

IMPLEMENTASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE

Kanada Komariah^{*1}, Erik²

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung¹, Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan²

Email: *komariyahzen77@gmail.com.

Komariyah, Kanada, Erik. (2024). Implementasi Meningkatkan Kemampuan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 566-570.
doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3882>

Diterima:01-04-2024

Disetujui: 04-05-2024

Dipublikasikan: 29-06-2024

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menstimulus kemampuan social emosional anak masih belum optimal karena adanya anak yang agresif saat bermain, rasa percaya diri yang rendah, tidak sabar saat bermain dengan teman. Penelitian ini bertujuan untuk menstimulus aspek perkembangan anak.. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Media pembelajaran puzzle mengandung nilai pendidikan sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, yang berfungsi untuk merangsang perkembangan fisik, sosial, bahasa dan kognitif pada anak. Permainan puzzle dapat meningkat aspek perkembangan social emosional anak untuk menciptakan sikap mandiri, percaya diri, memahami peraturan dan disiplin, mau menolong dan membantu teman, serta memiliki rasa empati dengan teman. Perkembangan social emosional anak di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung yaitu menunjukkan belum berkembang 2 anak, 4 anak mulai berkembang, berkembang sesuai harapan 4 anak dan berkembang sangat baik terdapat 2 anak.

Kata kunci: Kemampuan Sosial dan Emosional, Anak Usia Dini, Permainan Puzzle.

Abstract: *The aim of this research is to stimulate children's social emotional abilities which are still not optimal because there are children who are aggressive when playing, have low self-confidence, and are impatient when playing with friends. This research aims to stimulate aspects of child development. The research method used is classroom action research. Puzzle learning media contains educational value according to the child's age and level of development, which functions to stimulate physical, social, language and cognitive development in children. Puzzle games can improve aspects of children's social emotional development to create an independent, self-confident attitude, understand rules and discipline, want to help and assist friends, and have a sense of empathy with friends. The social emotional development of children at Kindergarten Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung shows that 2 children have not yet developed, 4 children are starting to develop, 4 children are developing according to expectations and 2 children are developing very well.*

Keywords: *Social and Emotional Abilities, Early Childhood, Puzzle Games.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan fase golden age dengan berbagai potensinya, sosial emosional anak merupakan hal yang penting dikembangkan sejak dini. Perkembangan sosial emosional pada anak akan berkembang ketika mereka banyak melakukan interaksi sosial terutama di lingkungan sekolah yang memiliki teman sebaya (Voorhis, Maier, Epstein, & Lloyd, 2013). Perkembangan dapat kita maknai sebagai perubahan dalam aspek kemampuan (Brown et al., 2007). Adapun madaat dari kecerdasan sosial emosional anak adalah untuk meningkatkan anak dalam kemampuan berinteraksi sosial yang dapat diterima dengan baik (Paende, Florensy, Pelamonia, Sabda, & Reformasi, n.d.), orang yang lebih tua, masyarakat luas dengan tujuan agar dapat beradaptasi dengan baik, sesuai dengan harapan Bangsa dan Negara (Dikta et al., n.d.; Nurhayati, Nirmala, & Ekaputri, n.d.; Paende et al., n.d.).

Perilaku gotong royong merupakan perilaku yang menunjukkan kemampuan yang baik dalam sisi sosial emosional (Febrialismanto & Nur, 2020). Dalam permainan kelompok anak belajar untuk mampu berinteraksi dengan baik, karena permainan kelompok anak mengenal aturan-aturan permainan yang menuntut anak untuk cerdas dalam sosial emosional (Masruroh, 2019). Dalam menunjang pembelajaran yang berkualitas harus didukung dengan media pembelajaran atau APE yang lebih baik dan tercukupi sesuai dengan sejumlah anak yang ada di ruangan kelas. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak karena proses bermain dengan menggunakan media ini ialah menyusun keping-kepingan gambar berbentuk bongkar pasang serta nantinya akan disusun oleh anak menjadi bentuk utuh dengan menggunakan pikirannya. Media pembelajaran *puzzle* selain mengasah dalam kemampuan kognitif juga melatih anak dalam kemampuan sosial emosional melalui sikap bermain secara bersama-sama dengan teman sebaya (Bello, Giamundo, Brunamonti, Cirillo, & Ferraina, 2019).

