



## Pengaruh Media Pembelajaran Sosial *Board Game* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul

Kholidatun Nasihah<sup>1,a</sup>, Anita Afrianingsih<sup>2,b\*</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Nahdlatul Ulama'Jepara, Indonesia

<sup>a</sup> [18134000080@unisnu.ac.id](mailto:18134000080@unisnu.ac.id); <sup>b\*</sup> [anita@unisnu.ac.id](mailto:anita@unisnu.ac.id)

---

### Informasi artikel

*Received* :

June 07, 2024.

*Accepted* :

July 16, 2024.

*Published* :

Agust 12, 2024.

Kata kunci:

Perkembangan Sosial Emosional Anak; Anak Usia 5-6 Tahun; *Board game*;

DOI:

10.30736/jce.v8i1.2001

---

### ABSTRAK

Aspek sosial emosional seorang anak bisa dinyatakan berkembang secara optimal jika anak tersebut bisa memahami perasaan yang dimilikinya ataupun dari individu lainnya, menjalin persahabatan dan memiliki kesadaran untuk senantiasa berbagi. Pelaksanaan riset ini ditujukan guna mencari tahu pengaruh yang diberikan media pembelajaran sosial *board game* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul. Penelitian yang dipakai adalah kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental design*. Sampel yang peneliti gunakan mencakup 23 individu yang masih berusia antara rentang 5 hingga 6 tahun yang merupakan peserta didik dari TK Pertiwi Sowan Kidul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  10,396 dan nilai  $t_{tabel}$  1,717. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,396 > 1,717$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran sosial *board game* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul. Hal tersebut membuktikan bahwa Metode *board game* dapat mengembangkan keterampilan sosial untuk perolehan pengetahuan, memberikan pengalaman penting kepada anak dan keterampilan sosial emosional, kognisi dan bahasa.

---

### ABSTRACT

*The social-emotional aspect of a child can be said to be developing optimally if the child can understand the feelings they have or those of other individuals, build friendships and have the awareness to always share. The purpose of this research was to find out the influence that social learning media board games have on the social emotional development of children aged 5-6 years at TK Pertiwi Sowan Kidul. The research used was quantitative with a pre-experimental research design. The sample that the researchers used included 23 individuals aged between 5 and 6 years who were students from the TK Pertiwi Sowan Kidul. The research results show that the t-value is 10.396 and the t-table value is 1.717. Because the t-value > t-table or 10.396 > 1.717,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of social board game learning media on the social-emotional development of children aged 5-6 years at TK Pertiwi Sowan Kidul. This proves that the board game method can develop social skills for knowledge acquisition, provide important experiences for children in social-emotional, cognitive, and language skills.*

---

*Keywords:*

*Social Emotional Development of Children; Ages 5-6 Years; Board game;;*

## PENDAHULUAN

Usia dini menjadi sebuah periode awal yang paling utama dan esensial selama proses tumbuhan kembang kehidupan seorang individu. Oleh karenanya, ketika anak sampai pada periode awal ini, berbagai potensi yang dimiliki harus dikembangkan secara lebih optimal. Melalui sebuah lembaga pendidikan usia dini, anak bisa memperoleh dukungan maksimal dalam mengembangkan dirinya (Afrianingsih et al., 2021). Perkembangan anak ditingkatkan melalui stimulasi guru di lembaga PAUD atau sekolah. Perkembangan membaca dan menulis, keterampilan berhitung awal, kreativitas, dan bahasa hanyalah sebagian dari rangsangan perkembangan yang akan diterima anak. Selain itu, perkembangan sosial anak merupakan perkembangan yang memerlukan rangsangan dari luar atau pendidikan (Sartika & Erni Munastiwi, 2019).

