



## **Efektivitas Permainan Tradisional Tarompah Stimulasi Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun**

**Sakinah Siregar<sup>1</sup>, Nidaun Nabila<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary  
Padangsidempuan

e-mail: [sakinahsiregar@uinsyahada.ac.id](mailto:sakinahsiregar@uinsyahada.ac.id)<sup>1</sup> [nidaunnabia201@gmail.com](mailto:nidaunnabia201@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Perilaku prososial anak usia dini masih menjadi permasalahan besar khususnya pasca pandemi covid-19. Perkembangan digital yang pesat erat mempengaruhi perilaku kerjasama, menolong, berbagi dan empati anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan tradisional tarompah dalam menstimulasi perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasy eksperimental dengan jumlah sampel 60 anak pada kelas TK B. Hasil rata-rata uji-t pada kelas eksperimen sebesar 78.30 sedangkan kelas Kontrol 39,70 dengan hasil uji efektivitas permainan tradisional tarompah pasca diberikan perlakuan sebesar 0,72 dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan permainan tradisional tarompah efektif untuk menstimulasi pembentukan perilaku prososial khususnya perilaku kerjasama, membantu, menolong dan empati.

**Kata Kunci:** *Permainan Tradisional Tarompah, Perilaku Prososial*

### **Abstract**

Prosocial behavior in early childhood is still a big problem, especially after the COVID-19 pandemic. Rapid digital development closely affects children's cooperative, helping, sharing and empathetic behavior. This study aims to determine the effectiveness of the traditional game of Tarompah in stimulating prosocial behavior of children aged 5-6 years. The type of research used is quantitative with experimental methods in the form of quasi-experimental with a sample of 60 children in the TK B class. The average result of the t-test in the experimental class is 78.30 while the control class is 39.70 with the results of the effectiveness test of the traditional game of Tarompah after being given treatment. of 0.72 with high criteria. So it can be concluded that the traditional game of tarompah is effective in stimulating the formation of prosocial behavior, especially cooperative, helpful, helpful and empathetic behavior.

**Keywords:** *Tarompah Traditional Game, Prosocial Behavior*

## **PENDAHULUAN**

Dewasa ini, di era globalisasi yang berkembang pesat pun tidak menuntun kemungkinan mampu menyebabkan rendahnya perilaku prososial yang dimiliki tiap individu. Pesatnya dan deras nya arus kemajuan teknologi memberikan arti bahwa orang dewasa di sekitar anak pada saat ini menghadapi tantangan global

yang cukup besar (Umroh, 2019). Penggunaan teknologi seperti gadget setiap harinya secara perlahan akan melahirkan manusia dengan kepribadian yang anti-sosial seperti halnya cenderung bersosialisasi melalui media sosial dari pada bersosialisasi secara langsung. Tentu contoh tersebut akan berdampak pada perilaku prososial. Penggunaan gadget tidak hanya melanda pada orang dewasa saja, melainkan menyerang anak usia dini yang sudah melek teknologi.

Perkembangan anak usia dini yang dengan mudah beradaptasi dengan cepat menggunakan salah satu teknologi yaitu, *gadget*. Lebih banyak dampak negatif yang akan dihasilkan apabila pada penggunaan *gadget* tersebut tidak didampingi atau tidak digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang inovatif bagi anak usia dini (Hardiyana et al., 2022). Salah satu sikap yang akan ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang tidak tepat yakni, anak usia dini menjadi pribadi yang pasif, sulit untuk bersosialisasi dengan teman sebaya, dan tidak adanya hasrat untuk bermain dengan teman sejawat. Hal tersebut secara tidak langsung menjadikan anak usia dini untuk tidak berinteraksi sosial yang berdampak pula terhadap perilaku prososial terhadap orang lain.

