

**RUANG BERMAIN DIGITAL TERHADAP *RELATIONSHIP SKILL*  
ANAK DI ERA PANDEMI**

**(Studi Analisis *Game* Digital terhadap *Relationship Skill* Anak Usia 4-6  
Tahun)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Menempuh Ujian Sidang Skripsi  
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

**Amelinda Syahiba Lestari**

**NIM. 1701278**

**PRORAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
BANDUNG  
2021**

**RUANG BERMAIN DIGITAL TERHADAP *RELATIONSHIP SKILL*  
ANAK DI ERA PANDEMI**

**(Studi Analisis *Game Digital* terhadap *Relationship Skill* Anak Usia 4-6  
Tahun)**

Oleh

Amelinda Syahiba Lestari

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Amelinda Syahiba Lestari

Universitas Pendidikan Indonesia

2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang,

Di foto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN****AMELINDA SYAHIBA LESTARI****RUANG BERMAIN DIGITAL TERHADAP *RELATIONSHIP SKILL* ANAK  
DI ERA PANDEMI**(Studi Analisis *Game* Digital terhadap *Relationship Skill* Anak Usia 4-6 Tahun)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

**Dr. H. Solihin Ichas Hamid, M.Pd**

NIP.195708161986031002

Pembimbing II

**Mirawati, M.Pd**

NIP.198912242019032023

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD

**Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd**

NIP.195909011984032001

## ABSTRAK

### **RUANG BERMAIN DIGITAL TERHADAP *RELATIONSHIP SKILL* ANAK DI ERA PANDEMI**

(Studi Analisis *Game* Digital terhadap *Relationship Skill* Anak Usia 4-6 Tahun)

Amelinda Syahiba Lestari

1701278

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keberadaan ruang digital di masa pandemi yang sekarang ini menjadi salah satu media pembelajaran. Di masa pandemi ini seluruh stimulasi perkembangan anak dilakukan secara virtual. Namun aspek perkembangan berkaitan dengan interaksi anak sulit dilakukan secara virtual, terlebih lagi aspek *relationship skill* (keterampilan membangun hubungan) anak. Selain itu, fenomena perilaku anak di masa pandemi ini ternyata lebih banyak menggunakan media *game* untuk aktifitas bermain mereka, sehingga peneliti melakukan penelitian terhadap beberapa *game* sebagai bentuk ruang bermain digital. Ruang bermain tersebut terdiri dari *game* Roblox, Minecraft dan PK XD. Peneliti melakukan penelitian ruang bermain tersebut terhadap fitur yang digunakan dan materi aspek *relationship skill* anak yang terdiri dari kegiatan mendengarkan dengan baik, mencari bantuan, menawarkan bantuan, kerjasama dan negosiasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pola keruangan pada fitur dan materi yang sesuai dengan konsep *relationship skill* anak. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif dengan objek penelitian *game* digital yang terdapat dalam platform *playstore* di handphone dan komputer. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi berupa tangkapan layar dalam *game*. Teknik analisis data menggunakan skema analisis isi. Hasil penelitian menunjukan bahwa ruang bermain digital Roblox, Minecraft dan PK XD memuat fitur dan materi yang sesuai dengan konsep *relationship skill* anak usia 4-6 tahun. Dengan demikian adanya ruang bermain digital bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung anak dalam membangun *relationship skill* di era pandemi ini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Ruang Bermain Digital, *Game*, *Relationship Skill*

## ABSTRACT

### **DIGITAL PLAYROOM ON CHILDREN RELATIONSHIP SKILL IN THE PANDEMIC ERA**

(A Study Analysis of Digital Game to Children's Relationship Skill Ages 4-6 years)

