pengajaran yang dapat digunakan oleh anak-anak dan dapat mendorong pertumbuhan mereka. Sesuai dengan tuntutan dan bakat anak, penggunaan puzzle dapat dimodifikasi. Teka-teki dapat mendorong pertumbuhan moral dan agama serta keterampilan motorik, verbal, kognitif, dan sosial emosional (Aliya et al., 2023).

8. Penelitian Tasya Tsamara Dhida

Dalam penelitiannya yang berjudul *the effect of animation video learning media on social emotional development of early children: a literature review*, memberikan kesimpulan bahwa berlangsungnya penerapan kebijakan pembelajaran daring disetiap jenjang pendidikan yang salah satunya di jenjang PAUD mengakibatkan penurunan pencapaian aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Perkembangan prososial menjadi aspek yang paling banyak mendapat pengaruh, ketika anak yang biasanya bersosial dengan teman sebaya harus digantikan dengan peran orangtua dan anggota keluarga yang lainnya (Tasya, 2021).

Permasalahan aspek sosial emosional anak usia dini yang timbul sejak pembelajaran daring ini adalah anak kurang bersikap kooperatif, kurangnya sikap toleransi, kurang bersosialisasi, emosi anak tidak stabil, muncul perasaan rindu suasana sekolah, dan anak mengalami kekerasan verbal oleh orang tua karena proses belajar yang tidak lazim, kecemasan atau ketakutan jangka panjang,

kecenderungan depresi, menghindari orang-orang di lingkungan sekitarnya, kurang memiliki rasa tanggung jawab, belum menjalankan kewajibannya, merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran karena monoton, anak hanya ingin bermain dan membuang-buang waktu, dan sebagainya (Tasya, 2021).

Untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini selama pembelajaran daring agar mencapai optimal adalah dengan memberikan stimulasi yang dituang ke dalam kegiatan-kegiatan sosial emosional yang telah disesuaikan dengan indikator-indikator standar tingkat pencapaian perkembangan anak PAUD. Salah satu upaya yang tepat untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak di masa pandemi Covid-19 adalah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan video animasi sebagai media pembelajarannya akan menarik perhatian anak dan mampu mempengaruhi sikap serta tingkah laku anak. Media pembelajaran video animasi mampu mengembangkan aspek sosial emosional anak karena dapat mempengaruhi sikap dan tingkah laku anak usia dini karena anak akan meniru tingkah laku serta perbuatan tokoh atau karakter yang memainkan peran dalam video animasi (Tasya, 2021).

9. Penelitian Desvi Wahyuni, Indah Dwi Sartika, Ade Tri Kurnia

Dalam penelitiannya yang berjudul meningkatkan sosial emosional anak usia dini melalui literasi media audio visual, Perkembangan sosial merupakan suatu proses dalam pembentukan social self (pribadi dalam masyarakat) oleh seorang untuk mendapatkan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan norma serta nilai lingkungan sosialnya. Perkembangan emosi adalah perkembangan yang dirasakan individu yang berbentuk bermacam perasaan yang kuat seperti perasaan benci, khawatir, marah, cinta, senang serta kesedihan. perkembangan sosial dan emosional anak adalah dua pandangan yang berbeda namun tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial pada anak. Begitu pula sebaliknya, membahas perkembangan sosial anak harus melibatkan perkembangan emosional pada anak. Sikap sosial erat hubungannya dengan sikap emosionalnya meski memiliki pola yang berbeda. Perkembangan sosial dan emosional adalah proses yang dirasakan anak dalam tahap perkembangan untuk merespon lingkungan pada usia sebelumnya. perkembangan sosial dan emosional ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana dirinya berkaitan dengan orang lain, baik itu teman sebaya ataupun orang yang lebih tua darinya. Menurut Hurlock sebagaimana yang dikutip oleh Eva Gustiana mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan seorang dalam berinteraksi ataupun bersikap dalam berhubungan dengan unsur sosialisasi pada Masyarakat yang sesuai dengan arahan sosial. Kemampuan sosial anak bisa didapatkan dari berbagai kesempatan serta pengalaman dalam berteman dengan orang di lingkungannya. kebutuhan dalam berinteraksi dengan orang lain sudah dialami sejak usia 6 bulan, ketika anak telah mampu memahami lingkungannya. sedangkan bagi Salovey serta John Mayer yang dikutip dalam novel Ali Nugraha pengembangan sosial dan emosional mencakup: empati, mengungkapkan serta memahami perasaan,

