



ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam dan Anak Usia Dini

Journal website: <https://attaqwa.pdfaii.org/>

ISSN : 2962-1194 (online)

DOI : <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v3i1.74>

Vol. 3 No. 1 (2024)

pp. 36-45

Research Article

Pengaruh APE Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini

Abelia Khoerunnisa¹, Dea Amelia², Hanifa Shofuroh³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta

E-mail: abeliakhn.16@upi.edu,  deaameliao28@upi.edu, hanifa.shofuroh@upi.edu³



Copyright © 2024 by Authors, Published by ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam dan Anak Usia Dini. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

Received : October 05, 2023

Revised : November 12, 2023

Accepted : January 23, 2024

Available online : March 09, 2024

How to Cite : Abelia Khoerunnisa, Dea Amelia, & Hanifa Shofuroh. (2024). The Influence of APE on the Emotional Development of Early Childhood. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini*, 3(1), 36-45. <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v3i1.74>

The Influence of APE on the Emotional Development of Early Childhood

Abstract. Educational game tool is an object that can support the development of children, one of which is the social emotional development of children. Social and emotional development is an early stage in emerging abilities from zero to five years of age. The purpose of this study is how the teacher's strategy with the use of educational games in improving the social emotional development of children. In this study using qualitative methods with the approach of literature studies and data sources collected from scientific articles, theses, books, and theses. Based on the results of the study it can be concluded that educational game tools are very influential in supporting the social emotional development of children, and optimization of teacher strategies in the use of educational game tools.

Keywords: Educational Game Tools, Social Emotional Development, Early Childhood

Abstrak. Alat permainan edukatif adalah suatu benda yang dapat mendukung perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan sosial emosional anak. Perkembangan sosial dan emosional adalah tahap awal dalam kemampuan yang muncul dari anak usia nol hingga lima tahun. Tujuan dari penelitian ini yaitu bagaimana strategi guru dengan penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur serta sumber data yang dikumpulkan berasal dari artikel ilmiah, skripsi, buku, tesis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif sangat berpengaruh dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak, dan pengoptimalan strategi guru dalam penggunaan alat permainan edukatif.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Perkembangan Sosial Emosional, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini bertugas memberikan upaya untuk membimbing, menstimulasi, mengasah, dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan anak dengan kemampuan dan keterampilannya. Suyadi (2012) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh pada pengembangan seluruh aspek kepribadian. Aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan sosial emosional yang mencakup perilaku anak dalam lingkungannya. Perkembangan sosial emosional anak merupakan dua aspek yang berbeda tetapi tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak. Demikian pula sebaliknya, membahas perkembangan sosial anak harus melibatkan perkembangan emosional anak. Perilaku sosial sangat erat hubungannya dengan perilaku emosionalnya walaupun memiliki pola yang berbeda.

Perkembangan sosial emosional menurut American Academy of Pediatrics (2012) dalam Nurmalityari (2015) adalah kemampuan anak dalam memiliki pengetahuan internal mengelola dan mengekspresikan emosi secara utuh, baik emosi positif maupun negatif, mampu berinteraksi dengan anak lain atau orang dewasa disekitarnya, dan aktif belajar dengan menjelajahi lingkungan. Perkembangan sosial diartikan sebagai kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas untuk beradaptasi baik sesuai dengan harapan bangsa dan negara (Mayar, 2013). Perkembangan sosial anak dimulai dari sifat egosentrik, individual, hingga ke arah interaktif komunal (Mansur, 2014). Sementara, perkembangan emosional adalah ungkapan perasaan ketika anak berkomunikasi dengan orang lain. Sedangkan menurut Lawrence (dalam Purnama, 2019) emosi adalah kondisi kejiwaan manusia, karena sifatnya psikis atau kejiwaan. Emosi hanya dapat dikaji melalui rangsangan rasa atau tanda-tanda dan fenomena dari dirinya seperti kondisi sedih, gembira, gelisah, cinta, sayang, benci dan sebagainya. Dengan demikian, perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang-orang disekitarnya ketika terjadi komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Ketika membahas perkembangan emosi maka akan bersinggungan dengan perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial emosional

bertujuan supaya anak memiliki kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, dan kemampuan mengendalikan emosi (Musingati, 2017)