Arti penting pembinaan kapasitas sosial anak sama saja dengan kemungkinan yang berbeda-beda, karena peningkatan sosial penting untuk wawasan umum yang memiliki keterkaitan dengan hidup dari anak tersebut. Kemajuan sosial bisa dimaknai sebagai kesanggupan untuk terhubung dengan seseorang ataupun kesanggupan untuk menjalin interaksi positif dengan individu lainnya dan mampu beradaptasi dengan iklim secara keseluruhan (Syahrul & Nurhafizah, 2021).

Setiap anak mempunyai peningkatan kapasitas sosial yang berbeda-beda, karena kapasitas sosial seorang anak mendapatkan pengaruh dari faktor intern dan ekstern. Susanto menyatakan, elemen interior merupakan berbagai faktor dari dalam pribadi seseorang, mencakup yang sifatnya intrinsik ataupun yang diperolehnya secara nyata. Unsur eksternal merupakan stimulan yang asalnya dari luar pribadi anak, misalnya faktor kebudayaan, makanan, kawan dekat, keluarga, sekolah, dan mentalitas keluarga atau kecenderungan dalam mendidik dan mendidik anak (Rofi'ah, Hafni, & Mursyidah, 2022). Salah satu siklus kemajuan manusia adalah interaksi sosial. Siklus sosial adalah perubahan yang terjadi dalam pergaulan manusia dengan orang lain. Salah satu gambaran proses sosial yang terjadi pada masa kanak-kanak adalah kemampuan anak dalam berkelahi dan berteman dengan teman sebayanya. (Tsamara Dhida, 2021).

Tumbuh kembang ranah sosial seorang anak dalam fase kanak-kanak ketika mereka masih berusia prasekolah dipengaruhi faktor alam dan ekologi, tingkat kerjasama yang dilakukannya dengan individu lainnya mencakup oran tua, kerabat, kawan dekat sampai lingkungan sekitar yang lebih luas. Kemajuan sosial yang mendalam tak bisa terpisahkan antara satu dengan lainnya (Tsamara Dhida, 2021). Perbaikan rumah harus menyatu dengan dikembangkannya aspek sosial, begitupun sebaliknya, pemeriksaan kemajuan sosial wajib mencakup perasaan, karena dua hal tersebut terkoordinasi dalam sebuah wadah mental yang terintegrasi. Perbaikan sosial dekat rumah ialah interaksi yang di dalamnya memuat praktik-praktik peningkatan

sosial oleh anak-anak, utamanya yang diperoleh dari beragam permintaan dan mencari cara untuk berbaur dan bertindak. (Febriati & Fauziah, 2020).

Media pembelajaran sosial berbasis *board game* merupakan suatu metode pengajaran yang menggunakan permainan papan (*board game*) sebagai alat bantu yang ditunjukkan untuk peserta didik agar mereka lebih paham terhadap berbagai konsep dan kecakapan sosialnya juga bisa lebih berkembang. Permainan ini umumnya dilakukan secara berkelompok, yang di dalamnya terdiri dari sejumlah individu dengan tugas serta tanggung jawab tertentu. Selama sesi bermain, interaksi antar anggota kelompok menjadi kunci untuk mencapai tujuan bersama. Papan permainan menyajikan situasi atau tantangan yang mewakili kondisi kehidupan nyata, memungkinkan peserta untuk merasakan dinamika sosial, berkolaborasi, dan membuat keputusan bersama (Maryanti, Egok, & Febriandi, 2021).

