

**MENGEMBANGKAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL ANAK MENGGUNAKAN  
MODEL *COOPERATIVE LEARNING*, METODE BERCEKITA, METODE *REWARD*  
AND *PUNISHMENT***

**Al Gina Salsabilla**

Universitas Lambung Mangkurat  
\*Email: [salsabilaalgina13@gmail.com](mailto:salsabilaalgina13@gmail.com)

**Mohammad Dani Wahyudi**

Universitas Lambung Mangkurat  
\*Email: [mdaniwahyudi@ulm.ac.id](mailto:mdaniwahyudi@ulm.ac.id)

**Abstrak**

Rendahnya aspek sosial emosional pada rasa tanggung jawab dan kesadaran diri anak khususnya dalam merapikan mainan setelah anak selesai bermain merupakan permasalahan pada penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan menganalisis kemampuan sosial emosional anak dalam bertanggung jawab merapikan mainan menggunakan kombinasi metode *reward and punishment*, metode bercerita, dan model *cooperative learning* pada anak di TK B di TK Kenanga. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan dilaksanakan dalam tiga siklus. Penelitian dilakukan pada Kelompok B dengan 10 anak dan 1 guru TK Kenanga Banjarmasin sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan hasil perkembangan dengan 80% sesuai dengan indikator keberhasilan anak yaitu aktivitas anak dengan kategori Sangat aktif serta hasil perkembangan sosial emosional anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Penggunaan model *cooperative learning*, bercerita dan metode *reward and punishment* dapat menjadi solusi pilihan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dalam merapikan mainan.

**Kata Kunci: *Cooperative Learning*, Bercerita, dan *Reward And Punishment*, Bertanggung Jawab Merapikan Mainan.**

**Abstract**

*The low level of social emotional aspects in children's sense of responsibility and self-awareness, especially in tidying up toys after children have finished playing, is a problem in this research. This research aims to describe teacher activities and analyze children's social emotional abilities in being responsible for tidying up toys using a combination of reward and punishment methods, storytelling methods, and cooperative learning models for children in Kindergarten B at Kenanga Kindergarten. The type of research used is Classroom Action Research (PTK), and is carried out in three cycles. The research was conducted in Group B with 10 children and 1 Kenanga Kindergarten teacher, Banjarmasin as research subjects. Based on the results of this research, it shows that the development results are 80% in accordance with the child's success indicators, namely the child's activities in the Very Active category and the results of the child's social emotional development in the Very Well Developing (BSB) category. The use of cooperative learning models, storytelling and reward and punishment methods can be the preferred solution in developing children's social and emotional abilities in tidying up toys.*

**Keywords:** *Reward And Punishment, Storytelling, Cooperative Learning, Responsible Tidying Up Toys.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu tindakan untuk mencapai tujuan kedewasaan yang harus di berikan untuk seseorang sejak anak usia dini (Sugiarto, 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental mereka dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sabila & Wahyudi, 2023).

Pada masa periode ini pertumbuhan serta perkembangan otak paling cepat bagi seorang anak, pendidikan usia dini memberikan pengaruh yang besar bagi berkembangnya karakter kepribadian seseorang (Wasis, 2022).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek perkembangan anak (Huliyah, 2017).

Pembelajaran anak usia dini bertujuan mengembangkan aspek-aspek yang memang harus dikembangkan pada diri anak salah satunya adalah aspek sosial emosional. Aspek sosial emosional perkembangan anak merupakan salah satu dari sekian banyak aspek perkembangan yang harus diperhatikan. Intinya, tidak ada anak yang tertinggal dari perkembangan sosial-emosional. Orang tua dan pendidik sering mengabaikan perkembangan sosial dan emosional anak. Akibatnya, tidak

jarang anak-anak seusia mereka tidak dapat menyelesaikan masalah kecil, seperti merapikan mainan setelah mereka bermain.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (*golden age*). Setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga keberadaan usia dini tidak boleh disia-siakan. Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu (Khaironi, 2018).

