

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SOSIAL EMOSIONAL (PANSOS) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Lilia Fitriyati¹, Erna Juherna*²
STKIP Muhammadiyah Kuningan^{1,2}
Email: *erna@upmk.ac.id

Fitriyati, Lilia., Juherna, Erna. (2024). Pengembangan Media Papan Sosial Emosional (Pansos) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 532-538

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3328>

Diterima:29-08-2023

Disetujui: 23-04-2024

Dipublikasikan: 29-06-2024

Abstrak: Tujuan dilakukan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui pemanfaatan media pembelajaran Papan Sosial-emosional (Pansos). Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi langkah langkah dari Sugiyono. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan langkah langkah dari Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, disain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk. Subjek dari penelitian ini adalah anak anak di Kober Nur Ismail yang berusia 5-6 tahun. Dari Hasil Penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan perkembangan Sosial emosional sebesar 42,5 % dengan hasil presentasi awal saat pre test 40 % dan post test 82,5 %

Kata kunci: Media Papan Sosial, Perkembangan Sosial Emosional.

Abstract: *The aim of this research and development is to determine the improvement of children's social-emotional abilities through the use of the Social-Emotional Board (Pansos) learning media. This type of research is research and development by adopting steps from Sugiyono. The research method used in this research is Research and Development (R&D) using steps from Borg and Gall which are simplified into stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing. The subjects of this research were children in Kober Nur Ismail aged 5-6 years. From the research results, it is known that there was an increase in social emotional development by 42.5% with the results of the initial presentation during the pre test being 40% and post test being 82.5%.*

Keywords: *Social Board Media, Social Emotional Development.*

PENDAHULUAN

Masa keemasan anak usia dini (*Golden Age*), adalah masa dimana pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung seperti perkembangan fisiologis, bahasa, sosial-emosional motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan oleh pendidik salah satunya adalah aspek perkembangan sosial. Sejak dini anak harus diajarkan untuk memiliki sikap kerjasama yang baik dengan teman sebaya, hal ini dapat diperoleh anak dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah, yaitu pertama kali anak usia dini atau taman kanak-kanak.

Perkembangan zaman serta penyebaran informasi yang makin merata membuat banyak perubahan di berbagai sendi kehidupan manusia khususnya dunia pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa datang. Pendidikan memiliki peran penting di masa kanak-kanak, karena perkembangan kepribadian, sikap, mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. (Yuni Sri Utami, 2021) Salah satu kebijakan pemerintah di sektor pendidikan untuk mendukung pendidikan sepanjang hayat adalah diakuinya pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan melalui pendidikan untuk mempengaruhi perkembangan jasmani maupun rohani agar anak bisa menyesuaikan diri untuk dapat melalui pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik (motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Hal tersebut sesuai pendapat Anwar dan Ahmad (2007:75). Pendidikan anak usia dini

merupakan basis penentu atau pembentukan karakter manusia di Indonesia di dalam kehidupan bangsa. Pendidikan diselenggarakan bagi anak prasekolah bertujuan mengembangkan kemampuan dasar dan pembentukan perilaku melalui kebiasaan pada anak. Setiap anak akan mengalami tahap perubahan sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap tahap perkembangan menunjukkan ciri-ciri atau karakteristik perilaku tertentu sebagai harapan sosial yang harus dicapai. Proses penguasaan tugas perkembangan pada anak akan berbedabeda, karena setiap anak mempunyai kemampuan, sifat, karakter, dan kecerdasan yang berbeda-beda pula.

Keluarga merupakan pembentuk pribadi anak karena waktu yang dihabiskan anak paling banyak di rumah. Pada saat kritis seperti inilah orangtua tidak bisa mengandalkan siapapun kecuali dirinya sendiri untuk membentuk anak menjadi sumber daya yang lebih baik di kemudian hari. Keluarga sebagai unit sosial terkecil di masyarakat yang terbentuk atas dasar komitmen untuk mewujudkan fungsi keluarga khususnya fungsi sosial dan fungsi pendidikan, harus benar-benar dioptimalkan sebagai mitra lembaga di PAUD. (Suhati & Islami, 2018) Kehadiran orang tua di sekolah meskipun tidak formal, secara otomatis telah menjalin kontak dengan guru di lembaga PAUD. Hubungan antara guru dan orang tua menjadi jembatan komunikasi yang bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak. Oleh karena itu perlu adanya upaya dalam pengembangan kompetensi orangtua untuk mengelola sebuah kegiatan yang menarik dan mudah dalam kaitannya dengan proses tumbuh kembang anak yang disebut dengan program *parenting*. Penyelenggaraan pendidikan dengan memberdayakan orangtua (*parenting education*) merupakan sebuah solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan sejak usia dini. Orangtua hendaknya lebih kreatif dalam mengasuh anak-anak mereka agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi anak yang kreatif, karena orangtua adalah pusat kreativitas bagi anak-anaknya (Asfandiyar, 2012:28). Masih banyak orangtua yang belum mengetahui tentang pola asuh yang kreatif. Sehingga tanpa disadari orangtua sering melakukan hal-hal yang menghambat perkembangan kreativitas anak. Kehidupan

