

## PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET TERHADAP PERKEMBANGAN PRILAKU SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB AZZAHRA

Intan Zahra Anisa<sup>1</sup>, Annisa Purwani<sup>2</sup>, Yuwan Fijar Anugrah<sup>3</sup>

<sup>1</sup> STAI.DR.KH.EZ.Muttaien; [intanzahraannisa562@gmail.com](mailto:intanzahraannisa562@gmail.com)<sup>1</sup>

<sup>2</sup> STAI.DR.KH.EZ.Muttaien; [Fasa.ap@gmail.com](mailto:Fasa.ap@gmail.com)<sup>2</sup>

<sup>3</sup> STAI.DR.KH.EZ.Muttaien; [wanyuwangmail.com](mailto:wanyuwangmail.com)<sup>3</sup>

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received 2024-07-14

Revised 2024-07-28

Accepted 2022-08-25

### ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan petak umpet terhadap perkembangan perilaku sosial anak usia 4-5 tahun di KB Azzahra. Penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest dengan melibatkan 20 anak kelompok A sebagai subjek. Selama penelitian, seluruh sampel mengikuti pre-test, 4 sesi permainan petak umpet sebagai perlakuan, post-test, dan wawancara dengan pendidik. Variabel yang diukur meliputi pembelajaran permainan petak umpet (variabel independen) dan perkembangan perilaku sosial (variabel dependen). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata post-test (109,70) dibandingkan dengan pre-test (71,65), dengan hasil analisis statistik t-test sebesar 24,284,  $df = 19$ , standar deviasi = 38,050, dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000. Sebelum perlakuan, 85% anak berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan 15% belum berkembang (BB), sementara setelah perlakuan seluruh anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan petak umpet memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan perilaku sosial anak, yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Asmidar (2022). Permainan ini efektif dalam mendorong interaksi, kerjasama, dan komunikasi, serta penting untuk pengembangan keterampilan sosial anak.

**Kata Kunci:** Petak Umpet; Perilaku Sosial; Anak Usia Dini

### ABSTRACT

*This study aims to determine the influence of playing hide and seek on the development of social behavior in children aged 4-5 years at KB Azzahra. The research employs a one-group pretest-posttest design, involving 20 children from Group A as subjects. During the study, all participants underwent a pre-test, 4 sessions of hide and seek as a treatment, a post-test, and interviews with educators. The variables measured include the learning of hide and seek (independent variable) and the development of social behavior (dependent variable). The results indicate a significant increase in the average post-test score (109.70) compared to the pre-test score (71.65), with a statistical*

---

*analysis t-test result of 24.284,  $df = 19$ , standard deviation = 38.050, and a significance value (2-tailed) = 0.000. Before the treatment, 85% of the children were in the category of beginning to develop (MB), and 15% had not yet developed (BB), while after the treatment, all children were in the category of developing as expected (BSH). These findings suggest that playing hide and seek has a positive impact on the development of children's social behavior, aligning with previous research by Asmidar (2022). This game is effective in promoting interaction, cooperation, and communication, and is crucial for the development of children's social skills.*

**Keyword:** Hide and Seek; Social Behavior; Early Childhood

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

**Corresponding Author:**

Intan Zahra Anisa

STAI.DR.KH.EZ.Muttaien; [intanzahraannisa562@gmail.com](mailto:intanzahraannisa562@gmail.com)<sup>1</sup>

---

## 1. PENDAHULUAN

Periode usia dini, dari lahir hingga sekitar 8 tahun, merupakan fase penting dalam pembentukan dasar perkembangan manusia, di mana anak-anak mengalami pertumbuhan pesat baik secara fisik, kognitif, emosional, maupun sosial. Pada usia 4-5 tahun, anak-anak mulai aktif berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, belajar berbagi, bekerja sama, dan memahami aturan sosial dasar (Angri dan Muhammad, 2023). Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam mendukung perkembangan sosial ini, dan pendekatan yang menyenangkan serta sesuai dengan bakat anak sangat diperlukan (Kemendikbud, 2020). Namun, observasi di KB Azzahra, Kecamatan Maniis, menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih kurang mengenal permainan petak umpet dan memiliki kemampuan sosial yang rendah, ditandai dengan kurangnya kerjasama, penarikan diri, serta kesulitan mengikuti instruksi. Guru juga kurang menggunakan media bermain yang sesuai, sehingga aspek sosial anak belum berkembang optimal. Berdasarkan permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan petak umpet terhadap perkembangan perilaku sosial anak di KB Azzahra.