Bermain adalah salah satu cara untuk membantu anak mengembangkan rasa tanggung jawab; di taman kanak-kanak, belajar sambil belajar adalah aturannya, dan belajar tentu saja menyenangkan. Prasekolah, atau masa kanak-kanak awal, adalah waktu yang tepat bagi anak-anak untuk mengembangkan berbagai kemampuannya. Namun terkadang setelah bermain tidak sedikit anak yang tidak ingin merapikan mainannya kembali, dan memilih untuk bermain dengan temannya seperti berlari-lari dan meninggalkan mainan-mainan yang habis dimainkan. Untuk menghadapi masalah ini guru harus memikirkan bagaimana agar anak mau belajar bertanggung jawab merapikan mainan setelah bermain. Rohmah, N. (2016) bermain adalah hak dasar anak usia dini. Bermain merupakan kegiatan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangannya. Adapun manfaat bermain dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial

anak. Manfaat bermain tidak hanya dirasakan ketika dilakukan bersama sekelompok teman, namun bermain sendiri juga dapat memberikan manfaat tersendiri bagi anak usia dini.

Berdasarkan hasil temuan pada kelompok B di TK Kenanga pada aspek sosial emosional (rasa tanggung jawab dan kesadaran diri) masih rendah, dari hasil pengamatan di TK Kenanga, pada kelas B yang terdiri dari 18 orang masih ada anak-anak 8-10 anak yang setelah bermain langsung pergi tanpa merapikan mainannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan kepala sekolah memaparkan alasan anak-anak enggan merapikan mainan karena anak-anak lebih memilih bersiap untuk pulang dan guru tidak mempermasalahkan kalau yang merapikan mainan adalah mereka. Padahal pada permendikud 146 kompetensi dasar (3.5 dan 4.5) yang mengatakan anak pada umur 5-6 tahun atau berada TK B seharusnya sudah mampu memecahkan atau menyelesaikan masalah sehari-hari, seperti merapikan mainan setelah bermain, bertanggung jawab atas apa yang dia telah lakukan, dll. Dengan adanya masalah ini peneliti tertarik untuk meneliti apakah dengan mencoba model *cooperative learning*, metode bercerita, dan metode *reward and punishment* efektif untuk meningkatkan rasa tanggung jawab anak dalam merapikan mainan setelah ia selesai bermain.

Jika masalah ini terus dibiarkan, ini akan berdampak pada hilangnya rasa tanggung jawab anak, membuat anak tidak mandiri dalam berbagai hal bahkan mungkin akan membuat anak menjadi terbiasa tidak menyelesaikan masalah yang anak hadapi, karena merapikan mainan sendiri setelah bermain merupakan tanggung jawab yang mendasar.

Oleh karena itu, dalam memecahkan permasalahan tersebut dalam

aktivitas memecahkan masalah sehari-hari merapikan mainan dalam perkembangan sosial dan emosional anak, khususnya rasa tanggung jawab dan kesadaran diri peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*, metode bercerita, dan metode *reward and punishment*. Adapun rencana pemecahan masalah yang akan guru laksanakan yaitu menggunakan kombinasi model *cooperative learning*, metode bercerita, dan metode *reward and punishment*.

Model *cooperative learning* merupakan model yang dilaksanakan dengan bekerja sama antar siswa, sehingga nantinya siswa tidak mencapai kesuksesan secara individual atau mengalahkan antar siswa namun mereka juga bisa membantu temannya agar jiwa sosial mereka tumbuh (Ali, 2021).

Metode bercerita merupakan bentuk kemampuan verbal dalam bentuk komunikasi, menurut Gordon bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Nurjaidah et al., 2021).

Metode *reward and punishment* merupakan metode yang sudah digunakan untuk membentuk karakter/kepribadian. Tentu saja penggunaan *reward and punishment* ini harus sesuai dengan takarannya, tidak boleh memberikan *reward* dan *punishment* secara berlebihan (Zulfah, 2021).