Sebagaimana hasil penelitian (Mayenti et al., 2018) gadget memberikan dampak mudah marah, agresif dan suka merebut mainan teman. Sama halnya dengan hasil penelitian (Radliya, dkk: 2017) anak-anak yang dekat dengan gadget akan mempengaruhi perkembangan perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hasil studi Eisenberg, dkk (2018) (dalam Conte et al., 2018) perilaku prososial yang rendah menyebabkan berbagai masalah perilaku, seperti agresif, gangguan, penolakan teman sebaya dan menurunnya prestasi akademik. Penolakan oleh teman sebaya menyebabkan anak menjadi cemas, depresi, dan penghindaran hubungan sosial sama halnya dengan penurunan perilaku prososial dan empati dipengaruhi oleh faktor disposisi (temperamen), faktor sosial-kognitif (pengenalan diri dan pengetahuan, serta praktik sosialisasi. Perkembangan perilaku prososial anak dipengaruhi oleh faktor intrinsik maupun ekstrinsik. Faktor intrinsik salah satunya individu meliputi faktor jenis kelamin, temperamen, dan usia. Sedangkan faktor ekstrinsik karakter anak yang dibentuk oleh lingkungan.

Perilaku prososial pada anak usia dini dapat ditimulasi dengan metode yang tepat salah satu metode yang dekat dengan karakteristik anak yaitu, metode bermain. Selain memberikan efek bahagia dan rasa senang, bermain bermanfaat menanggulangi konflik dan melatih empati (Montolalu dkk, dalam Jawati (2013). Pada anak usia dini tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpatik, dan berkeinginan untuk diterima di lingkungan anak. Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak, karena dengan empati anak dapat merasakan perasaan orang lain.

Berdasarkan penelitian Tannebaum (2018) menyatakan bahwa psiko-sosisl mencakup faktor-faktor yang erat kaitannya dengan kepribadian inividu, termasuk persepsi yang dimiliki individu tentang diri mereka sendiri dan orang lain. Dalam penelitian perilaku prososial anak yang dianalisis diantaranya

berkolaborasi/kerjasama, berbagi, menolong dan empati. Perilaku prososial anak terbentuk dengan pemberian stimulasi, motivasi dan media yang tepat. Dalam hal ini, permainan tradisional bakiak memiliki nilai-nilai luhur serta pesan moral yang bermanfaat bagi kehidupan. Sehingga permainan ini sangat berperan dalam membentuk perilaku prososial yang tidak lepas dari sikap anak untuk saling bekerjasama, berempati, berbagi dan menolong. Sejalan dengan penelitian (Maulida, 2020) permainan tradisional bakiak membantu anak membentuk keterampilan sosial. Sehingga pemilihan permainan tradisional bakiak pilihan yang tepat untuk mengembangkan kerjasama/kolaborasi, berbagi, menolong dan empati anak. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bakiak efektif terhadap pengembangan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.

Melalui aktivitas bermain anak tanpa sadar telah mengasah perilaku prososial, bekerjasama, berbagi dan saling membantu, oleh sebab itu peneliti menawarkan stimulasi prososial anak melalui bermain permainan tradisional. Salah satu media permainan yang membantu anak dalam mengembangkan perilaku prososial adalah permainan tradisional tarompah. Perilaku prososial dapat berkembang dengan baik jika peran guru sebagai fasilitator dapat memposisikan diri dengan memberikan kenyamanan lingkungan sekolah dan metode yang menarik sehingga anak akan lebih mudah menyesuaikan diri terutama dengan teman sebaya (Matondang, 2016). Sejalan dengan hasil penelitian (Riadi:2021) permainan tradisional salah satu permainan yang mudah ditemukan dengan cara bermain yang mudah sehingga sangat efektif digunakan menstimulasi perilaku sosial anak.