Kondisi perkembangan sosial emosional masing-masing anak berbeda-beda. Oleh karena itu, memberikan permainan dengan menggunakan alat permainan edukatif untuk mengasah anak caranya juga beragam, tidak ada yang sama atau tunggal. Kondisi ini bisa dipengaruhi oleh sikap, cara, dan kepribadian orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak yang pada akhirnya akan membentuk perkembangan sosial dan emosional yang berbeda-beda pada anak. Pemberian stimulus melalui media permainan juga harus disesuaikan dengan level perkembangan sosial emosional anak. Direktorat PAUD (2003), mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang mampu digunakan sebagai media atau alat permainan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan pada anak.

Menurut Guslinda (2018), Alat Permainan Edukatif (Tolls for Education) adalah bermacam-macam alat atau sesuatu benda yang bisa digunakan untuk bermain. Peralatan atau benda itu dapat merangsang daya kemampuan anak dari sisi intelegensi dan emosional anak yang pasti alat yang mengembangkan seluruh kemampuan pada diri anak. APE merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran, bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pengawasan guru.

Penelitian Baharun (2016) Alat Permainan Edukatif (APE) juga merupakan segala bentuk permainan yang bisa menjadikan media pengetahuan dan mengolah kemampuan pada anak. Indikator alat permainan disebut edukatif, jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak. Oleh karena itu dalam penelitian yang kita rancang akan meneliti mengenai bagaimana alat permainan edukatif yang dapat mengembang emosional anak, bagaimana perkembangan emosional anak melalui alat permainan edukatif, faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan emosional anak, bagaimana strategi guru dalam mengembangkan emosional anak dengan menggunakan alat permainan edukatif secara efektif.

Keterbaruan dari penelitian ini adalah lebih berfokus pada strategi guru dalam pemanfaatan alat permainan edukatif yang merujuk pada perkembangan sosial emosional anak. Penelitian Rakhmawati (2022) berfokus pada penyeleksian berbagai penggunaan alat permainan edukatif yang lebih efektif dalam perkembangan sosial emosional pada anak seperti puzzle, lego, balok, dan Boneka Jari/ Hand Puppet, dengan telah dilakukannya kajian literatur dalam beberapa penelitian yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa boneka jari atau hand puppet dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak karena permainan ini dilakukan dengan cara menceritakan sesuai dengan tokoh yang dibuat. Penelitian Gea et al., (2022) menguji hipotesis pada pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional pada anak. Penelitian Panca et al., (2020) pengenalan angka menggunakan permainan puzzle dan pengaruhnya terhadap perkembangan emosi dan kemampuan motorik halus pada anak.

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu tentang bagaimana strategi guru dengan penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, serta guru dapat lebih terbuka akan kondisi perkembangan

sosial emosional masing-masing anak berbeda-beda. Urgensi dari penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa guru PAUD memiliki strategi yang optimal dalam penggunaan alat permainan edukatif khususnya pada pengembangan sosial emosional anak. Melihat bahwa setiap anak memiliki perkembangan sosial emosional yang berbeda-beda, oleh karena itu guru harus memperhatikan kondisi tersebut agar dalam pengelolaan penggunaan alat permainan dapat lebih efektif.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur yang terdiri dari beberapa langkah yaitu, pertama mengumpulkan materi yang berkaitan dengan alat permainan edukatif yaitu pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Pengumpulan materi juga dilakukan dengan mengakses jurnal serta buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan penelitian. Materi yang didapatkan selanjutnya diseleksi dan dianalisis serta dirangkai dan disusun menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan dan sesuai dengan pembahasan penelitian. Tahap akhir penulisan yaitu historiografi, berupa hasil analisis yang telah disusun secara sistematis dan kronologis dalam tulisan yang bersifat deskriptif kualitatif.