sehari-hari banyak orang tua yang masih mempunyai pola pikir bahwa pendidikan sepenuhnya tanggung jawab lembaga pendidikan saja. Hal ini seharusnya keliru, dalam membentuk pribadi anak untuk menjadi lebih baik, peran pertama yang dilakukan adalah di dalam keluarga, terutama peran ayah dan ibu. Dengan kata lain kepribadian anak-anak sangat dipengaruhi oleh bagaimana orangtua menanamkan tata nilai kepada anaknya.

Upaya pembinaan yang terencana dan sistematis diharapkan anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Tantangan yang dihadapi PAUD adalah bagaimana cara mendidik anak usia dini agar potensinya berkembang, meliputi potensi fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, dan spiritual anak dengan memperhatikan faktor perkembangan anak sebagai pembelajar yang unik. Anak usia dini disebut juga dengan *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan tumbuh sangat cepat. Baik perkembangan emosional intelektual maupun moral. Bahkan ada yang menyatakan bahwa pada usia 4 tahun, 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usia delapan tahun. Satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pelekatan dasar arah pertumbuhan dan perkembangan yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Tujuan pembelajaran di PAUD atau TK adalah untuk membantu perkembangan sikap. Pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan selanjutnya. Salah satu kegiatan yang menyenangkan dan dapat mencakup 6 aspek perkembangan anak adalah dengan bermain. Bermain adalah salah satu aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi suatu proses yang terjadi secara terus menerus dalam kehidupan dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak dalam bersosialisasi dengan orang sekitar. Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-

senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi. Menurut NAEYC (*Nation Association for The Education of Young Children, 1997*), bermain merupakan alat utama belajar anak. Demikian juga pemerintah di Indonesia menggunakan prinsip "Bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain", bermain yang menimbulkan kesenangan dan imajinasi dari anak.

Perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan berperilaku dilingkungan masyarakat dan kemampuan mengendalikan emosi amarah, kecemasan, kesedihan, kenakalan dan lain sebagainya. Kemampuan ini tentunya tidak langsung muncul begitu saja pada anak usia dini, akan tetapi perlu upaya yang dilakukan sejak dini (Abd Malik Dahlan, dkk, 2019:2) karena itu butuh upaya bimbingan khusus yang melibatkan peran orangtua, lingkungan dan lembaga pendidikan.

Media pembelajaran merupakan penghubung yang tepat untuk mengembangkan perkembangan sosial emosional anak selain dengan metode modeling (peniruan) dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan anak dalam memahami dan menerima pesan yang disampaikan pendidik. Mengembangkan perkembangan sosial emosional dapat ditingkatkan dengan menggunakan bantuan media yang dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak (Ni Made Nita Risanti : 2013) Seorang pendidik hendaknya dapat mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak didiknya dengan baik, namun hal itu belum terlaksana dengan baik di Kober Nur Ismail dikarenakan media yang digunakannya kurang menarik.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan oleh peneliti di Kober Nur ismail banyak perkembangan sosial-emosional yang belum dicapai diantaranya belum mampu bersikap kooperatif dengan teman, kurang bersabar dalam menunggu giliran, kurangnya sikap berbagi, sikap toleransi yang dimunculkan tergantung suasana hati, dalam mengekspresikan emosi senang ataupun sedih sangat berlebihan, buang sampah sembarangan, Hal ini mendorong peneliti

untuk melakukan penelitian untuk menciptakan media sebagai sarana untuk meningkatkan sosial emosional.

Dari permasalahan diatas perlu disediakan media yang dapat membantu meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak melalui kegiatan bermain. Terinspirasi dari media monopoli peneliti mencoba menghadirkan media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran sekaligus bermain anak seperti bermain monopoli dengan gambar atau materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan yaitu meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia 5 -6 tahun.