Mengenalkan permainan tradisional akan memberikan warna baru pada anak, dimana rasa penasaran anak akan timbul dan ingin segera bermain. (Haris Irfan, 2016) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Permainan tradisional menjadi wadah para pendidik untuk menciptakan permainan yang dapat menstimulasi semua aspek-aspek perkembangan anak. Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun atau warisan para nenek moyang. Kegiatan permainan tradisional sudah sepatutnya dimarakkan sejalan Permendikbud 2018 bahwa seharusnya setiap lembaga Pendidikan mengembangkan kurikulumnya sesuai dengan budaya lokal.

Permainan tradisional salah satu bagian dari budaya lokal, yang dekat dengan anak dan sepatutnya diketahui dan dipelajari oleh anak. Pendidik pada anak usia dini hanya perlu memilih dan memilah permainan apa yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Annisa & Djamas, 2020) melaporkan bahwa permainan tradisional babiting memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan perilaku prososial anak. Namun, penelitian yang berkaitan dengan perilaku prososial anak belum banyak dilakukan dengan memanfaatkan permainan tradisional tarompah, ini menjadi salah satu alasan penting dilakukan penelitian

untuk menganalisis kebutuhan permainan tradisional terhadap perkembangan perilaku prososial anak usia dini. Harapannya orang dewasa yang berada di sekitar anak dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai suatu solusi yang dapat digunakan untuk kepentingan perkembangan anak itu sendiri.

## METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasy experimental* (eksperimen semu). Eksperimen dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan permainan tradisional tarompa sedangkan pada kelas kontrol melakukan kegiatan pembelajaran secara konvensional. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	-	X	Q <sub>1</sub>
Kontrol	-	-	Q <sub>2</sub>

Variabel dalam penelitian ini adalah kelompok usia 5-6 tahun di TK IT Nuru Fikri Padangsidimpuan tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 60 anak terdiri atas TK B1 dan B2.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan permainan tradisional bakiak merupakan kegiatan yang dilakukan di luar ruangan (*outdoor*). Setelah selesai baris-baris guru meminta anak masuk keruangan untuk minum dan mengajak anak kembali keluar ruangan dan duduk ditempat teduh (bawah pohon). Pada kegiatan apersepsi, guru membrikan motivasi agar anak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar anak mengerti alasan kegiatan pembelajaran di luar ruangan serta mengetahui proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu guru melakukan demonstrasi kegiatan permainan tradisional bakiak yang akan dilakukan. Saat kegiatan demonstrasi berlangsung guru menjelaskan dengan singkat tentang permainan tradisional bakiak, apa manfaatnya dan cara bermain.

Kegiatan demostrasi didukung oleh kegiatan tanya jawab antara guru dan anak terkait alat permainan tradisional bakiak serta bagian-bagian alat permainan. Kemudian kelas dibagi menjadi 3-4 kelompok dengan menyelesaikan permainan secara bergantian. Anggota kelompok dipilih langsung oleh guru dengan tujuan tidak ada kesenjangan nilai akademik dan ras dengan memisahkan kelompok anak laki-laki dan perempuan. Setelah membagi kelompok guru memepersilahkan agar anak membentuk barisan sesuai kelompok masing-masing dan memberi nama kelompoknya.

Setelah proses apersepsi, maka dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu Latihan mandiri. *Treatmen* Latihan mandiri ini dilakukan dengan permainan tradisional bakiak. Dalam kegiatan ini terjadi kerjasama (kekompakan dalam mengangkat kaki kiri dan kaki kanan agar kelompok tidak jatuh dan sampai garis *finish*), Berbagi (anak belajar untuk sabar dan bergantian alat permainan bakiak

dalam menyelesaikan permainan), Empati (anak memberikan dukungan/motivasi kepada teman yang sedang melakukan permainan berupa sorak semangat). Dalam permainan peneliti dan guru bekerjasama untuk mengamati dan membimbing anak jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

Setelah semua anak selesai bermain guru memberi waktu untuk anak beristirahat kemudian melakukan kegiatan penutup pada permainan. Kegiatan bermain berlangsung selama 45 menit dari kegiatan pembukaan, apersepsi dan penutup. Sebelum menutup kegiatan bermain, guru melakukan *review* dengan memberikan *reward* pada kelompok terbaik yaitu stiker bintang yang ditempel pada baju anak. Kegiatan pengamatan yang dilakukan tidak hanya saat anak bermain melainkan setelah selesai bermain dan aktivitas belajar.