Permainan yang dimainkan di papan disebut *Board game*. Permainan yang dikemas telah dimainkan sejak 3.500 tahun SM pada zaman kemajuan manusia Mesir kuno. Game papan ini tidak berhenti mengalami perkembangan sampai masa sekarang. *Board game* telah berkembang dan menyebar secara global. Contoh permainan meja yang sangat populer termasuk catur, halma, ludo, dan model bisnis yang mengesankan. Nilai instruktif dari permainan yang dikemas telah dirasakan sejak zaman kuno. Misalnya, sejarah Tiongkok menyatakan bahwa permainan Go, yang disebut Weiqi, digunakan oleh Kepala Evade (2244-2206 SM) sebagai cara untuk meningkatkan kecakapan intelektual anaknya Shokin (Siregar & Ananda, 2023). Mancala telah dianggap oleh banyak klan di Afrika sebagai metode untuk menguji status anak muda untuk mengemban kewajiban di masa dewasa. Permainan meja yang lebih modern juga memiliki nilai instruktif. Misalnya, Bangku Ular dan Pijakan atau Bangku Ular dan Pijakan yang muncul pada pertengahan abad ke-19 dapat membantu anak-anak berhitung dan memahami konsep karma. Anak-anak belajar mengembangkan strategi melalui permainan papan Risiko. Anak-anak dapat mempelajari strategi dan ide menggerakkan bidak dari awal hingga akhir agar bisa menang di Candyland. (Aurumajeda et al., 2021).

Berlandaskan pengamatan yang peneliti laksanakan pada tanggal 28 Februari 2024 berlokasi di TK Pertiwi Sowan Kidul dengan peserta didik sebanyak 23 orang, ditemukan sebuah fakta yakni terdapat anak-anak yang mempunyai permasalahan dalam hubungan persahabatan yang mendalam. Misalnya saja terdapat sejumlah anak yang memiliki kecendrungan untuk menjauhi pergaulan dengan kawan-kawan seusianya. Beberapa anak tersebut lebih memilih bermain dengan dirinya sendiri daripada bersama kawan-kawannya. Anak tampak pendiam dan tidak mengikuti kegiatan yang diberikan guru ketika diarahkan bermain bersama kelompoknya. Tampaknya anak-anak menghindar, mudah marah, dan lebih suka bermain sendiri ketika guru mengarahkan dan mendorong mereka untuk bermain bersama teman-temannya.

Jika seorang anak bisa memahami perasaan yang dimilikinya sendiri ataupun dari individu lainnya, menjalin persahabatan, bersosialisasi, dan memiliki kesadaran untuk senantiasa berbagi, maka aspek sosial emosionalnya dikatakan mengalami perkembangan yang baik, sehingga nantinya anak bisa menjalin dan memelihara interaksi baik dengan individu lainnya di lingkungannya, mengendalikan dan mengungkapkan perasaannya secara efektif dalam menanggapi keadaan, berada di hadapan banyak orang, dan menjaga perilaku agar tetap selaras dengan tata aturan di tempatnya berada (Rofi'ah et al., 2022). Berdasarkan permendikbud 137 menyatakan bahwa anak yang berumur 5 hingga 6 tahun telah mampu menunjukkan kecakapannya dalam beradaptasi dengan berbagai kondisi, bermain bersama kawan seusianya, dan emosi yang dimiliki mampu diekspresikan sesuai situasi serta memiliki sifat kooperatif (Tsamara Dhida, 2021).

Melihat sejumlah pandangan para ahli yang telah dijelaskan, membentuk sebuah pemikiran pada diri peneliti bahwa temuan yang didapatkan selama proses pengamatan tentunya sangat memberikan pengaruh negatif untuk anak-anak tersebut, dimana anak-anak akan kesulitan untuk hidup berdampingan dengan teman-temannya di lingkungan sekolah. Terlebih lagi, hal ini akan membuat anak menjadi musuh pergaulan, dan ketika anak mempunyai masalah maka anak tersebut tidak akan mau mendidik siapapun, bahkan gurunya sekalipun. Pentingnya kemajuan sosial yang mendalam pada anak-anak yang matang pada umur 5 hingga 6 tahun, khususnya guna merencanakan anak-anak agar menguasai dasar-dasar cara berperilaku sosial selamanya. anak-anak ketika diperlukan dan saat berganti pakaian ketika anak-anak memasuki sekolah dasar (Febriati & Fauziah, 2020).