Perkembangan sosial pada anak usia dini diakui secara luas sebagai aspek yang sangat penting dalam pembentukan dasar-dasar perilaku dan interaksi di masa depan (Pujianti, Sumardi, & Mulyadi, 2021). Namun, di banyak lembaga pendidikan anak usia dini, permainan tradisional yang memiliki potensi besar untuk mendukung perkembangan sosial sering kali tidak digunakan secara maksimal. Permainan seperti petak umpet, yang dapat mengajarkan anak tentang kerjasama, keterampilan motorik, dan pemahaman aturan sosial, jarang diterapkan dalam kurikulum (Nurjayadi, Tamara, Anam, Firdaus, & Hamdani, 2022). Akibatnya, peluang untuk mengembangkan kemampuan sosial secara alami melalui interaksi yang menyenangkan dan bermakna menjadi terbatas. Lebih lanjut, kurangnya perhatian terhadap integrasi permainan tradisional dalam program pendidikan anak usia dini dapat

menghambat perkembangan sosial anak-anak, (Talango, 2020) terutama dalam konteks kemampuan mereka untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Menurut penelitian, penggunaan permainan dalam pendidikan anak usia dini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan sosial anak (Jones & Smith, 2001). Oleh karena itu, sangat penting untuk meninjau kembali pendekatan yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini, terutama terkait dengan penggunaan media bermain yang tepat untuk mendukung perkembangan sosial anak secara optimal (Nurjayadi et al., 2022)v.

Rendahnya pemahaman guru tentang pentingnya media bermain yang tepat menjadi salah satu faktor penghambat dalam perkembangan sosial anak usia dini. Banyak guru di lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk di KB Azzahra, kurang menyadari bahwa media bermain bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga alat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak-anak. Media bermain yang tidak sesuai atau kurang variatif seringkali mengakibatkan anak-anak kurang mendapatkan stimulasi sosial yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi, berbagi, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Hal ini diperburuk oleh kurangnya pelatihan atau panduan bagi guru dalam memilih dan menggunakan media bermain yang dapat mendukung perkembangan sosial secara efektif. Menurut Froebel (1887), seorang pendidik asal Jerman yang dikenal sebagai pelopor pendidikan anak usia dini, permainan adalah aktivitas utama anak-anak dan media penting untuk pendidikan. Jika media bermain yang digunakan tidak memenuhi standar pedagogis yang tepat, maka potensi untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui interaksi yang konstruktif dan menyenangkan menjadi terhambat (Hendrawan, Susilo, & Barbara, 2019). Oleh karena itu, peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memilih media bermain yang tepat sangat diperlukan untuk memastikan bahwa setiap aspek perkembangan sosial anak dapat terpenuhi dengan baik (Hijriati, 2017; Shofa, 2020).

Observasi yang dilakukan di KB Azzahra menunjukkan bahwa anak-anak memiliki tingkat kerjasama yang rendah dan mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi, yang mencerminkan adanya permasalahan serius dalam pengembangan keterampilan sosial mereka. Rendahnya tingkat kerjasama ini bisa menjadi indikator bahwa anak-anak belum terbiasa berinteraksi dalam kelompok atau belum mendapatkan kesempatan untuk berlatih keterampilan sosial melalui permainan atau kegiatan yang melibatkan kolaborasi. Kesulitan dalam mengikuti instruksi juga menandakan bahwa anak-anak mungkin kurang dilatih dalam memahami dan mematuhi aturan sosial dasar, yang seharusnya menjadi bagian integral dari perkembangan mereka di usia dini. Kondisi ini menggarisbawahi kebutuhan mendesak untuk menerapkan metode dan media bermain yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan anak. Menurut (Fathoni, 2023), interaksi sosial memainkan peran kunci dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Tanpa adanya stimulasi yang tepat, anak-anak akan kesulitan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama dan mengikuti instruksi, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan sosial mereka di kemudian hari. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang lebih tepat guna dalam pendidikan anak