Kegiatan pengamatan/observasi berlangsung selama dua bulan oleh peneliti dan guru dari hasil pengamatan yang didapatkan pada kelas eksperimen dan kontrol terdapat perbedaan terutama pada saat kegiatan berbagi makanan, alat tulis dan mainan. Bekerjasama, saling menerima masukan saat menciptakan bangunan dari balok, saling memberi bantuan saat teman mengalami kesulitan dan membantu teman yang jatuh, serta tanggap pada teman dengan berempati, hal ini membuktikan pengembangan perilaku prososial anak dengan memberikan stimulasi dengan permainan tradisional bakiak pilihan yang tepat dan efektif.

Pelaksanaan kegiatan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *post-test*. Kegiatan penelitian dilakukan dengan membagi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kegiatan *pretest* dilaksanakan 1 minggu di kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Selama kegiatan observasi berlangsung peneliti dibantu oleh guru dalam pengenalan anak-anak serta mendapatkan banyak informasi mengenai perilaku prososial anak. Peneliti juga menggunakan instrument observasi. Pada saat observasi, jika ada yang sesuai dengan item maka diberi tanda check (√) pada lembar observasi perilaku prososial anak.

Pelaksanaan kegiatan *treatment* pada kelompok eksperimen menggunakan permainan tradisional bakiak dan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran konvensional. Selama pelaksanaan *treatment* dikelompok eksperimen, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas, sedangkan observer melakukan pengamatan terhadap perilaku prososial anak. Selanjutnya kegiatan *post-test* merupakan observasi yang dilakukan peneliti dikelompok eksperimen setelah diberi perlakuan dan observasi di kelompok kontrol dengan pembelajaran biasa. Selama kegiatan *post-test* berlangsung, peneliti dibantu oleh guru dan observer untuk menilai perilaku prososial anak berdasarkan instrument observasi. Pada saat item muncul maka diberikan tanda check (√).

Berikut merupakan data yang menunjukkan hasil uji normalitas *kolmogorov smirnov* terkait perilaku prososial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Variabel	Sig.	Keterangan
Pre Test	Kontrol	0.124	Normal
	Eksperimen	0.064	Normal
Post Test	Kontrol	0.303	Normal
	Eksperimen	0.287	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas kolmogrov Smirnov diatas perilaku prososial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal diman  $p > 0.05$ . Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi *pretest* perilaku prososial pada kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 0,303 dan 0,124 ( $p > 0,05$ ) maka data berdistribusi normal. Selanjutnya pada nilai signifikansi *post-test* perilaku prososial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,064 dan 0,287 ( $p > 0,05$ ) maka data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas selanjtnya peneliti meakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas perilaku prososial anak usia 5-6 tahun menggunakan *Levene Test* dengan bantuan *SPSS 20 for windows*. Berikut adalah data yang menunjukkan hasil uji homogenitas mengenai perilaku prososial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Tabel 3. Uji Homogenitas

Variabel	Ekperimen	Kontrol
Perilaku Prososial	0,74=homogen	0,68=homogen

Berdasarkan tabel uji homogenitas perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK IT Nurul Fikri baik eskperimen maupun kontrol diperoleh nilai signifkansi lebih dari 0,05. Hal ini dapat terlihat pada nilai signifikansi pada variable yaitu perilaku prososial Sig.  $> \alpha$  0,74 dan 0,68  $> 0,05$ ) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berarti datanya homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *independent sample t-test* yang digunakan untuk mengetahui perbedann kelompok eksperimen setelah menggunakan permainan tradisional tarompah dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran seperti biasa di TK IT Nurul Fikri. Hipotesis statistik yang diuji pada penelitian ini menggunakan tehnik analisis *uji-t*. Pengambilan keputusan dalam penelitian ini dengan menggunakan taraf kesalahan 0.05 adalah apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 maka  $H_0$  diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berikut adalah data yang menunjukkan hasil uji hipotesis mengenai pengembangan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4. Hasil Uji-t Perilaku Prososial Anak