Perasaan sosial anak dapat diciptakan dengan mengikutsertakan remaja dalam latihan-latihan yang membutuhkan pekerjaannya, menjadikan anak secara bertahap memupuk perasaan sosialnya, misalnya dengan memanfaatkan media pembelajaran sosial berbasis permainan yang sudah dikemas. Karena *board game* sebagian besar mengikutsertakan peran anak dalam suatu kegiatan permainan yang sangat sensasional serta dilakukan bersama-sama dengan individu lainnya, dibandingkan hanya sendirian (Tsamara Dhida, 2021).

Berlandaskan permasalahan yang telah diuraikan dalam bagian sebelumnya, memberikan dorongan kepada peneliti guna meningkatkan perkembangan sosial emosional anak-anak usia dini yang berumur 5 hingga 6 tahun melalui media pembelajaran sosial *board game* dengan harapan agar mereka dapat terbiasa bersosialisasi dengan kawan-kawannya. Oleh karenanya, peneliti tergerak melaksanakan riset yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran sosial *board game* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul”.

## **METODE**

Peneliti memakai jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *pre-experimental design* yang ditujukan guna mencari tahu seberapa besar media pembelajaran sosial *board game* memengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul. *Pre-experimental design* yang dipakai dalam riset ini berbentuk *experiment one group pretest posttest design* yakni sebuah percobaan yang dilaksanakan pada sebuah kelompok melalui pemberian tes sesaat sebelum dan setelah pemberian *treatment*, sehingga hasil perlakuan bisa didapatkan secara lebih presisi (Amalia & Afrianingsih, 2023). Agar lebih jelas, berikut gambaran rancangan penelitian ini:

**Tabel 1.**  
**Rancangan One Group Pretest-Posttest Desain**

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

O<sub>1</sub> = Nilai Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan (*treatment*) dengan media pembelajaran sosial *board game*

O<sub>2</sub> = Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan)

Pelaksanaan riset berlokasi di TK Pertiwi Sowan Kidul. Sampel kelas yang diambil sebagai sampel penelitian yaitu para peserta didik di TK Pertiwi Sowan Kidul berjumlah 23 individu dengan usia yang berada pada rentang 5 hingga 6 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi menggunakan 5 indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun. Lembar observasi digunakan untuk melihat pengaruh yang diberikan pembelajaran sosial *board game* kepada perkembangan sosial emosional anak usia dini. Guna mengukur subjek dalam riset yang peneliti laksanakan, dipakailah pedoman yang didapatkan dari ditjen mandas dinas dengan sejumlah kategorisasi, mencakup: (BB) Belum berkembang 1 (MB), mulai berkembang 2 (BSH), berkembang sesuai harapan 3 (BSB), Berkembang sesuai harapan 4.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Riset yang peneliti laksanakan ditujukan guna mencari tahu apakah media pembelajaran sosial *board game* memberikan pengaruhnya kepada perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul. Proses pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan, yakni sekali *pretest*, 2 kali *treatment*, serta sekali *posttest*. Setelah aktivitas tersebut dilakukan, diperoleh rerata nilai ketercapaian perkembangan anak rentang umur 5 hingga 6 tahun pada tes sebelum *treatment* ialah 50,6 sedangkan dalam *posttest* ialah 76,6. Secara lebih detail data-data ketercapaian perkembangan anak rentang umur 5 hingga 6 tahun yang telah melalui proses pengolahan bisa diamati dalam sajian berikut ini:

**Tabel 1. Nilai Tingkat PENCEPAIAN Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun**

Skala Perolehan	Pretest		Posttest		Kategori
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	
0-25	0	0%	0	0%	Belum berkembang (BB)
26-50	12	52,17%	0	0%	Mulai Berkembang (MB)
51-75	11	47,83%	13	56,52%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
76-100	0	0,00%	10	43,48%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Sehingga, berlandaskan sajian data tersebut bisa dideskripsikan bahwa rerata nilai *pretest* yakni pengtesan sebelum diberikannya *treatment* mencapai 50,6 atau dalam persentase 52,17%, sedangkan pada rerata perolehan nilai pasca diberikannya *treatment* (*posttest*) mencapai 76,6 atau dalam persentase 56,52%.