usia dini untuk memastikan bahwa anak-anak di KB Azzahra dapat berkembang secara sosial dengan lebih optimal.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* (Sugiyono, 2012). Desain ini dipilih untuk menilai pengaruh pembelajaran permainan tradisional petak umpet terhadap perilaku sosial anak usia 4-5 tahun di KB Az-Zahra, Desa Tegal Datar, Maniis, Kabupaten Purwakarta. Perlakuan diberikan pada satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok pembanding atau kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk menentukan efektivitas perlakuan yang diterapkan. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 4-5 tahun yang terdaftar di KB Az-Zahra. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung dan pengisian kuesioner oleh guru yang bertanggung jawab atas kelompok anak-anak tersebut. Data dikumpulkan pada dua titik waktu, yaitu sebelum dan setelah perlakuan diterapkan. Selain itu, studi literatur digunakan untuk mendukung temuan penelitian ini dengan mengkaji literatur yang relevan mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menilai perubahan perilaku sosial anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest untuk menilai pengaruh perlakuan terhadap perilaku sosial anak. Perubahan yang signifikan antara kedua hasil tes dianggap sebagai indikator keberhasilan perlakuan yang diberikan. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan perubahan perilaku sosial yang terjadi. Penelitian ini juga didukung oleh kajian pustaka untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh relevan dan sesuai dengan literatur yang ada. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dalam penelitian ini, analisis hasil penelitian dilakukan terhadap data hasil pre-test dan post-test yang diperoleh pada waktu penelitian. Data pre-test merupakan data yang diperoleh dengan mengujikan instrumen penelitian sebelum treatment diberikan. Sedangkan post-test merupakan data yang diperoleh dengan mengujikan instrumen penelitian setelah treatment diberikan. Dari kedua data yang sudah didapatkan, selanjutnya membandingkan hasilnya berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya (Abduallah dkk, 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hasil data pre-test dan pos-test ialah sebagai berikut:

Tabel.1 Hasil Pretest dan Post Test

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	M Ghifari R	64	108
2.	M Rifki	78	110
3.	M Al Fatih	69	110
4.	M Azka P	74	117
5.	M Faiz M	71	113
6.	M Luthfi D	80	111
7.	M Ruslandi	75	104
8.	Muhammad Zavier A	60	110
9.	Najwa A P	87	115
10.	Naura T Z	73	105
11.	Neng Nayla D P	75	102
12.	Rafael A G	68	110
13.	Ramadhanis W	68	114
14.	Ramdani	65	110
15.	Rega R	78	114
16.	Rizma A	76	106
17.	S Saroh	61	106
18.	SuP S	70	111
19.	Sukma	70	112
20.	Vitara Nur W Y	71	106

Tabel. 2 Tendensi Sentral (Pemusatan Data)

		Statistics	
		Pretest	Posttest
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		71.65	109.70
Std. Error of Mean		1.475	.883
Median		71.00	110.00
Mode		68 <sup>a</sup>	110
Std. Deviation		6.596	3.948
Variance		43.503	15.589
Range		27	15
Minimum		60	102
Maximum		87	117
Sum		1433	2194

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diperoleh perbedaan data hasil pre-test dan post-test yang cukup signifikan. Jumlah nilai pre-test sebesar 1433 dengan rata-rata 71,65

sedangkan nilai post-test sebesar 2194 dengan rata-rata 109.70. Dengan adanya perbedaan jumlah nilai pre-test dan post-test yang cukup signifikan, maka hal ini menunjukkan bahwasanya terjadi perubahan terhadap kondisi anak sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kosmogorov-Smirnov dengan signifikansi sebesar 5% dengan menggunakan aplikasi SPSS. Berikut data hasil uji normalitas:

**Tabel 3. Tabel Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	0,090	20	,200*	0,982	20	0,955
Post	0,180	20	0,088	0,972	20	0,789

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Keterangan:

- Jika nilai signifikansi > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka nilai residual berdistribusi tidak normal