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pengertian dan Jenis Alat Permainan Edukatif

Bersumberkan pengertian dari Kemendikbud Ditjen PAUD (2016), APE PAUD merupakan seluruh objek yang bisa dipakai selaku alat ataupun perlengkapan bermain anak, memiliki nilai pendidikan, dan dapat membantu perkembangan siswa. Pada hakikatnya alat permainan edukatif dirancang agar dapat membantu anak, dalam mengoptimalkan perkembangannya dalam berbagai aspek apapun sesuai fungsinya. Baharun (2016) Alat Permainan Edukatif (APE) juga merupakan segala bentuk permainan yang bisa menjadikan media pengetahuan dan mengolah kemampuan pada anak. Menurut Zaman (2005) alat permainan yang masuk dikategorikan sebagai media alat permainan edukatif untuk AUD jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: Ditujukan untuk AUD; Memiliki fungsi pengembangan aspek-aspek perkembangan AUD; Bisa digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat secara multiguna; Aman bagi anak; Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas; Bersifat membangun atau ada sesuatu yang dihasilkan serta mengandung nilai pendidikan. Alat permainan edukatif juga berfungsi untuk memfasilitasi anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar, misalnya dengan teman sebayanya. Media balok dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi kesulitan emosional yang sering terjadi saat ini, karena balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir.

Menurut Septiria, D. (2020) ada beberapa syarat yang harus diperhatikan sebelum membuat alat permainan edukatif diantaranya yaitu : a) Syarat edukatif, syarat edukatif ia menyatakan bahwa dalam pembuatan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya

akan sangat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. b) Syarat teknis, alat permainan edukatif ini sangat berkaitan dengan syarat teknis seperti dalam pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu dan lain sebagainya. c) Syarat estetika, pada syarat estetika ini mengarah pada keindahan alat permainan edukatif yang telah dibuat. Unsur keindahan/estetika ini harus diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak dalam setiap menggunakannya.

Terdapat beberapa jenis alat permainan tradisional, hula hoop dan kelereng, memberikan wawasan tentang pentingnya permainan dalam perkembangan anak. Sambil memberikan kesenangan, keduanya juga membawa manfaat fisik dan sosial yang berharga. Dengan mempertahankan kepopuleran dan makna tradisional mereka, hula hoop dan kelereng tetap menjadi bagian yang tak terpisahkan dari dunia bermain anak-anak. Menurut Kurniasih (2014), Permainan Ular Tangga adalah salah satu permainan tradisional yang meraih popularitas di seluruh dunia. Jenis permainan ini diakui sebagai bentuk permainan yang tidak hanya interaktif dan kreatif, tetapi juga memberikan nilai edukatif, terutama untuk anak usia dini. Permainan Ular Tangga menggunakan papan atau karton yang memiliki kotak-kotak persegi, dengan beberapa baris yang dilengkapi gambar ular dan tangga. Pada setiap baris terdapat sejumlah bidak sesuai dengan jumlah yang telah ditetapkan.

Perkembangan Sosial Emosional Anak

Perkembangan sosial dan emosional merupakan tahap awal sebagai kemampuan yang muncul dari anak usia 0 hingga 5 tahun untuk membentuk hubungan dekat dan rasa aman dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Perkembangan emosional adalah ungkapan perasaan ketika anak berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Santrock (2007), mendefinisikan bahwa sosial emosional tidaklah semudah menyatakan bahwa seseorang sedang berada dalam keadaan tertentu. Untuk memudahkan kita, kita akan mendefinisikan sosial emosional sebagai perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau suatu interaksi yang dianggap penting olehnya, terutama well-being dirinya. Sosial emosional diwakili oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami. Sosial emosional juga bisa berbentuk sesuatu yang spesifik seperti rasa senang, takut, marah dan seterusnya, tergantung dari interaksi yang dialami, sosial emosional juga dibedakan dari intensitasnya.

Perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang-orang disekitarnya ketika terjadi komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan aspek sosial-emosional pada anak usia dini adalah suatu proses penting yang membutuhkan perhatian dan dukungan dari lingkungan sekitar. Dengan menciptakan lingkungan yang mempromosikan perkembangan positif ini, kita dapat membantu anak-anak usia dini menjadi individu yang percaya diri, mandiri, peduli, dan siap untuk berinteraksi secara positif dengan dunia di sekitar mereka. Jenis APE yang digunakan dalam penelitian ini merupakan puzzle.

Kondisi yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional menurut Hurlock (1978), yaitu peran pematangan, dan peran belajar. Anak yang lebih muda mengalami hampir semua emosi yang secara normal dialami oleh orang dewasa. namun rangsangan yang membangkitkan sosial emosional dan cara anak mengungkapkan emosi sangat berbeda. Pola-pola umumnya pada awalnya masa kanak-kanak diantaranya sebagai berikut : (Hurlock, 1980) : (1) amarah, (2) takut, (3) cemburu, (4) ingin tahu (5) iri hati (6) gembira (7) sedih (8) kasih sayang. Faktor yang dapat mempengaruhi sosial emosional yang kuat dan yang lemah diantaranya : kecerdasan, jenis kelamin, lingkungan keluarga, dan lingkungan sosial.

Yusuf (2006) mengatakan bahwa Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial" dan dapat diartikan bahwa perkembangan sosial adalah suatu proses pencapaian menyesuaikan diri dengan apa yang menjadi adat, tradisi, moral dan norma norma kelompok. Salah satu tujuan pendidikan yaitu menciptakan individu yang utuh baik dalam kognitif, sosial dan sebagainya sebagai dasar dari kepribadian dan karakter. Perkembangan merupakan suatu proses yang terjadi secara bertahap dengan pertumbuhan yang menghasilkan kualitas individu untuk berfungsi, yang dihasilkan melalui proses pematangan dan proses belajar dari lingkungannya (Supartini, 2004). Wong (2009) menjelaskan bahwa perkembangan sosial dan kemandirian anak prasekolah sudah dapat berhubungan dengan orang yang tidak dikenal dengan mudah dan mentoleransi perpisahan singkat dari orangtua dengan sedikit atau tanpa protes, mereka mampu mengemukakan keinginan akan kemandirian dan melakukannya secara mandiri karena perkembangan fisik dan kognitifnya yang semakin meningkat, pada usia 4 sampai 5 tahun mereka hanya memerlukan sedikit bantuan (jika perlu) untuk berpakaian, makan atau ke toilet. Menurut Depkes (2010) menjelaskan bahwa sosialisasi dan kemandirian merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain), berpisah dengan ibu atau pengasuh anak, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya dan sebagainya.

Kecerdasan sosial-emosional, menurut perspektif Riana Mashar, bukan hanya tentang pengenalan emosi, tetapi juga melibatkan pengolahan dan pengendalian emosi. Dengan memahami dan mengembangkan aspek-aspek ini, anak-anak dapat merespons secara positif terhadap tantangan emosional, membentuk dasar yang kuat untuk hubungan sosial yang sehat, dan berkembang sebagai individu yang berdaya. Pandangan Muhibin, sebagaimana disampaikan oleh Nugraha (2010), menyoroti pentingnya pembentukan identitas sosial dalam perkembangan individu. Konsep "social self" mengajak kita untuk memahami bahwa identitas sosial tidak hanya terbatas pada diri sendiri, melainkan juga terjalin erat dengan konteks sosial yang melingkupi individu tersebut, membentuk landasan kuat bagi pertumbuhan dan pembentukan karakter dalam masyarakat.