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktifitas guru dan menganalisis kemampuan sosial emosional anak dalam bertanggung jawab merapikan mainan menggunakan kombinasi metode *reward and punishment*, metode bercerita, dan model *cooperative learning* pada anak di TK B di TK Kenanga

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan guru di dalam kelas dengan memanfaatkan sumber daya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, tujuan penelitian aktivitas kelas adalah untuk meningkatkan kemampuan profesional pendidik (Azizah, 2021).

Penelitian tindakan ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi (Suyadi, 2010) dalam (Fitria et al., 2019).

Teknik pengumpulan data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara, data berupa hasil pengamatan selama dikelas dan kalimat atau cerita dikumpulkan dalam pendekatan penelitian kualitatif dengan wawancara bersama guru. Penelitian yang bersifat deskriptif dan berdasarkan analisis disebut penelitian kualitatif (Wekke, 2019).

Adapun sumber data penelitian ini terdiri dari 10 anak kelompok B semester II ajaran 2022/2023 dan aktivitas guru selama mengajar. Faktor yang diteliti dari 3, meliputi: Aktivitas guru dalam mengembangkan sosial emosional melalui model *cooperative learning*, metode bercerita, dan metode *reward and punishment* dalam bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan, Aktivitas anak dalam mengembangkan sosial emosional melalui model *cooperative learning*, metode bercerita, dan metode *reward and punishment* dalam bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan, dan hasil perkembangan dalam mengembangkan sosial emosional melalui model *cooperative learning*, metode bercerita, dan metode *reward and punishment* dalam

bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan.

Data yang dikumpulkan yaitu data aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan dalam mengembangkan sosial emosional melalui model *cooperative learning*, metode bercerita, dan metode *reward and punishment* dalam bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan didalam penelitian ini menggunakan rubrik dan lembar observasi.

Keberhasilan dalam penelitian ini memiliki indikator yaitu pada aktivitas guru dapat dikategorikan berhasil, apabila mendapatkan perolehan skor >33 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas anak dikategorikan berhasil jika anak memperoleh skor >24 secara individual dengan kriteria sangat aktif dan penilaian secara klasikal dengan 80% anak dengan kriteria hampir seluruh anak aktif. Sedangkan, hasil perkembangan kemampuan sosial emosional melalui kegiatan bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan dikategorikan berhasil jika kemampuan anak secara individual anak mendapatkan skor minimal 3 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan penilaian secara klasikal dengan  $\geq 80\%$  anak dengan kriteria hampir seluruhnya berhasil berkembang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan analisis data penelitian ini, proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning*, metode bercerita, dan metode *reward and punishment* dalam bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan pada kelompok B TK Kenanga Banjarmasin yang dilaksanakan 3 kali siklus.

Kegiatan guru, kegiatan anak, dan hasil perkembangan pada setiap Siklus aspek sosial emosional dalam bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan

mainan ditingkatkan. Tabel berikut menggambarkan peningkatan aktivitas implementasi guru:

Tabel 1. Kecenderungan Aktivitas Guru

Siklus	Skor	Kategori
I	27	Baik
II	31	Baik
III	35	Sangat Baik

Dalam tiga siklus Siklus, aktivitas guru dari tabel 1. Dengan skor 27, aktivitas guru mendapat predikat Baik pada Siklus pertama. Selain itu, aktivitas guru mendapat nilai 31 dengan kategori Baik pada Siklus kedua. Sementara itu, pada Siklus ketiga kembali mengalami peningkatan untuk mendapatkan kelas Sangat Baik dengan nilai 35.