mengutarakan rasa marah, mandiri, mampu untuk menyesuaikan dan membiasakan diri, disukai, kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan antara permasalahan individu, intensitas, kesetiakawanan, sopan santun serta sikap saling hormat menghormati. anak-anak mempunyai berbagai aspek perkembangan, salah satunya merupakan aspek sosial dan emosional. Berdasarkan pada pengertian dari para ahli di atas bisa disimpulkan jika perkembangan sosial emosional adalah kemampuan seseorang dalam berperilaku, bersikap, mengatur serta menyesuaikan diri dan emosi terhadap diri sendiri, orang lain bahkan masyarakat sekitar dalam hubungan sosial. Dalam proses perkembangan sosial emosional anak, umumnya seseorang anak belum memiliki kemampuan dalam bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara membiasakan diri dengan orang lain. Demikian juga dengan emosi anak, meski emosi anak bersifat egosentris namun anak akan berkembang dengan sehat bila dibimbing dengan penuh kasih sayang, sehingga dengan kasih sayang orang tua serta lingkungan keluarga yang baik anak akan mampu bersosialisasi dengan lebih baik (Desvi et al., 2023).

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang dengan harfiah berarti 'tengah', 'perantara', ataupun 'pengantar'. Dalam bahasa arab media merupakan pengantar catatan dari pengirim pada penerima. Association for Education and Communication Technology (AECT) mendeskripsikan media ialah seluruh bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran data. Sebaliknya Education Association (NEA) mendeskripsikan media sebagai benda yang bisa dimanipulasi, diamati, didengar, dibaca ataupun dibahas bersama instrument yang dipergunakan dengan baik dalam aktivitas belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Berdasarkan penafsiran di atas bisa disimpulkan media merupakan barang perantara segala bentuk dalam proses penyampaian informasi yang dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar. Media audio visual merupakan jenis media yang memiliki unsur suara serta memiliki unsur gambar yang bisa dilihat seperti rekaman film, bermacam kartun, suara dan lain sebagainya. Hal ini dianggap menarik sebab memiliki kedua unsur media yang pertama serta kedua. Audio visual bisa mengembangkan kemampuan berbahasa antara lain membaca, menyimak, menulis dan juga berbicara. Dengan demikian menerapkan menggunakan media audio visual dalam pendidikan anak usia dini dapat mengetahui minat anak dalam pembelajaran dalam belajar seperti apa dan bisa membuat minat anak dalam belajar semakin meningkat. Selain itu juga dapat membuat anak semakin bisa berinteraksi dengan temannya dan membuat anak aktif didalam kelas. Dengan menggunakan media, dapat menunjang perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak, karena dengan adanya pesan di dalam cerita akan tersampaikan kepada anak dengan jelas dan tidak abstrak. Manfaat dari media audio visual sebagai berikut : mempermudah pendidik dalam menyajikan pembelajaran dan juga memudahkan anak untuk menerima pembelajaran ataupun informasi serta bisa menghindarkan dalam salah pengertian serta mendorong rasa keingintahuan anak, hal tersebut tentu dituturkan karena sifat media audio visual yang menarik dengan