Berdasarkan data yang didapat di TK Assalam menunjukkan ada sebanyak 2 Sukarame Bandar Lampung masih terdapat 5 anak yang Mulai Berkembang, dan 7 anak yang

Berkembang Sesuai Harapan. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung perkembangan sosial emosional anak banyak yang berkembang sesuai harapan serta masih ada beberapa peserta didik yang mulai berkembang. Analisis data lapangan menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti pembelajaran di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung pada tanggal 27 September - 7 Oktober 2021, terlihat adanya anak yang agresif saat bermain bersama teman-temannya, adanya anak yang tidak sabar saat bermain dengan mainan bersama teman-temannya, adanya rasa tidak percaya diri ketika menunjukkan hasil karyanya di depan kelas, rasa bertanggung jawab ketika merapikan mainan setelah main masih dibantu oleh gurunya, kurang antusias mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada saat bermain. Banyaknya hal diatas menjadikan belum optimalnya capaian perkembangan sosial emosional anak, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran atau alat main yang dapat membantu anak menggunakan emosinya secara tepat dan tercapainya capaian indikator pada aspek perkembangan sosial emosional anak di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus. Antara siklus I dan II saling menunjang dimana tahap dua atau siklus dua direncanakan berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II. Setiap siklus terdapat empat tahapan yang telah direncanakan dan ditetapkan.

Tempat penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik usia 5-6 tahun kelas B5 di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung Yang berjumlah 12 (dua belas) orang anak yang terdiri dari 5 (lima) laki-laki dan 7 (tujuh) anak perempuan, objek penelitian yang digunakan peneliti adalah media *Puzzle* untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6

tahun dan waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Januari-Februari 2023.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas kelompok usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung Bandar Lampung, observasi dilakukan kepada peserta didik, dan wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman intrumen penelitian dan observasi dilakukan kepada anak dengan menggunakan pedoman observasi yang mengacu pada indikator perkembangan social emosional anak usia dini. Sedangkan dokumentasi dilakukan dengan melakukan pengumpulan data-data berupa tulisan, gambar, foto dan dokumen dokumen penting yang didapatkan selama melakukan penelitian. Adapun secara sederhana kerangka berfikir dapat dibuat sebagai berikut:



Gambar. 3. 1 Model Tindakan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dalam pelaksanaan perlakuan peneliti melakukan 2 siklus yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I dan II memfokuskan perkembangan kemampuan berhitung anak menggunakan APE abacus. Penelitian ini dilaksanakan mulai Januari- Februari 2022 sampai dengan selesai. Berdasarkan hasil penelitian kegiatan pembelajaran media permainan Puzzle dalam menstimulus perkembangan social emosional peserta didik berjalan dengan baik.

Adapun pelaksanaan pembelajaran media permainan Puzzle dalam menstimulus

perkembangan social emosional pada kelas B5 sebagai berikut :

Pelaksanaan Siklus I

1) Dapat diteliti pada tabel 1 dibawah pada siklus 1 pertemuan 1 bahwa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak yang belum berkembang (BB) ada 4 anak 33,3 %, yang mulai berkembang (MB) ada 5 anak 41,6%, yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 3 anak 25%, dan berkembang sangat baik (BSB) belum ada.

Tabel 1. Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B di TK Assalam 2 Sukarame Pada Siklus I (Pertemuan I)

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan						Keterangan			
		1	2	3	4	5	6	BB	MB	BSH	BSB
1	MD	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB		✓		
2	MK	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB		✓		
3	RK	MB	MB	MB	BB	BB	MB	✓			
4	NZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB			✓	
5	MI	MB	BB	MB	MB	BB	MB	✓			
6	NE	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB		✓		
7	AZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB		✓		
8	AG	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB		✓		
9	MA	MB	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
10	MD	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
11	FQ	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB			✓	
12	AR	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB			✓	
Jumlah Anak								4	5	3	
Jumlah Anak Keseluruhan X (100%)								33,3%	41,6%	25%	

2) Dapat diteliti pada tabel 2 dibawah pada siklus 1 pertemuan 2 bahwa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak yang belum berkembang (BB) ada 3 anak 25%, yang mulai berkembang (MB) ada 6 anak 50%, yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 3 anak 25%, dan berkembang sangat baik (BSB) belum ada.

Tabel 2. Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B di TK Assalam 2 Sukarame Pada Siklus I (Pertemuan II)

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan						Keterangan			
		1	2	3	4	5	6	BB	MB	BSH	BSB
1	MD	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB		✓		
2	MK	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB		✓		
3	RK	MB	MB	MB	BB	BB	MB	✓			
4	NZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB		✓		
5	MI	MB	BB	MB	MB	BB	MB	✓			
6	NE	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB		✓		
7	AZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB		✓		
8	AG	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB		✓		
9	MA	MB	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
10	MD	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	✓			
11	FQ	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB			✓	
12	AR	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB			✓	
Jumlah Anak								3	6	3	
Jumlah Anak Keseluruhan X (100%)								25%	50%	25%	

3) Dapat diteliti pada tabel 3 diatas pada siklus 1 pertemuan 3 bahwa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak yang belum berkembang (BB) ada 2 anak 16,6%, yang mulai berkembang (MB) ada 7 anak 58,8%, yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 4 anak 33,3%, dan berkembang sangat baik (BSB) belum ada.