Hal ini menunjukkan bahwa gerakan instruktur telah berkembang dengan cepat. Demikian pula, latihan anak-anak telah berkembang, bisa terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kecenderungan Aktivitas Anak

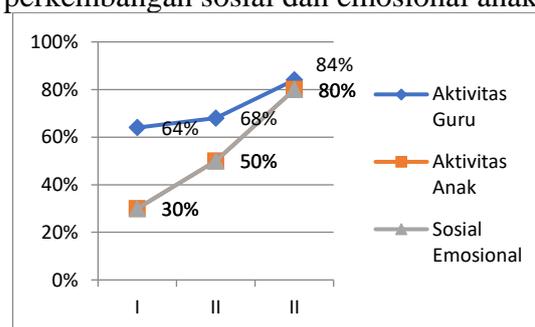
Siklus	Skor	Kategori
I	30%	Kurang Aktif
II	50%	Aktif
III	80%	Sangat Aktif

Berdasarkan tabel 2 aktivitas anak pada Siklus I secara klasikal memperoleh skor 30% dengan kategori Kurang Aktif. Selanjutnya pada Siklus II mengalami peningkatan hingga mencapai skor 50% dengan kategori Aktif. Sedangkan pada Siklus III juga mengalami peningkatan memperoleh skor 80% dengan kategori Sangat Aktif maka dari itu aktivitas anak dapat dikatakan sudah mencapai indikator keberhasilan. Hasil perkembangan aspek sosial emosional dalam bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Kecenderungan Hasil Perkembangan Sosial Emosional

Hasil Kemampuan	Siklus		
	I	II	III
≥BSH	30%	50%	80%
<MB	70%	50%	20%

Pada setiap Siklus hasil perkembangan sosial emosional dalam bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan telah tumbuh dan mencapai indikator keberhasilan. Berikut ini trend dari tiga faktor yaitu aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan sosial dan emosional anak:



Gambar 1. Kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak, dan Hasil Perkembangan Sosial Emosional Anak

Terlihat dari gambar diatas bahwa ketiga faktor yang diteliti masing-masing mengalami peningkatan, pada awalnya guru dan anak masih belum memiliki pilihan untuk menyelesaikan latihan dengan tepat dan anak masih belum terbiasa mengikuti pembelajaran, namun ketika dilakukan dengan bimbingan dan dilakukan secara berulang maka aktivitas guru dan anak serta hasil perkembangan anak selalu mengalami peningkatan setiap siklus.

Peningkatan terjadi karena aktivitas guru setiap Siklusnya melakukan refleksi pada setiap kegiatan. Guru dapat meninjau atau memperbaiki apa dilakukan dengan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kekurangan, sehingga memperbaiki langkah-langkah yang diambil guru untuk melaksanakan pembelajaran.

Secara alamiah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar anak antara lain motivasi, kedewasaan, hubungan antara anak dan guru, keterampilan verbal, rasa

aman, dan keterampilan komunikasi atau interaksi guru (Suprohatin, 2015).

Beberapa faktor-faktor ini penting bagi anak dan guru dalam proses pembelajaran, ini termasuk motivasi, pengembangan, hubungan guru-anak, keterampilan bahasa, kepercayaan diri, dan kapasitas guru untuk interaksi dan komunikasi anak (Suprohatin, 2015).

Berdasarkan informasi sebelumnya, guru merupakan peran penting dan utama karena memiliki kontribusi dan tanggung jawab besar pada proses berlangsungnya pembelajaran dikelas (Sanjani, 2020).

Pembelajaran tidak luput dari peran seorang guru dalam memberikan materi kepada anak didik, peran yang dimaksud yaitu guru merupakan vasilikator, motivator, contoh bagi peserta didik (Ramadina & Cinantya, 2022).

Seorang guru harus memiliki beberapa karakteristik tertentu sebagai berikut, diantaranya sabar, penuh kasih sayang, perhatian, ramah, toleransi terhadap anak, empati, penuh kehangatan, menerima anak apa adanya, adil, memberikan kebebasan dan menciptakan keakraban dengan anak (Maimunah & Cardona, 2022).