Amelinda Syahiba Lestari

1701278

This research was based on the existence of digital space during the pandemic which was currently being one of the instructional media. During this pandemic, all the development stimulation for children was executed virtually. However, the developmental aspects related to children's interactions were difficult to achieve indirectly, especially for the relationship skill aspect of children. In addition, the phenomenon of children's behaviour during the pandemic era using game as their playing activities, were found more often. Therefore, the researcher conducted an analysis on several games as a form of digital playroom. Those digital playrooms were Roblox, Minecraft and PK XD. The researcher conducted an inquisition on those digital games in terms of the features used and the materials of children's relationship skill which was consisted of good listening, seeking help, offering help, cooperating and negotiating activities. The purpose of this study was to determine the spatial pattern of features and materials in accordance with the concept of children's relationship skills. This study used a content analysis method with a qualitative approach with digital game as an object of research, which can be found in the playstore platform on mobile phone and computers. The data analysis technique uses a content analysis scheme. The result showed that the Roblox, Minecraft and PK XD digital playrooms contained features and materials that were in accordance with the concept of relationship skills for children aged 4-6 years. Therefore, the existence of digital playroom can be used as instructional media that support children for building relationship skill in this pandemic era.

**Keywords:** Early Childhood, Digital Playroom, Game, Relationship Skill

## DAFTAR ISI

### HALAMAN

KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMA KASIH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3. Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4. Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Konsep Bermain Anak Usia Dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Pola Bermain Anak Usia Dini di Masa Pandemi..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Pengertian Ruang Bermain Digital .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3 Macam–Macam Ruang Bermain Digital .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4 Karakteristik <i>Game</i> Roblox, Minecraft dan PK XD ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.5 Manfaat Ruang Bermain Digital.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 <i>Relationship Skill</i> Anak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Pengembangan <i>Relationship Skill</i> menurut Teori CASEL .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Bermain dan <i>Relationship Skill</i> Anak.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Kerangka Berfikir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.6 Hipotesis Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Objek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Validitas dan Reliabilitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Fitur Ruang Bermain Digital dalam <i>Relationship skill</i> Anak.....	<b>Error!</b> <b>Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Materi Ruang Bermain Digital dalam <i>Relationship skill</i> Anak.....	<b>Error!</b> <b>Bookmark not defined.</b>
4.1.3 Kesesuaian Materi Ruang Bermain Digital terhadap <i>Relationship Skill</i> Anak.....	<b>Error!</b> <b>Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1 Fitur Ruang Bermain Digital dalam <i>Relationship Skill</i> Anak .....	<b>Error!</b> <b>Bookmark not defined.</b>
4.2.2 Materi Ruang Bermain Digital dalam <i>Relationship Skill</i> Anak ....	<b>Error!</b> <b>Bookmark not defined.</b>
4.2.3 Kesesuaian Materi Ruang Bermain Digital terhadap <i>Relationship Skill</i> Anak.....	<b>Error!</b> <b>Bookmark not defined.</b>
BAB V.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3 Rekomendasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	70
LAMPIRAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun.....	18
Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	20
Tabel 3.1 Objek Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian .....	30
Tabel 4.1 Hasil Instrumen Penelitian .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 4.1 Halaman utama <i>game</i> Roblox .....	34
Gambar 4.2 Menu edit karakter dalam Roblox .....	35
Gambar 4.3 Halaman utama <i>game</i> Minecraft .....	36
Gambar 4.4 Menu <i>setting game</i> Minecraft .....	36
Gambar 4.5 Edit <i>character</i> dalam <i>game</i> Minecraft .....	38
Gambar 4.6 Ruang Bermain Minecraft.....	39
Gambar 4.7 Menu pilihan dalam <i>game</i> PK XD .....	41
Gambar 4.8 Fitur komunikasi <i>game</i> PK XD.....	41
Gambar 4.9 Edit <i>character</i> dalam PK XD .....	42
Gambar 4.10 <i>Listening announcement</i> <i>game</i> Roblox .....	43
Gambar 4.11 Kegiatan negosiasi dalam <i>game</i> Roblox .....	44
Gambar 4.12 Kegiatan negosiasi dalam game Roblox .....	45
Gambar 4.13 <i>Announcement</i> atau pemberitahuan suatu <i>event</i> Roblox .....	46
Gambar 4.14 Kegiatan bekerjasama dalam melawan monster .....	47
Gambar 4.15 Kegiatan bekerjasama membangun rumah, dalam Roblox.....	48
Gambar 4.16 Kegiatan barter dalam Minecraft.....	49
Gambar 4.17 Kegiatan bermain <i>minigame</i> .....	50
Gambar 4.18 Mengunjungi teman dalam PK XD .....	51
Gambar 4.19 Menanyakan perasaan teman dalam PK XD .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkip <i>Game</i> Roblox.....	75
Lampiran 2 Transkip <i>Game</i> Minecraft.....	79
Lampiran 3 Transkip <i>Game</i> PK XD.....	83
Lampiran 4 Analisis Kesesuaian Materi .....	87
Lampiran 5 Expert Judgment Validasi Instrumen Penelitian .....	88
Lampiran 6 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	89
Lampiran 7 Buku Bimbingan.....	90