Berdasarkan data yang diperoleh di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test ialah 0,955 dan 0,789. Karena kedua nilai menunjukkan > 0,05 maka hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi yang memiliki variansi sama (homogen). Pengujian ini menggunakan uji statistic *levene's test* yang diolah menggunakan SPSS dengan taraf signifikansi 5%. Berikut penjabaran mengenai hasil uji homogeitas:

**Tabel 4. Data Hasil Uji Homogenitas**

ANOVA					
Pretest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	435.883	11	39.626	.811	.635
Within Groups	390.667	8	48.833		
Total	826.550	19			

Keterangan:

- Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi homogen
- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data berdistribusi tidak homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,650. Maka hasil dari analisis uji homogenitas data tersebut dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen karena nilai yang diperoleh ialah  $0,635 > 0,05$ . Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran permainan tradisional petak umpet terhadap perilaku sosial anak usia 4-5 tahun di KB Azzahra. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test*. Model uji ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment*. Tujuan pengujian ini yaitu untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan, apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak.

Berikut hasil uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample test*

**Tabel 5. Uji Hipotesis Paired Sample T-Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pretest	Posttest	-38,050	7,007	1,567	-41,330	-34,770	-24,284	19	,000

Keterangan:

- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh terhadap perilaku sosial sebelum dan sesudah *treatment* pembelajaran petak umpet
- $H_a$  : Terdapat pengaruh terhadap perilaku sosial sebelum dan sesudah *treatment* pembelajaran petak umpet

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai sig (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak
- Jika nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima

Hasil perhitungan uji hipotesis *paired sample t-test* diperoleh nilai  $t\text{-test} = 24,284 > 2,093$  ( $t$  hitung  $> t$  tabel) dengan  $df = 19$  dan nilai sig. (2-tailed)  $0,00 < 0,05$ . Maka berdasarkan hasil perolehan ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yaitu terdapat perolehan yang

signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan petak umpet berpengaruh terhadap perilaku sosial anak usia 4-5 tahun di KB Azzahra.

## PEMBAHASAN

Analisis data sebelum dan sesudah perlakuan adalah data yang diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* yang peneliti peroleh dari hasil pengujian yang dilakukan sebelum dan sesudah melakukan *treatment* kegiatan pembelajaran permainan tradisional petak umpet terhadap perilaku sosial 4-5 tahun di KB Azzahra.

Berikut ini merupakan hasil data *pre-test* yang sudah dilakukan:

**Tabel 6. Data Hasil Pre-Test**

Jumlah	Rata-Rata
1433	71.65

Berdasarkan data diatas dapat diketahui jumlah hasil *pretest* adalah 1433 dengan jumlah nilai rata-rata 71.65

Berikut ini merupakan hasil data *pre-test* yang sudah dilakukan:

**Tabel 7. Data Hasil Post-Test**

Jumlah	Rata-Rata
2194	109.70

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil Postest ialah 2194 dengan nilai rata-rata *post- test* ialah 160,91. Berdasarkan hasil kedua tes tersebut selanjutnya peneliti mencari nilai *gain*, yaitu selisih nilai yang menggambarkan perubahan nilai sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan *treatment* pembelajaran kegiatan permainan tradisional petak umpet.

Berikut merupakan nilai selisih dari *pre-test* ke *post-test*:

**Tabel 8. Selisih Nilai Pre-Test Ke Post-Test**

Pretest	Posttest	Gain
71.65	109.70	38.05

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa selisih nilai dari *pre- test* ke *post-test* ialah 38.05. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada perilaku sosial anak usia 4-5 Tahun di KB Azzahra dengan *treatment kegiatan* pembelajaran permainan petak umpet yang sudah dilakukan.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari permainan petak umpet terhadap perkembangan perilaku sosial anak usia 4-5 tahun di KB Azzahra. Dengan

menggunakan desain one group pretest-posttest, penelitian ini melibatkan 20 anak sebagai subjek. Nilai rata-rata pre-test sebesar 71,65 menunjukkan bahwa sebelum mendapatkan perlakuan, sebagian besar anak belum mencapai perkembangan sosial yang memadai. Anak-anak masih menunjukkan perilaku egosentris, sering mengganggu teman, dan tidak memiliki kepercayaan diri yang cukup dalam situasi sosial, seperti tampil di depan kelas atau bekerja sama dalam tugas kelompok.