terdapatnya gambar- gambar yang dibuat dengan semenarik mungkin jadi membuat anak tertarik dan pula memiliki rasa keinginan buat mengenali lebih banyak lagi dan membenarkan pengertian pembelajaran yang diserap lewat penglihatan (visual) sekaligus dengan pendengaran (audio) itu pasti dapat mempercepat daya serap anak didik di dalam menguasai pelajaran yang di sampaikan, tidak membosankan, artinya ialah sifatnya yang variatif, anak didik didalam pembelajaran itu tidak merasa jenuh karena sifat yang bervariasi. Pemakaian media audio visual mempermudah anak buat mengartikan ataupun melihat sesuatu yang bersifat abstrak, sehingga dapat memicu anak didik untuk lebih berkonsentrasi serta lebih menguasai materi yang diajarkan sebab penyampaian ateri dengan media audio visual dapat lebih jelas. Dengan menggunakan media audio visual dapat membantu perkembangan otak pada anak, hal ini dikarenakan anak akan mengingat dan mempraktekkan apa yang ia lihat dari media audio visual yang di tampilkan. Dapat disimpulkan manfaat media audio visual khususnya film dan video pada anak usia dini sebagai berikut: anak bisa langsung memandang serta mencermati suara yang diperlihatkan sehingga proses pembelajaran lebih berarti serta media audio- visual memegang peran yang amat penting dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan media audio- visual dapat memperlancar pemahaman pada anak serta memperkuat ingatan, sehingga pada akhirnya diharapkan anak bisa memaksimalkan kemampuan dan potensinya (Desvi et al., 2023).

Secara harfiah Literasi berawal dari Bahasa Inggris ialah literacy yang berarti sebuah aksara. Secara etimologis literasi sendiri berasal dari bahasa Latin "literatus" yang artinya merupakan orang yang belajar. Rancangan literasi pada anak ialah proses berkelanjutan yang sangat dinamis, mulai dari timbulnya rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, berbahasa lisan, hingga pada kemampuan membaca dan menulis. pengertian literasi tumbuh dan berkembang mencakup dalam proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, serta melihat. Pembaca harus dengan aktif mengaitkan pengalaman sebelumnya, proses berpikir, tindakan, emosi serta minat untuk memahami bacaan. Literasi ataupun aktivitas membaca serta menulis merupakan hal penting yang dimiliki oleh tiap orang. Lewat literasi sejak dini, anak - anak akan lebih menyayangi serta menjiwai aktivitas membaca serta menulis tersebut, melalui kemampuan literasi yang besar anak apat memecahkan berbagai masalah yang dihadapinya, serta juga bisa mengambil keputusan berdasarkan pada pengetahuan yang diperolehnya. masyarakat yang berjiwa literat akan mampu dalam menghargai, menghormati, mengkritisi, serta menggunakan informasi yang dimiliki untuk kebaikan. Jadi dapat disimpulkan literasi adalah sebuah proses dalam sebuah kegiatan diantaranya membaca serta menulis, lewat literasi anak dapat memecahkan permasalahan dan dapat mengambil suatu keputusan. kemampuan literasi ataupun kemampuan berkomunikasi pada anak pula akan mempengaruhi perkembangan sosial, emosional dan perkembangan kognitifnya. Bila anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya maka akan berkembang keyakinan diri dan mampu bersosialisasi ataupun dapat diterima di

lingkungannya. Pernyataan Harlock di atas menerangkan bahwa kemampuan berbahasa mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak tentu akan mempengaruhi pula perkembangan emosi dan kognitifnya. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berliterasi atau berbahasa akan mempengaruhi sosial dan pribadi anak serta mempengaruhi perkembangan kognitif dan emosional anak (Desvi et al., 2023).