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2009). *Bermain*, Bandung: Rizki Press.
- Agustin, R.D. (2017). Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 3(2), 86-95.
- Ahmad, S., Hussain, A., Batoo, A., Sittar, K., & Malik, M. (2016). Play and Cognitive development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory. *Journal of Education and Practice*, 7(28), 74-79.
- Arbour, M.C. (2015). Experimental Impact of a Preschool Intervention in Chile on Children's Language Outcomes. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 9, 117-149. doi: <http://doi.org/10.1080/19345747.2015.1109013>
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak: The Importance of Childhood Education For Child Development. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50-58.
- Azizah, N. & Kurniawati, Y. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(1), 50-57.
- Bakhshei, M. 2017) The Relationship Between Receptive Language Development and Social Skills in 4-6 Years Old Children of Shahrebabak City, Iran. *Avicenna Journal of Neuro and Psycho Physiology*, 4(5), 37-44. doi: <http://dx.doi.org/10.32598/ajnpp.4.2.377>.
- Botuthie, N.S., Smith M.B., Kasan I.A., & Hilala.R. (2020). Strategi Pembelajaran Physical Distancing Guru PAUD dalam menghadapi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1536-1543. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.919>
- Bugin, B. (2010). *Penelitian Kualitatif; komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Creswell, J.W. (2013). *Research Design (pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed) Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damara, M.A. (2013). Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Ilmiah*.
- Devito, J.A. (2013). *The Interpersonal Communication Book. 13<sup>th</sup> Edition*. New Jersey: Person Education.
- Fadlilah, A.N. (2020). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Amelinda Syahiba Lestari*, 2021
- RUANG BERMAIN DIGITAL TERHADAP RELATIONSHIP SKILL ANAK DI ERA PANDEMI (Studi Analisis Game Digital terhadap Relationship Skill Anak Usia 4-6 Tahun)**
- Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373. doi:  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>

Fithriyana, R. (2019). Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah Di SDN 007 Pulau Birandang. *Jurnal Ners*, 3(2), 11-18.

Goleman, D. (2015). *Emotional Intelligence-Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.\ Utama.

Grenberg. & Steve. (2013). *Gadget Nation. Lewes*: Publlisher Sterling.

Harahap, S.A. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, (2), 1825-1836.

Hutasoit, H.R. (2012). Perpustakaan Digital Perpustakaan Masa Depan. *Jurnal Iqra'* .,6(2), 52-58.

Hurlock, E.B. (2006). *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan) Edisi Kelima*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.

Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E (2020). *Pembelajaran Daring Masa Pandemik Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi dan Proyeksi*. Karya Tulis Ilmiah Lembaga Penelitian dan Pengabdian UIN, 93-102.

Jovanovic, J., & Chiong, R. (2012). Introducing to The Special Section on Game-Based Learning: Design and Application. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge and Management*, 7, 201-203. doi: <https://doi.org/10.28945/1747>

Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis an Introduction to Its Methodology*. America. Includes bibliographical reference and index.

King, B. (2012). *Seeker: The Role Playing Game*. Portland Oregon: Vajra Enterprises.

Kudmasa, M.H (2019). Upaya Meningkatkan Sopan Santun Anak Melalui “Tomat” (Tolong, Maaf, Terimakasih) di TK Marsudirini Sang Timur Salatiga Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4, (3), 2714-4107.

Listyawardhani, & Yana. (2015). Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun Terhadap Perkembangan Social Di Tk Marsudirini Surakarta. Skripsi. Surakarta. Universitas Negeri Surakarta.