Tabel 3. Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B di TK Assalam 2 Sukarame Pada Siklus I (Pertemuan III)

No	Nam	Indikator Pencapaian Perkembangan						Keterangan		
		1	2	3	4	5	6	BB	MB	BSH

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	BB	MB	BSH	BSB
1	MD	BS	MB	BS	BS	BS	M				✓
2	MK	MB	MB	MB	H	H	B				✓
3	RK	MB	MB	MB	BB	BB	M				✓
4	NZ	BS	BS	MB	BS	BS	M				✓
5	MI	MB	BB	MB	MB	BB	B				✓
6	NE	BS	BS	BS	MB	BS	M				✓
7	AZ	BS	BS	H	MB	BS	M				✓
8	AG	BS	BS	BS	MB	H	B				✓
9	MA	MB	MB	MB	MB	MB	M				✓
10	MD	BS	MB	MB	MB	MB	B				✓
11	FQ	BS	BS	BS	MB	MB	M				✓
12	AR	BS	BS	BS	MB	BS	M				✓
Jumlah Anak								2	7	4	
Jumlah Anak Keseluruhan X (100%)								16,6%	58,3%	33,3%	

4) Dapat diteliti pada tabel 4 diatas pada siklus 1 pertemuan 4 bahwa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak yang belum berkembang (BB) ada 2 anak 16,6%, yang mulai berkembang (MB) ada 4 anak 33,3%, yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 4 anak 33,3%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 2 anak.

Tabel 4. Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B di TK Assalam 2 Sukarame Pada Siklus I (Pertemuan IV)

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	BB	MB	BSH	BSB
1	MD	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB				✓
2	MK	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB				✓
3	RK	MB	MB	MB	BB	BB	MB				✓
4	NZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
5	MI	MB	BS	MB	BB	BB	MB				✓
6	NE	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
7	AZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
8	AG	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
9	MA	MB	MB	MB	MB	MB	MB				✓
10	MD	BSH	MB	MB	MB	MB	MB				✓
11	FQ	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB				✓
12	AR	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
Jumlah Anak								2	4	4	2
Jumlah Anak Keseluruhan X (100%)								16,6%	33,3%	33,3%	16,6%

Pelaksanaan Siklus II

a) Dapat diteliti pada tabel 5 dibawah pada siklus II pertemuan 1 bahwa dalam kemampuan sosial emosional anak berkembang baik(BB) Terjadi penurunan yang signifikan pada kategori mulai berkembang (MB) ada 2 anak 25%, yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 6 anak 50%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 3 anak 25%.

Tabel 5. Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B di TK Assalam 2 Sukarame Pada Siklus II (Pertemuan I)

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	BB	MB	BSH	BSB
1	MD	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB				✓
2	MK	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB				✓
3	RK	MB	MB	MB	BB	BB	MB				✓
4	NZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
5	MI	MB	BB	MB	BB	BB	MB				✓
6	NE	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
7	AZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
8	AG	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
9	MA	MB	MB	MB	MB	MB	MB				✓
10	MD	BSH	MB	MB	MB	MB	MB				✓
11	FQ	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB				✓
12	AR	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
Jumlah Anak								3	6	3	
Jumlah Anak Keseluruhan X (100%)								25%	50%	25%	

b) Dapat diteliti pada tabel 6 dibawah pada siklus II pertemuan II bahwa dalam

meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak yang belum berkembang (BB) tidak ada, yang mulai berkembang (MB) ada 1 anak 8,3%, yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 6 anak 50%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 5 anak 41,6%.

Tabel 6. Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B di TK Assalam 2 Sukarame Pada Siklus II (Pertemuan II)

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	BB	MB	BSH	BSB
1	MD	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB				✓
2	MK	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB				✓
3	RK	MB	MB	MB	BB	BB	MB				✓
4	NZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
5	MI	MB	BB	MB	BB	BB	MB				✓
6	NE	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
7	AZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
8	AG	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
9	MA	MB	MB	MB	MB	MB	MB				✓
10	MD	BSH	MB	MB	MB	MB	MB				✓
11	FQ	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB				✓
12	AR	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
Jumlah Anak								1	6	5	
Jumlah Anak Keseluruhan X (100%)								8,3%	50%	41,6%	

c) Dapat diteliti pada tabel 7 dibawah pada siklus II pertemuan III bahwa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak yang belum berkembang (BB) tidak ada, yang mulai berkembang (MB) tidak ada, yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 4 anak 33,3%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 8 anak 66,6%.