Setelah pelaksanaan 4 sesi permainan petak umpet, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 109,70. Analisis statistik menggunakan SPSS menghasilkan nilai t-test sebesar 24,284 dengan  $df = 19$ , standar deviasi = 38,050, dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam perkembangan sosial anak, yang mengindikasikan bahwa permainan petak umpet efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial mereka. Sebelum perlakuan, 85% anak berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan 15% belum berkembang (BB), namun setelah perlakuan, seluruh anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

Permainan petak umpet tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga sosial, emosional, dan kognitif. Melalui permainan ini, anak-anak belajar untuk berinteraksi, bekerja sama, dan memahami emosi orang lain, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sosial mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian Asmidar (2022) yang juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak (Pujianti et al., 2021; Putri, Mulyana, & Resnawaty, 2015). Juga oleh husni dengan judul "Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Sitalale Kabupaten Simeule" menggunakan metode kualitatif penelitian tindakan kelas (PTK), hasil penelitian menunjukkan kemampuan sosial emosional anak meningkat signifikan pada siklus II, menunjukkan perkembangan yang sangat baik dibandingkan siklus I (Mukhlis & Mbelo, 2019).

Permainan ini membuktikan bahwa model pembelajaran yang menggabungkan aspek tradisional dan interaksi sosial dapat memberikan manfaat signifikan dalam pengembangan keterampilan sosial pada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya permainan tradisional, seperti petak umpet, sebagai alat efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan perilaku sosial anak-anak usia dini di KB Azzahra.

#### **4. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa permainan petak umpet memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan perilaku sosial anak usia 4-5 tahun di KB Azzahra. Melalui penelitian dengan desain one group pretest-posttest yang melibatkan 20 anak, ditemukan bahwa setelah pelaksanaan permainan, terjadi peningkatan signifikan dalam perilaku sosial anak, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata post-test dibandingkan pre-test. Permainan petak umpet terbukti efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, seperti berinteraksi, bekerja sama, dan memahami

emosi orang lain. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini.

## REFERENSI

- Fathoni, T. "Mengintegrasikan K. V. dalam P. I. U. O. T. dalam M. P. A. (2023). *Mengintegrasikan {Konsep} {Vygotsky} dalam {Pendidikan} {Islam}: Upaya {Orang} {Tua} dalam {Memaksimalkan} {Potensi} {Anak}*.
- Hendrawan, A., Susilo, C. B., & Barbara, C. (2019). Perancangan Board Game Sebagai Media Penanaman Moral Bagi Anak Usia 6-9 Tahun Melalui Pendekatan Pendidikan Agama Kristen. *Artika*, 3(1), 31–42. <https://doi.org/10.34148/artika.v3i1.217>
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>
- Jones, F. L., & Smith, P. (2001). Individual and Societal Bases of National Identity. A Comparative Multi-Level Analysis. *European Sociological Review*, 17, 103–118.
- Kemendikbud. (2020). Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Din*, Vol. 1, 11–28.
- Nurjayadi, N., Tamara, I. M., Anam, M. K., Firdaus, M. B., & Hamdani, H. (2022). Mobile Game Edukasi Paud Sebagai Media Pengenalan Dengan Teknik Speech Recognition. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 7(2), 101–108. <https://doi.org/10.36341/rabit.v7i2.2431>
- Pujianti, R., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2021). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pembelajaran Jarak Jauh Di Raudhatul Athfal. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 117–126. <https://doi.org/10.32678/AS-SIBYAN.V6I2.4919>
- Putri, Y. A., Mulyana, N., & Resnawaty, R. (2015). Program Kesejahteraan Sosial Anak(Pksa) Dalam Memenuhi Kesejahteraan Anak Jalanan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 57–61. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i1.13256>
- Shofa, M. F. (2020). Inovasi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini di masa pandemi covid-19. *Buana Gender*, 5(2), 85–96.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>