Kesimpulannya adalah bahwa guna meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak, dapat diperoleh melalui media audio visual yang di tampilkan, bahwa anak dapat lebih mudah mengingat gambar yang berwarna, bergerak serta memiliki suara, anak akan lebih fokus dan menyimak secara langsung cerita yang ditampilkan, anak dapat mengekspresikan perasaan melalui visual yang mereka lihat, dan anak juga dapat mengkomunikasikan kembali cerita yang telah mereka lihat dan dengar kepada teman sebaya ataupun orang dewasa sehingga dalam kemampuan sosial dan emosional pada anak mengalami peningkatan. Media audio visual bermanfaat bagi anak agar bisa langsung memandang serta mencermati suara yang diperlihatkan alhasil cara penataran lebih berarti dan memperlancar uraian pada anak serta menguatkan ingatan, alhasil pada kesimpulannya diharapkan anak bisa memaksimalkan keahlian serta potensinya (Desvi et al., 2023).

10. Penelitian Wina, Dian Miranda, Lukmanuulhakim

Dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media video animasi untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, Analisis (Analisis), Media video animasi ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan terhadap kebutuhan media saat ini, dimana berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan bahwa media yang dibutuhkan saat ini adalah media yang dapat menstimulasi belajar dan perkembangan sosial emosional anak. Apalagi di jaman modern ini anak lebih suka menonton, media audio visual cocok digunakan dalam pembelajaran, selain praktis, dapat menarik perhatian anak, fleksibel dalam penggunaannya, sejalan dengan pendapat Toeh. mengatakan bahwa media yang layak digunakan baiknya memiliki tayangan video yang menarik dan menyenangkan sehingga mudah menarik minat anak saat proses pembelajaran berlangsung (Wina et al., 2022).

Guru juga mengatakan untuk pengembangan kemampuan sosial emosional anak bisa juga melalui video animasi, tetapi video animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sulit ditemukan di youtube, apalagi dalam pengembangan kemampuan sosial emosional anak, karena dalam video animasi di youtube masih memuat dialog negatif terkhusus dalam cerita kupu-kupu yang baik hati terdapat karakter semut yang mengejek kepompong. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan pada cerita animasi kupu-kupu yang baik hati dengan memodifikasi judul menjadi Kupu-kupu dan semut dengan memuat adegan yang dapat menstimulus perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dan tidak mengandung penyimpangan atau adegan yang memuat dialog negatif yang sejalan dengan fungsi media video animasi menurut Hamalik. mengatakan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat

merangsang keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan menimbulkan dampak psikologis (Wina et al., 2022).

Design (Perancangan), Pertama-tama yaitu menyusun naskah cerita yang dibuat sebaik mungkin dari segi bahasa yang mudah dipahami anak dan juga isi cerita tidak mengandung kalimat atau percakapan negatif yang relevan dengan anak usia 5-6 tahun. Setelah menyusun naskah cerita langkah selanjutnya yaitu menyediakan bahan seperti gambar dan efek suara. Pembuatan video animasi ini dibuat semenarik mungkin, menyenangkan, efektif dan efisien dalam penggunaannya dengan cara menyediakan gambar dalam video yang menarik, pemilihan gambar yang memiliki warna yang sesuai dan indah sehingga tersusun menjadi media video yang unik bagi anak serta perangkat pembelajaran yang bisa menumbuhkan motivasi dan minat anak. Setelah menyediakan gambar, peneliti juga menyediakan kuis yang akan ditayangkan di akhir video animasi cerita kupu-kupu dan semut dengan tujuan memberikan kesempatan belajar bagi anak (Wina et al., 2022).

Development (Pengembangan), Peneliti mengembangkan media video animasi dengan membuat adegan sesuai dengan naskah cerita yang dibuat sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan anak didik dalam menyerap informasi yang diberikan, dan agar anak meniru perilaku baik yang dicontohkan dalam video animasi yang dibuat (Wina et al., 2022).