Tabel 7. Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B di TK Assalam 2 Sukarame Pada Siklus II (Pertemuan III)

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	BB	MB	BSH	BSB
1	MD	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB				✓
2	MK	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB				✓
3	RK	MB	MB	MB	BB	BB	MB				✓
4	NZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
5	MI	MB	BB	MB	BB	BB	MB				✓
6	NE	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
7	AZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
8	AG	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
9	MA	MB	MB	MB	MB	MB	MB				✓
10	MD	BSH	MB	MB	MB	MB	MB				✓
11	FQ	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB				✓
12	AR	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
Jumlah Anak										4	3
Jumlah Anak Keseluruhan X (100%)										33,3%	66,6%

Tabel 8. Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B di TK Assalam 2 Sukarame Pada Siklus II (Pertemuan IV)

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	BB	MB	BSH	BSB
1	MD	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB				✓
2	MK	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB				✓
3	RK	MB	MB	MB	BB	BB	MB				✓
4	NZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
5	MI	MB	BB	MB	BB	BB	MB				✓
6	NE	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
7	AZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB				✓
8	AG	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
9	MA	MB	MB	MB	MB	MB	MB				✓
10	MD	BSH	MB	MB	MB	MB	MB				✓
11	FQ	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB				✓
12	AR	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB				✓
Jumlah Anak										2	10
Jumlah Anak Keseluruhan X (100%)										16,6%	83,3%

d) Pada tabel 8 diatas dapat kita baca bahwa pada siklus II pertemuan IV bahwa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak yang belum berkembang (BB) tidak ada, yang mulai berkembang (MB), yang

berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak 16,6%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 10 anak 83,3%.

SIMPULAN

Berdasarkan siklus I dan Siklus II dapat disimpulkan bahwa, dari data dilapangan didapat hasil berupa ada peningkatan pada anak di kelompok B di Tk Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung, mengalami peningkatan kemampuan hasil belajar siswa pada setiap siklus, pada siklus I dari 12 anak yang menunjukkan belum berkembang (BB) ada 2 anak 16,6%, yang mulai berkembang (MB) ada 4 anak 33,3%, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak 33,3%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 2 anak 16,6%. Hasil dari siklus ke dua peneliti mendapatkan hasil pada anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung, mengalami sangat peningkatan kemampuan hasil belajar siswa pada setiap siklus pada siklus II dari 12 anak yang menunjukkan (BB) tidak ada atau 0%, yang mulai berkembang (MB) tidak ada atau 0%, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak 16,6%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 10 anak 83,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Bello, F. Di, Giamundo, M., Brunamonti, E., Cirillo, R., & Ferraina, S. (2019). The Puzzling Relationship between Attention and Motivation: Do Motor Biases Matter? *Neuroscience*, (March). <https://doi.org/10.1016/j.neuroscience.2019.03.011>
- Brown, G. L., Brent, A., Development, C., Shin, N., Studies, F., Bost, K. K., ... King, P. (2007). *Parenting Predictors of Father-Child Attachment Security: Interactive Effects of Father Involvement and Fathering Quality*. 5(3), 197–219. <https://doi.org/10.3149/fth.0503.197>

Dikta, B., Ria, R., Desni, D., Program, Y., Pendidikan, S., Anak, P., ... Untan, F. (n.d.). *FAKTOR DOMINAN YANG MEMPENGARUHI KEMAMPUAN BERINTERAKSI SOSIAL (STUDI KASUS ANAK YANG BERMASALAH DI TK)*.

Febrialismanto, F., & Nur, H. (2020). Kemampuan Guru Menggunakan TIK Untuk Pengembangan di Taman Kanak-Kanak. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.8296>

Masuroh. (2019). PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BALOK GEOMETRI PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI PPT MAWAR 01 AR-RACHMAN SURABAYA. *Journal Media of Teaching Oriented and Children*, 3(2), 107–115.

Nurhayati, P., Nirmala, I., & Ekaputri, F. (n.d.). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI METODE BERCERITA DI PAUD DARUSSALAM TELAGASARI KABUPATEN KARAWANG*. <https://doi.org/10.31604/ptk.v4i3.540-553>

Paende, E., Florensya, F., Pelamonia, R., Sabda, Y., & Reformasi, H. A. (n.d.). *Peran Orang Tua Dalam Peningkatan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Dan Implementasinya Bagi Orang Tua Masa Kini*.

Voorhis, F. L. Van, Maier, M. F., Epstein, J. L., & Lloyd, C. M. (2013). *The impact of family involvement on the education of children aged 3 to 8*. (October), 1–199.