METODE PENELITIAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan perkembangan sosial-emosional pada anak usia 5-6 tahun di Kober Nur Ismail belum optimal. Dari permasalahan itulah peneliti ingin menyediakan suatu media pembelajaran yaitu Papan Sosial-emosional (Pansos) yang terinspirasi dari papan monopoli. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sukmadinata dalam (Sri Haryati, 2017:14) mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dapat berupa software ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti mencoba menggambarkan pengembangan sikap sosial emosional anak melalui Media Papan sosial-emosional (Pansos) di Kober Nur Ismail dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi serta Angket. Dalam hal ini, peneliti dapat menyajikan data dalam bentuk

uraian singkat ataupun dalam bentuk tabel penjelasan deskriptif sebagaimana yang telah peneliti sebutkan dalam metode penelitian, mengenai Pengembangan Sosial-emosional pada anak melalui Media Papan sosial-emosional (Pansos) di Kober Nur Ismail sebagai berikut:

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas B, maka dapat diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran di kelas metode yang digunakan masih monoton seperti ceramah tanpa media sehingga anak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga mengalami kesulitan karena latar belakang keilmuannya yang tidak sesuai. Permasalahan lainnya yaitu perkembangan sosial emosional anak yang belum terlaksana dengan baik dan belum maksimal . Tujuannya dilakukan pengembangan Sosial-emosional yaitu karena masih banyak anak yang memiliki sikap acuh atau kurangnya kepedulian terhadap teman, atau kurangnya sikap kooperatif dengan teman, kurang bersabar dalam menunggu giliran, serta belum dapat mengekspresikan emosi secara wajar. Maka dari itu, guru mencoba mengembangkan sikap sosial-emosional anak agar berkembang baik.

Hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi bertujuan untuk mendeskripsikan sejauh mana perkembangan prososial anak dalam permainan kompetitif, menaati aturan, menghargai teman, simpati, berbagi pada anak kelompok B Kober Nur Ismail.

Permainan Kompetitif

Bermain permainan kompetitif memiliki manfaat yaitu anak akan belajar bermain sesuai dengan aturan. Belajar menunggu giliran, dan belajar bekerjasama dalam sebuah tim. Dari hasil penelitian yang dilakukan, anak mampu menunggu giliran bermain memainkan Media Papan Sosial-emosional (Pansos), menunggu giliran ketika mengantri. Belajar bekerjasama dengan teman, dilihat ketika bekerjasama membereskan mainan/membereskan kembali Media Papan Sosial-emosional (Pansos). Dan diketahui bahwa anak sudah mampu bekerja sama karena guru selalu mengarahkan anak-anak untuk bekerja sama seperti dalam membersihkan halaman sekolah guru selalu mengarahkan agar dalam membersihkan halaman sekolah harus bersama sama. Dan

terlihat adanya interaksi antara anak satu dengan anak yang lain serta terjalin kerjasama di dalamnya. Kegiatan beresberes alat mainan dan membuang sampah pada tempatnya juga dilakukan supaya anak bisa saling bekerjasama

Menaati Aturan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dalam kegiatan bermain media pansos anak sudah memahami dan bersedia mematuhi peraturan permainan. Anak-anak mampu mengikuti seluruh prosedur permainan, dilihat ketika melakukan kegiatan permainan dengan menggunakan Media Papan Sosial-emosional (Pansos). anak-anak sangat tertib dan tidak mengganggu teman yang lainnya. Dari hasil penelitian bukan hanya ketika saat kegiatan saja anak menaati aturan, dalam menaati aturan sekolahpun anak-anak berkembang sesuai harapan. Misalnya, membereskan mainan kembali setelah bermain.

Menghargai Teman

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui kegiatan bermain media pansos maka dapat diketahui bahwa anak sudah mampu menghargai teman yang ada disekitarnya seperti ada salah seorang anak yang sedang bercerita dan mengekspresikan emosinya dihadapan teman dan gurunya. dan juga menghargai gurunya ketika sedang mengajar didepan kelas.

Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan pre test dan post test. Kegiatan pre test adalah kegiatan yang dilakukan sebelum menggunakan media sedangkan post test adalah kegiatan sesudah menggunakan media monopoli papan sosial-mosional (Pansos) untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak di Kober Nur ismail.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk media permainan monopoli Pansos yang sudah dilakukan maka terjadi peningkatan terhadap kemampuan sosial-emosional anak seperti tabel dibawah ini :

Tabel

Data peningkatan persentase Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Kemampuan Sosial –Emosional Anak di Kober Nur Ismail

Produk	Pre	Post-	Peningkat
--------	-----	-------	-----------

	- Tes t	Test an	
Pengembangan media papan sosial-emosional(Pansos)	40 %	82,5 %	42,5%

Dari tabel diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas antara hasil pre-test dan post test menggunakan media monopoli papan sosial-emosional (Pansos) di kober Nur Ismail. Hasil pre-test memperoleh nilai persentasi sebesar 40 % dalam kategori mulai berkembang sedangkan hasil post-test memperoleh nilai persentasi sebesar 82,5 % dalam kategori berkembang sangat baik dengan persentasi kenaikan sebesar 42,5 % Dilihat dari keberhasilan anak secara individual semua anak dikategorikan berkembang sangat baik itu artinya media papan sosial-emosional(Pansos) dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun.