Sebelum dilakukan pengujian terhadap hipotesis yang sebelumnya telah dirumuskan, terlebih dahulu harus dilaksanakan uji prasyarat yang meliputi pengujian normalitas serta uji homogenitas. Pengujian-pengujian tersebut diperlukan sebagai dasar penetapan jenis pengujian statistik yang nantinya dipergunakan. Hasil pengujian terhadap normalitas data yang ada dalam riset ini memakai metode Kolmogorov-Smirnov, bisa diamati secara lebih rinci pada sajian data sebagai berikut:

**Tabel 2. Uji Normalitas**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	,164	23	,109	,948	23	,263
Posttest	,147	23	,200*	,928	23	,098

Tabel tersebut memperlihatkan dalam *pretest* sig. bernilai 0,109, berarti sig > 0,05, sehingga H0 diterima serta dapat ditetapkan bahwa informasi tersebar secara baik. Sementara itu untuk *posttest*, sig. bernilai 0,200, sehingga bermakna sig > 0,05, oleh karenanya H0 diterima serta bisa ditetapkan bahwa informasi yang ada terdistribusi secara sistematis. Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh, bisa dinyatakan data memiliki distribusi yang normal.

Uji homogenitas dilaksanakan menggunakan Pengukuran Levene berbantuan program perangkat lunak komputer yakni SPSS, seperti yang termuat di dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Uji Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,473	1	44	,495
	Based on Median	,249	1	44	,620
	Based on Median and with adjusted df	,249	1	42,796	,620
	Based on trimmed mean	,449	1	44	,506

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan nilai yang diperoleh sig. mengacu mean adalah 0,495. Uji homogenitas Levene Estimations pada taraf signifikan ( $\alpha$ ) mencapai 0,05 atau jika dinyatakan dalam persen yaitu 5%, sehingga bisa dipahami bahwa sig. yang bernilai  $0,495 \geq \alpha$ . Temuan ini menjadi dasar pengakuan terhadap  $H_0$  serta data yang ditemukan bisa diputuskan memiliki kehomogenan.

Uji hipotesis dalam kajian ini dilaksanakan memakai data yang didapatkan dari perolehan nilai pretest dan posttest. Pelaksanaan pengujian terhadap rumusan hipotesis yang sebelumnya telah diajukan menggunakan statistik parametrik (Uji *t paired*) berbantuan perangkat lunak komputer yakni SPSS.

**Tabel 4. Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean			Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	- 25,95109	11,97160	2,49625	- 31,12800	- 20,77418	- 10,396	22 ,000

Hipotesisi Penelitian:

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran sosial *board game* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran sosial *board game* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul.

Berlandaskan perolehan hasil dari pengujian hipotesis, nilai thitung adalah 10,396 dan nilai ttabel adalah 1,717. Disebabkan thitung  $>$  ttabel yakni  $10,396 > 1,717$ , maka temuan tersebut mengarah pada penerimaan terhadap  $H_a$  dan penolakan terhadap  $H_0$ . Sehingga bisa ditarik simpulan yaitu “Ada pengaruh yang signifikan

dari media pembelajaran sosial *board game* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul”.

## **PEMBAHASAN**

Lokasi dilaksanakannya riset ini adalah di TK Pertiwi Sowan Kidul, dengan menggunakan sampel berjumlah 23 anak. Desain penelitian yang diaplikasikan ialah *pre-experimental design*. Pelaksanaan riset ini terbagi atas 4 pertemuan yakni sekali pelaksanaan *pretest*, dua kali pemberian perlakuan, serta sekali pelaksanaan tes pasca perlakuan (*posttest*).