- Long, R.U. (2019). Roblox and Effect on education. *Foundation University-Philippines*, 1-74.
- Mani, A. (2015). The educational Potential of Modified Video Games. *Informing Science Institute*, 7, 512-521.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(6), 459-464. doi: <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>
- Meidina, P., Sofia, A. & Anggraini, G.F. (2018). Pengembangan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5,(12), 2-12.
- Muarifah, L., Suryani, N dan Gunarhadi. (2017). Penggunaan Media Game Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(2), 51-57. doi: <https://doi.org/10.2096/teknodika.v15i2.34746>
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Montolalu. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munkuthan, T. (2016). A Study On Sri Lankan Children's Conception Of Space. *International Journal of Early Childhood Education Care*, 5, 40-49.
- Mukhlis, A. & Mbelo, F.H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, (1), 11- 28.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials: Third Edition*. Delmar: New York.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24 – 44. doi: <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Oberle, E., Meyers, D., Domitrovich, C., & Weissberg, R.P. (2016). Establishing Systemic Social and Emotional Learning Approaches Framework for School Wide Implementation. *Cambridge Journal of Education*, 1-21.
- Oberle, E., Schonert-Reichl, K.A., Hertzman, C., & Zumbo, B.D (2014). Social-Emotional Competencies Make the Grade: Predicting Academic Success in Early Adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 35, 138-147. doi: <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.02.004>
- Panfile, T.M. & Laible, D.J. (2012). Attachment Security and Child Empathy. The Mediating Role of Emotion Regulation. *Merrill-Palmer Quarterly*, 58 (1), 1-21. Doi: [10.1353/mpq.2012.0003](https://doi.org/10.1353/mpq.2012.0003).

- Plowman, L. (2016). Learning technology at home and in preschool. *Wiley Handbook of Learning Technology*, 96-112. doi: <http://doi.org/10.1002/9781118736494.ch6>
- Purnamasari, R., Nasution, L.M., & Khairuddin, Y.M. (2021). Efektifitas Bermain Pada Masa Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 49-57.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Prastowo, A. (2014). *Memahami Metode-Metode Penelitian; Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rahma, Z & Fatonah, S. (2021). Penilaian dan Perkembangan Anak Usia Dini di Era Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 34-43.
- Ramachandiran, C.R., N.Jomhari, S., Thiyagaraja & M. Maria. (2015). Virtual Reality Based Behavioural Learning for Autistic Children. *Journal International*, 13(5), 357-365.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadai Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Qawwam: Journal for Gender Mainstreaming*, 33-34.
- Saddono, K. & Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)* Bandung: Karya Putra Darwati
- Santrock, J.W. (2011). *Perkembangan Masa Hidup (Jilid I)*. Jakarta: Erlangga.
- Seifert, K.M. (2016). Attachment and the Development of Relationship Skills. *Journal of Psychology and Clinical Psychiatry*, 5(2), 2-9. doi: <https://doi.org/10.15406/jpcpy.2016.05.00281>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta CV.
- Sumiyati. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Cakrawala Institute.
- Sukatin., Qomariyyah., Horin, Y., Afrilianti, A., Alivia., & Bella, R. (2019). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 156-171.
- Sklad, M., Diekstra, R., Ritter, M.D., Ben, J & Gravesteijn.C. (2012). Effectiveness of School-based Universal Social, Emotional and Behavioral program: Do they enhance students' development in the area of skill, behaviour and adjustment. *Psychology in the Schools*, 49, 892-909. doi: <http://doi.org/10.1002/pits.21641>.

- Tabi'in, A. (2020). Problematika Stay at Home Pada Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*.
- Theodotu, E. (2017). Supporting personal and social development through child-led art project in the early years setting. *Early Child Development and Care*, 1-12. doi: [doi.org/10.1080/03004430.2017.1418739](https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1418739).
- Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Ar-Ruzz Media. Jakarta.
- Trisnadewi, K. (2021). Tantangan Pembelajaran Daring Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 29-37.
- Wahyuningtyas, A.A (2020). Upaya Anak Usia Dini dalam Mengatasi Kejemuhan Di masa Pandemi. 87-94.
- Wulan. & Ratna. (2011). *Mengasah Kecerdasan Pada Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Atfal*, 3(1), 118-134. doi: <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>