Guru memegang peranan penting dalam pengembangan dan peningkatan keberhasilan kegiatan pendidikan. Karena guru bersentuhan langsung dengan anak, maka dalam suatu proses pengajaran, guru dapat menjadi perencana atau penyelenggara pelajaran. Sebagai perencana pembelajaran, guru perlu memahami kurikulum, sikap anak, serta fasilitas dan sumber daya yang tersedia untuk mendukung pembelajaran. Peranan dan pekerjaan guru sangat penting dalam pendidikan selanjutnya. Guru harus selalu berusaha untuk menciptakan atau meningkatkan kondisi belajar dimana anak dapat belajar secara aktif dan efektif sendiri. Berhasil tidaknya suatu pengajaran

tergantung cara guru mengajar dan tentunya harus dilakukan dengan sungguh-sungguh karena guru mempunyai pengaruh besar pada kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan sebagai hasil dari pembelajaran (Diniyah, 2017).

Oleh sebab itu dalam mengembangkan aktivitas anak dan hasil perkembangan anak dapat dilakukan melalui PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Salah satu bagian dari pencapaian tujuan pendidikan masa depan adalah PAUD. PAUD dapat mengubah dan meningkatkan kemampuan anak untuk mempersiapkan dan beradaptasi dengan lingkungannya (Ariyanti, 2016).

Adapun beberapa faktor pendukung yang mempengaruhi peningkatan aktivitas anak meliputi: minat, kecerdasan, kemampuan, dan dorongan (Jamil, 2017).

Selain beberapa faktor tersebut, penggunaan model yang sesuai juga akan membantuk aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan bahasa anak mencapai keberhasilan.

Hasil penelitian model *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) adalah strategi pembelajaran di mana anak berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kelompok belajar kecil untuk mengatur pembelajaran mereka. Pembelajaran kooperatif memiliki tujuan yang berbeda dari kelompok berbasis kompetisi tradisional, di mana kesuksesan individu diarahkan pada kegagalan orang lain. Untuk sementara, alasan pembelajaran yang bermanfaat adalah untuk menyebabkan apa yang terjadi di mana individu tidak sepenuhnya menetap atau terpengaruh oleh hasil Siklus. Kementerian Pendidikan Nasional mengklaim bahwa model pembelajaran kooperatif dibuat dengan tiga tujuan: meningkatkan prestasi akademik anak, memberi mereka kesempatan, dan membantu mereka mempelajari keterampilan baru (Faradiba et

al., 2022). Menurut penelitian menerangkan bahwa setiap Siklus terlihat adanya peningkatan dalam metode bercerita (Nurjanah & Anggraini, 2013).

Penelitian selanjutnya menerangkan bahwa banyak insentif yang ditawarkan kepada karyawan sebagai bagian dari kontrak psikologis termasuk dalam penghargaan.

Karyawan berusaha untuk memuaskan sejumlah kebutuhan dengan terlibat dalam perilaku terkait pekerjaan dengan imbalan imbalan. Sedangkan *Punishment* merupakan ancaman hukuman yang bertujuan untuk mencegah pelanggaran oleh karyawan, menjunjung tinggi peraturan yang berlaku, dan memperbaiki pelanggaran (Anggraini, 2020).

Guru adalah guru profesional dengan tugas utama mengajar dan menilai anak, di sekolah remaja melalui pelatihan konvensional, pengajaran dasar dan sekolah pilihan. Dalam data tentang ilmu wiyata mandala disiplin pendidik dicirikan sebagai mentalitas psikologis yang mengandung kesiapan, ketetapan dan standar yang berlaku dalam menjalankan kewajiban dan kewajiban (Anggraini, 2020).

Guru merupakan komponen yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan anak dalam sistem pembelajaran guru bisa berperan sebagai perencana atau perancang pembelajaran (Mega & Wahyudi, 2021). Tugas utama guru yaitu menyelenggarakan pembelajaran yang baik erta berkualitas yang berimplikasi pada penelitian tindakan agar terciptanya peningkatan (Fitriana & Novitawati, 2021).