SIMPULAN

Desain Media Papan Sosial-emosional (Pansos) yang peneliti kembangkan merupakan media permainan yang sangat mendukung dan sangat optimal dalam pengembangan kemampuan sosial emosional . Dikatakan sudah optimal dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Papan Sosial-emosional (Pansos) yang menarik yang ada di Kober karena anak sangat senang dan mampu menarik perhatian anak ,serta perkembangan sosial- emosional anak menjadi lebih baik dan semakin berkembang dari sebelumnya.

Media papan sosial-emosional sangat layak di gunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini, karena desainnya yang menarik dan mudah dimainkan. karena desainnya berbentuk meja lipat yang mudah dibawa kemana mana . Desain yang menarik dan ukurannya yang proporsional mampu memfokuskan perhatian anak. Selain itu media permainan monopoli ini sangat gemari anak anak.

Terdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan kemampuan sosial-emosional menggunakan media monopoli papan sosial-emosional (Pansos) di Kober Nur Ismail pada

kegiatan pre-test dalam kategori mulai berkembang yaitu 40%. Sedangkan pada kegiatan post test menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sangat baik sebesar 82,5 % diantara keduanya mengalami peningkatan pengembangan sebesar 42,5 % .

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Malik Dachlan,Dkk (2019).Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Arnada,E.& Putra,R.W (2018). *Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nrul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Idealis,1 (5). 3990-400
- Ayuningtyas,Meliana (2022).*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun*.Jurnal Cikal Cendekia.Vol 02(02)
- Azizah, Nur. 2013, *Penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan guru Sekolah Dasar, 1-2,1-1
- Budyawati, Luh Putu Indah. 2020.“*Penerapan Media Motif (Monopoli Edukatif) dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember*”. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol 14 (2):373-381,(<http://repository.unej.ac.id/han>)
- Fauiddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran Paud Bermain, Ceria, dan menyanyi secara Islami*. Bandung.:PT remaja Rosdakarya, (6)
- Haryati,S (2012) *Research and Development (R & D) sebagai salah satu model penelitian dalam Academia*,37(I),13
- Hijriati,2019. *Faktor dan kondisi yang mempengaruhi Perkembangan Sosila Emosional Anak Usia Dini* . Vol 4(2)
- Irwan,Dedek .*Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pembelajaran Fisika materi besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Menengah pertama (Smp)*. (UIN Ar RA niry Banda Aceh,2017) : 11
- Lubis, Mira.Y. 2019 *Mengembangkan sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*. Jurnal Pendidikan Islam Vol 2 (1), 48-49
- Made, Ni Nita Risanti (2013). *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Konkrit Melalui kegiatan Finger Painting untuk Meningkatkan pekembangan Sosial Emosional*. Jurnal Pendidikan anak Usia Dini Undiksha, vol 1(1)
- Meidi,Savira ,dkk. 2022. “*Pengembangan Media papan monopoli untuk pembentukan Nilai karakter Cinta Tanah air pada anak usia Dini*”. Vol 7(1)
- Nurjanah,2018. *Perkembangan Sosial Emosional Yang Tidak Tercapai Pada anak Usia Dini (Studi kasus di TK IT Plus Mutiara Bantul Yogyakarta)*, Al Athfal Vol 1, (1)
- Novita,Intan Sari (2022). Penerapan media papan printah untuk perkembangan Sosia-IEmosional Anak Usia Dini Usia 56 Tahun Di Tk Bunga Melati NW Presak Sakra. Jurnal Cikal Cndekia ,Vol 02(02)
- Purnama,Sigit.Yuli salis Hijriani, Heldanita,2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* , (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, (1)
- Sugiyono,P.D.(2022). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D (2nded.)* ALFABETA,CV
- Widiyarti,E., & Martadi.2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun di kelas B*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa,04(02),192-200
- Yusro,N.2022.*Pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini (Studi kasus di RA. Plus Ja. Alhaq kota Bengkulu)* Repository IAIN Bengkulu.
- Suhati, & Islami, C. C. (2018). Pengaruh Peran Orangtua Melalui Kegiatan Parenting Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pelita Paud*, 3(1), 58–65.
- Yuni Sri Utami, C. C. I. (2021). Analisis Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk Kepribadian Introvert pada Anak Usia Dini.