Setelah membuat video animasi, selanjutnya tahap validasi produk. Kriteria kelayakan pada media pembelajaran yang baik yaitu sesuai dengan tujuan, bertahan, mampu dan terampil menggunakan pengelompokkan sasaran dan mutu teknik. Dalam aspek media terdapat dua aspek penilaian yaitu aspek kualitas teknis dan aspek kualitas desain. Aspek kualitas teknis di dalamnya yaitu kebergunaan (usability): membantu guru mempermudah menyampaikan cerita atau materi lewat video animasi, dan fleksibilitas kegunaan. Aspek kualitas desain dalam keterbacaan, kualitas tampilan atau gambar, dan kualitas pengelolaan media (Wina et al., 2022).

Implementation (Implementasi), Implementasi yang dilakukan di lembaga telah sesuai dengan indikator penilaian yang dikemukakan Walker & Hess dalam Arsyad (2016) yang dalam penjelasannya diharapkan sesuai dengan media video animasi yang dilihat dari aspek media dan juga aspek materi. Pencapaian pengembangan media pembelajaran video animasi dilihat dari hasil respon anak terhadap media dan juga dari pengamatan terhadap aspek sosial emosional anak. Dalam penerapannya ada satu orang anak yang memiliki respon sedikit lambat pada saat sesi kuis untuk menjawab pertanyaan sehingga akhirnya ada salah satu temannya yang membantu untuk menjawab pertanyaan tersebut, dan akhirnya anak yang tidak bisa menjawab bisa menjawab dengan bantuan temannya sehingga media ini sejalan dengan fungsinya yaitu membangkitkan motivasi belajar anak, mengulangi apa yang telah dipelajari, memberikan stimulus belajar dan mengaktifkan respon anak (Wina et al., 2022).

Evaluation (Evaluasi), Pada tahap evaluasi ini media video animasi tidak mengalami revisi akhir karena dari hasil observasi mendapatkan hasil yang baik. Kelayakan penggunaan media ini didapat melalui uji validitas. Validitas adalah tingkat kecermatan dan ketepatan suatu alat ukur tes dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Kelayakan media video animasi ini juga didapat melalui perhitungan hasil implementasi yang dilakukan di PAUD Aulia Desa Pangkalan Kongs, dengan subjek implementasi adalah 5 orang anak pada ujicoba terbatas. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk dapat disimpulkan bahwa media video animasi kupu-kupu dan semut dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional usia 5-6 tahun di PAUD Aulia Desa Pangkalan Kongs. Hasil penelitian terhadap pengembangan produk media video animasi kupu-kupu dan semut secara khusus dapat disimpulkan berikut ini: 1. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang dapat menstimulus belajar serta perkembangan sosial emosional anak yang praktis, menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. 2. Peneliti merancang produk media video animasi kupu-kupu dan semut yang menarik dan menyenangkan dengan memuat pendidikan karakter guna pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun berdasarkan tiga indikator pengembangan. 3. Media video animasi kupu-kupu dan semut ini dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan media dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang menarik dan menyenangkan serta memberikan contoh perilaku prososial guna perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Aulia Desa Pangkalan Kongs. 4. Hasil respon anak terhadap media video animasi kupu-kupu dan semut yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh melalui lembar observasi penilaian respon anak terhadap media dan lembar observasi pencapaian perkembangan sosial emosional anak dan memperoleh kategori layak digunakan. 5. Produk akhir berupa media video animasi kupu-kupu dan semut yang siap digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi akhir karena dari hasil validasi oleh ahli produk media masuk dalam kategori "sangat layak" (Wina et al., 2022).

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan media pembelajaran efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini ditemukan beberapa media yang telah diuji dan dipublikasikan secara ilmiah, sehingga dapat diambil sebagai rujukan oleh para pendidikan anak usia dini dalam melakukan aktivitas stimulasi pada perkembangan sosial emosional anak didiknya, diantaranya adalah; media catur ekspresi, permainan tradisional, metode bercerita, media permainan face poly, bermain peran, penggunaan media permainan puzzle, *animation video learning media*, literasi media audio visual, media video animasi.