Peran APE terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak

Permainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam sosial emosional khususnya konsentrasi. Misalnya saat menyusun puzzle, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada didepannya, anak tidak berlarian atau dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk

yang ada didepannya, anak tidak berlarian atau melakukan aktivitas lain sehingga konsentrasinya bisa lebih terkendali (Titin S. Pramono, 2010). Puzzle ini merupakan cara melibatkan anak dalam media dan permainan yang mempromosikan kerja sama merupakan strategi yang efektif untuk membentuk kepribadian yang cerdas dan berakhlak mulia.

Sementara itu, gerakan-gerakan dalam sholat menurut perspektif Islam tidak hanya berfungsi sebagai ibadah, tetapi juga sebagai sarana holistik untuk mencapai kesehatan dalam segala aspek kehidupan. Dengan memadukan pendekatan ini, kita dapat membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang sehat, pintar, dan diterima oleh masyarakat. Adapun Puzzle buah adalah salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan sikap sosial anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan bahwa puzzle adalah kepingan yang berbentuk bongkar pasang, dan nantinya akan disusun oleh anak menjadi bentuk utuh menggunakan pikirannya.

Tidak hanya itu salah satu upaya yang dapat dilakukan seorang guru PAUD untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak diantaranya melalui permainan puzzle angka dengan demikian pula anak terstimulasi untuk berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan usia anak dan anak juga mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya. Media balok dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi kesulitan emosional yang sering terjadi saat ini, karena balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir. Selain itu dalam peningkatan kemampuan sosial emosional khususnya dalam bekerjasama pada anak bisa dilaksanakan dalam bentuk permainan, adapun beberapa permainan yang dapat dipakai, salah satunya yaitu permainan hula hoop kelereng. Permainan hula hoop kelereng adalah salah satu permainan yang termasuk dalam permainan yang dilakukan secara berkelompok (Desmita, 2010., Montolalu dkk., 2007). Dengan aturan dilakukan secara berkelompok ini akan meningkatkan kerjasama pada anak. Menurut Seefeldt (2008), melalui kerjasama anak dapat menerima perspektif pribadi anak lainnya dan melihat sudut pandang dari orang lain.

Dapat disimpulkan bahwasanya dengan menggunakan media puzzle ini sangat berpengaruh terhadap sosial emosional anak terutama saat anak mencari teman atau dalam kepercayaan dirinya, rasa tanggung jawab, kerjasama tim. Permainan edukatif tradisional membawa manfaat positif bagi perkembangan anak dengan merangsang pertumbuhan pribadi, meningkatkan kemampuan berinteraksi, memfasilitasi proses sosialisasi, dan membangun keterampilan komunikasi. Selain itu, permainan tersebut juga dapat menginspirasi inovasi baru, meningkatkan kemampuan berpikir anak, membangun rasa percaya diri, merangsang imajinasi, mengajarkan keterampilan berbahasa, serta membentuk moralitas dan pemahaman sosial pada anak. Oleh karena itu, permainan edukatif tradisional dianggap sebagai sarana pendidikan yang sangat sesuai untuk anak usia dini (Astuti dan Fatiamaningrum, 2016). Yaumi (2018) mengklaim jika permainan yang disajikan sangat baik dan dapat mempengaruhi anak dari yang semula tegang menjadi tenang, dari suasana pasif menjadi lebih aktif, dan mengubah kebosanan menjadi kesenangan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif sangat berpengaruh dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak, dan pengoptimalan strategi guru dalam penggunaan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif yang umum digunakan adalah puzzle, namun tidak hanya puzzle saja, alat permainan edukatif yang dapat mendukung perkembangan anak, seperti balok, lego, sosem monopoli dan masih banyak lagi.

KESIMPULAN

Alat permainan edukatif adalah semua benda yang dapat digunakan sebagai alat ataupun perlengkapan bermain anak, mempunyai nilai pendidikan, dan bisa mendukung perkembangan siswa dalam segala aspek perkembangan. Salah satu aspek yang dapat dikembangkan adalah sosial emosional, seperti kemandirian, kefokuskan, kekompakan, pemecahan masalah dan kepercayaan diri. Adapun alat permainan edukatif yang dapat mendukung perkembangan sosial emosional anak diantaranya balok, sesom monopoli, dan puzzle. semua itu dapat mendukung pembelajaran anak ketika di kelas atau di rumah serta dapat membantu guru dalam mengajar di kelas.