Berdasarkan perolehan hasil dari kegiatan pengolahan data, diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $10,396 > 1,717$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karenanya, dapat diambil konklusi yaitu melalui pemakaian *board game* bisa mendorong perkembangan sosial emosional anak-anak yang merupakan peserta didik dari TK Pertiwi Sowan Kidul. Selain hasil hipotesis, hasil observasi terhadap penggunaan *board game* menunjukkan bahwa anak-anak antusias dalam memerankan peran yang dimilikinya. Hasil penelitian yang sudah dijelaskan pada pembahasan di atas menunjukkan bahwa *board game* tepat menjadi media untuk meningkatkan dan mampu mempengaruhi sosial emosional anak, sesuai dengan hasil penelitian dari Anisa (2024) menjelaskan bahwa media *board game* mampu menjadi salah satu alternatif efektif kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan sosial emosional anak di TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung.

Sehingga bisa dikatakan, *board game* mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Melalui pemakaian media *board game* dapat pula mengembangkan kecakapan sosial anak guna memperoleh berbagai wawasan, memberikan pengalaman yang esensial untuk anak, serta kecakapan kognitif dan kebahasaannya juga semakin berkembang. Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Maryanti, Ekok, & Febriandi, (2021) bahwa metode *board game* memiliki kesesuaian dengan ciri karakter dari anak-anak yang berusia dini, karena pada fase ini, kemampuan mereka dalam berpikir masih berada tahapan simbolik. Hal ini membuat metode *board game* dapat mendorong dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak utamanya pada kemampuan dasar sosial emosionalnya.

## **KESIMPULAN**

Berlandaskan sejumlah temuan yang didapat dari pelaksanaan riset, konklusi akhir yang bisa diambil yaitu media pembelajaran sosial *board game* memberikan pengaruhnya yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil pengujian hipotesis, di mana nilai  $t_{hitung}$  adalah 10,396 dan nilai  $t_{tabel}$  adalah 1,717. Dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $10,396 > 1,717$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Data tersebut memperlihatkan metode *board game* efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial untuk memperoleh pengetahuan, serta

memberikan pengalaman penting dalam aspek sosial emosional, kognitif, dan bahasa anak.

## REFERENSI

- Afrianingsih, A., Sa'adah, I., Astuti, I. P., Salsabillah, A. P., Junaidi, M. H., Farida, N., ... Musdalifah, A. (2021). Kegiatan Pembelajaran Tk Bumi Ukir Berbasis Kearifan Lokal Budaya Di Jepara. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 8(1), 62–68. <https://doi.org/10.36706/jtk.v8i1.13771>
- Annisa, Nur Soviati (2024) *Implementasi Media Command Board Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Goemerlang Sukarame Bandar Lampung*. Diploma Thesis, Uin Raden Intan Lampung.
- Amalia, D., & Afrianingsih, A. (2023). Pengaruh Pembelajaran Bermuatan STEAM pada Kemandirian ditinjau dari Jenis Kelamin Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 288–296. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.16281>
- Aurumajeda, T., Nurhidayat, M., Muallimah, H., Studi, P., Komunikasi Visual, D., & Produk, D. (2021). Pengenalan *Board game* “Hootania” Dalam Meningkatkan Belajar Membaca Untuk Anak Taman Kanak-Kanak Di Igtk Kecamatan Ngamprah Kab Bandung Barat. *Jl. Soekarno Hatta*, 1(2), 3.
- Febriati, L., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Yogyakarta. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1), 1–12.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media *Board games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Rofi'ah, U. A., Hafni, N. D., & Mursyidah, L. (2022). Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulasinya Menurut Teori Perkembangan. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 3(1), 41–66. <https://doi.org/10.15575/azzahra.v3i1.11036>
- Sartika, & Erni Munastiwi. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 35–50. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-04>
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Board game* Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683–696. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>
- Tsamara Dhida, T. (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.