Berkembangnya kemampuan sosial emosional anak melalui bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan terjadi karena aktivitas yang guru lakukan

dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat sehingga hal ini berdampak pula pada hasil perkembangan sosial emosional anak. Kemampuan sosial emosional anak sangat penting dilakukan sejak dini, karena pendidikan anak usia dini menandai waktu yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, maka sangat penting untuk mengarahkan dan membimbing mereka dengan menumbuhkan karakter positif dalam diri mereka dan menyeimbangkan semua aspek perkembangan mereka untuk memastikan bahwa mereka maju sesuai dengan usianya. Anak-anak adalah makhluk sosial yang senang berada dalam iklim pendampingnya. Anak-anak membangun ide diri melalui pergaulan, dan mereka akan membangun kepuasan melalui kepercayaan diri setiap kali diberi kesempatan untuk bekerja dengan teman mereka.

## **SIMPULAN**

Dalam penelitian ini menggunakan model *cooperative learning*, metode bercerita, dan metode *reward and punishment* dalam bertanggung jawab memecahkan masalah merapikan mainan pada kelompok B TK Kenanga Banjarmasin sudah mencapai indikator keberhasilan. Semua faktor mengalami kemajuan secara signifikan, aktivitas guru memperoleh kategori Sangat Baik, aktivitas anak dengan kategori Sangat Aktif. Anak mampu mengikuti setiap pelaksanaan pembelajaran bersama guru, sedangkan hasil perkembangan sosial emosional anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Akhirnya hasil penelitian ini bisa menjadi masukan mengembangkan aspek sosial emosional pada anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264.
- Anggraini, D. (2020). Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Kedisiplinan Guru Di Tk Al Wahyu Surabaya. *MOTORIC: (Media of Teaching Oriented and Children*, 4(2), 224–238.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8, 50–52.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Diniyah, F. (2017). Persepsi Orang Tua dan Guru Mengenai Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di TK ABA Karangmalang Yogyakarta. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 29–39.
- Faradiba, Y., Jahja, Y., & Tika, Y. (2022). Pelatihan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Bagi Tutor Paud Pada Masa Pandemi di Kecamatan Cipayung Jakarta Timur. *Comserva ...*, 2(6).
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1).
- Fitriana, F., & Novitawati, N. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make a Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25.
- Huliyah, M. (2017). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 60–71.
- Jamil, I. M. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1), 5.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1–12.
- Maimunah, & Cardona, F. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka melalui Model Numbered Head Together, Talking Stick dan Permainan Bendera Pintar. *JIKAD Jurnal Inovasi Kreatifitas Anak Usia Dini*, 42-51., 2(1), 42–51.
- Mega, & Wahyudi, M. D. (2021). Mengembangkan Kognitif Melalui Model Picture and Picture Dan Creative Problem Solving di TK. *JIKAD*, 1(2), 13–24.
- Nurjaidah, Ritonga, S. A., & Ritonga, S. (2021). Peningkatan kemampuan bercerita anak melalui metode karyawisata di paud miftahul ilmi desa tebing linggahara tahun pelajaran 2020-2021. 1–13.
- Nurjanah, A. P., & Anggraini, G. (2013). Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *J. Leukoc. Biol*, 96(1), 365–375.
- Ramadina, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan Aktivitas Dan Motorik Halus Anak Kelompok a Dalam Membuat Garis Sesuai Pola Melalui Model Coklat Di Tk Aba 1 Pagatan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 20.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Sabila, W. S., & Wahyudi, M. D. (2023). Meningkatkan Kemampuan

- Mengungkapkan Bahasa Anak Melalui *Storytelling* Dan Demonstrasi Dengan Big Book. *JIKAD Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini*, 3(1), 42–51.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42.
- Sugiarto. (2021). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Membentuk Karakter Anak, Volume 1 n*, 41–48.
- Suprohatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82.  
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36–41.
- Wekke, S. I. (2019). Metode Penelitian Sosial. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Zulfah, Z. (2021). Metode Reward dan Punishment dalam Perspektif Islam. *Iqra: Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 1(2), 67–78.