REFERENSI :

- Abristiana, P. O., & Kristanti, A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi Dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70-86.
- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2695-2703.
- Aprianti, E. (2017). Penerapan pembelajaran BCM (bermain, cerita, menyanyi) dalam konteks perkembangan sosial emosional anak usia dini di Kober Baiturrohm Kabupaten Bandung Barat. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 195-211.
- Astuti, B., & Fatiamaningrum, A. S. (2016). Pengembangan Panduan Permainan untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12363>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246. <http://dx.doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Desmita. 2010. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depkes RI. 2006. Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar. Jakarta : Depkes RI.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. (2010). Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di

- Dini, J. P. A. U. (2021). Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 996-1008.
- Eva Soraya Zulfa. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 15-26. <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v2i1.11>
- Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar. Jakarta: Kemenkes RI Direktorat PAUD. (2003). Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain. Jakarta: Depdiknas. Google Scholar
- Fitriyani, S. (2021). The relationship of mother's knowledge about toddler growth and development with toddler weight growth. *Journal of Health, Nursing and Society*, 1(1), 16-19.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). Media pembelajaran anak usia dini. Jakad Media Publishing. Google Scholar
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40. <http://dx.doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Perkembangan Anak. Jakarta : Erlangga
- Khasanah, Siti Khikmatun (2021) Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Ra Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Undergraduate thesis, IAIN KUDUS.
- Leli, F. D., & Eva, L. (2017). Pengembangan Kemampuan Kognitif Dan Sosial-Emosional Melalui Penerapan Media Balok Dan Bermain Peran Pada Siswa Tk Kuntum Mekar Lampung. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 185-196.
- Mansur. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mashar, Riana. Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Mayar, Farida. 2013. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*. Vol. 1 (6), hlm 459-464.
- Marlinah, M., & Priyanti, N. Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B Di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4135-4142.
- Musingati. 2017. Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Kelompok B melalui Metode Bercerita di TK Al Ikhlas. STKIP Siliwangi Bandung.
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi* .Vol.23 (2), hlm. 103-111.
- Purnama, Sigit, dkk. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Google Scholar
- Pramono, Titin S. 2012. Permainan Asyik Bikin Anak Pintar, Yogyakarta : IN AzNa Books.
- Santrock, J. (2007). Perkembangan Anak: Jilid 1 (edisi kesebelas) (Kesebelas). Erlangga.

- Septiria, D. (2020). Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif Magic Box (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77-90.
- Seefeldt, Carol, & Wasik Barbara. 2006. Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah. Terjemahan Pius Nasar. 2008. Jakarta: PT Indeks.
- Sumartin. (2016). Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional dalam Bekerjasama dengan Teman melalui Kegiatan Bermain Balok pada Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Mambaul Ulum Kepuhrejo Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulung Agung. Artikel Skripsi UN PGRI Kediri.
- Susanto, Ahmad. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: PT. Bumi Aksara. Google Scholar
- Supartini, Y. (2004). Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak. Jakarta: EGC
- Yaumi, Muhammad. Media dan Teknologi Pembelajaran. Edisi Pertama. 2018. Jakarta: Prenadamedia.
- Yanthi, N., Yuliaratiningsih, M. S., Hidayah, N., & Sari, M. P. (2020). Pemanfaatan Limbah Bahan Tekstil Menjadi Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 26-35.
- Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan sosial emosional anak usia pra sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221-228.
- Yusuf, S. 2006. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widya Dewi Asy-syamsa, & Eva Soraya Zulfa. (2022). Pengaruh Pola Asuh Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.58355/attaqwa.vii1.5>
- Wong, D. L. (2009). Buku Ajar Keperawatan Pediatrik ed. 6. Jakarta: EGC