Peneliti memberikan rekomendasi kepada para guru pendidikan anak usia dini untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan dalam menentukan media pembelajaran yang ingin diterapkan disekolah dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini, dimana media-media yang

dipaparkan merupakan hasil penelitian yang telah teruji dilapangan yang menunjukkan keefektifan penggunaan media tersebut dalam stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade, L. H., Rosmaimuna, S., & Jumaita, N. L. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880.
- Aliya, B., Elan, & Gilar, G. (2023). Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Permainan Puzzle. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 7(2), 184–189.
- Anita. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Visual. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 9–15.
- Annisabella, A. G., & Mallevi, A. N. (2023). Pengembangan Media Catur Ekspresi Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Emosi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 31–47.
- Desvi, W., Indah, D. S., & Ade, T. K. (2023). Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Literasi Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30054–30059.
- Diajeng, A., & Sudaryanti. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574.
- Elce, P., Nur, H., Okky, L. A., Arni, M., & Nik, H. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERCERITA. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 47–55.
- Fenny, F., Amirul, M., & Yennizar. (2023). Implementasi Bermain Outdoor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 60–71.
- Fenny, F., & Padli. (2024). Penguatan Sikap Toleransi Dalam Menumbuhkembangkan Nilai Moderasi Beragama Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1–9.
- Fitriana. (2023). Hubungan Pola Asuh Orangtua dan Lingkungan Keluarga Terhadap Penggunaan Gadget Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 82–91.
- Hasan, S., & Nurhafizah. (2023). Dampak Metode Pembelajaran Kartu Huruf Hijaiyah Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 47–54.
- Hilda, R. S. E. K. (2023a). Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 91–98.
- Hilda, R. S. E. K. (2023b). Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia

-
- Dini. *DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 91–98.
- Karina, K. W., Tomas, I., & Rosyi, D. T. M. (2024). Pengembangan Media Permainan Face Poly Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak. *JurnalAAUDHI*, 7(1), 81–89.
- Komariah, Tuti, I., & Jamilah. (2023). Permainan Pohon Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–13.
- Kusnul, S., Fadlilah, & Jamilah. (2023). Implementasi play dough Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 67–81.
- Marziana, & Harun. (2023). Metode S P J & T Literasi Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 1–8.
- Mawaddah, W., Risnita, & M.Syahrana, J. (2023). Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 72–81.
- Megawati, Zawaqi, A. J., & A.A.Musyafa. (2023). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 36–46.
- Nurhafizah, & Hasan, S. (2023a). Dampak Peran Orangtua dan Pembelajaran Daring Pada Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 55–66.
- Nurhafizah, & Hasan, S. (2023b). Inovasi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences. *DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 33–46.
- Nurhafizah, & Hasan, S. (2023c). Inovasi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 33–46.
- Nurhasanah, M.Syahrana, J., & Zukhairina. (2023). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 101.
- Nurillah, H. (2023a). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Play Dough. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 27–32.
- Nurillah, H. (2023b). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Play Dough. *DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 27–32.
- Nurul, A. (2014). Permainan Tradisional Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial Emosi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(1), 1–12.
- Nurul, A., Amirul, M., & Zukhairina. (2023). Pengaruh Metode Discovery Learning Dan Pembelajaran Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak

-
- Usia 5-6 Tahun. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 16-26.
- Nuzul, D., Sukarno, & Zawaqi, A. J. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Parts. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 14-22.
- Qalka, S., & Hairul, F. (2023). Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Taman Kanak-Kanak. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 94-100.
- Rayzah, M., Jamil, Z. A., & Jamilah. (2023). Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 82-93.
- Tasya, T. D. (2021). The Effect Of Animation Video Learning Media On Social Emotional Development Of Early Children: A Literature Review. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 47-58.
- Wan, F., Tuti, I., & Zukhairina. (2023a). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 47-59.
- Wan, F., Tuti, I., & Zukhairina. (2023b). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 47-59.
- Wina, Dian, M., & Lukmanulhakim. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(12), 3357-3364.