		Mean±SD	Sig.	Keterangan
Pre Test	Kontrol	34.77±1.906	0.000	Ada Perbedaan
	Eksperimen	22.43±1.478		
Post Test	Kontrol	39.70±2.521	0.000	Ada Perbedaan
	Eksperimen	78.30±3.515		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan rata-rata *post test* pada kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata kelas kontrol yaitu 78.30 dan 39.70 dengan hasil sig  $0.000 < 0.05$  dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada perilaku prososial. Menurut hasil penelitian (Oktviana: 2014), perbedaan signifikan terjadi disebabkan faktor internal (motivasi intrinsik) pada anak yang meningkatkan rasa percaya diri dan keingin tahuan anak untuk mengikuti pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan salah satu *reward* agar motivasi anak meningkat. Pemberian motivasi yang diberikan pada anak sejalan dengan teori psikososial Erikson (Ardi: 2014) anak yang diberikan motivasi dan kebebasan akan cenderung mempunyai inisiatif dalam menghadapi dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya.

## **KESIMPULAN**

Pemanfaatan permainan tradisional bakiak menyumbangkan dampak positif bagi perkembangan perilaku prososial anak. Dalam hal ini permainan tradisional tarompah menjadi media yang mampu membangun terjadinya hubungan kerjasama (kekompakan dalam mengangkat kaki kiri dan kaki kanan agar kelompok tidak jatuh dan sampai garis *finish*), Berbagi (anak belajar untuk sabar dan bergantian alat permainan bakiak dalam menyelesaikan permainan), Empati (anak memberikan dukungan/motivasi kepada teman yang sedang melakukan permainan berupa sorak semangat). Penggunaan permainan bakiak dengan ini memiliki peran besar dalam memudahkan guru menstimulasi dan menumbuhkan perilaku prososial anak. Guru sebagai fasilitator sangat berperan penting dalam hal ini. Memberikan kenyamanan lingkungan sekolah dan metode bervariasi serta menarik akan mewadahi anak untuk lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih yang sebesar-besarnya saya haturkan untuk seluruh anak-anak dan guru di TK IT Nurul Fikri Padangsidempuan yang bersedia dan memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan terselesaikan dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Annisa, D., & Djamas, N. (2020). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. In Jurnal AUDHI (Vol. 3, Issue 1).
- Conte, E., Grazzani, I., & Pepe, A. (2018). Social Cognition, Language, and Prosocial Behaviors: A Multitrait Mixed-Methods Study in Early Childhood. *Early Education and Development*, 29(6), 814–830. <https://doi.org/10.1080/10409289.2018.1475820>
- Fitra Mayenti, N., Kep, S., Kep, M., Sunita, I., Kes, M., & Dosen STIKes Al-Insyirah Pekanbaru, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. In *Jurnal Photon* (Vol. 9, Issue 1).
- Hardiyana, A., Dwiyantri, I., Zakiyah, I., & UI Munafiah, N. (2022). The impact of  
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 | 497

ICT on the development of children's religious and moral values. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 13–24. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>

Haris Irfan. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini - Pdf Download Gratis. *Jurnal AUDI*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.33061/ad.v1i1.1204>

Jawati, R. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di paud habibul ummi ii. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250-263.

Matondang, E. S. (2016). Perilaku Prosocial (Prosocial Behavior) Anak Usia Dini dan Pengelolaan Kelas Melalui Pengelompokan Usia Rangkap (Multiage Grouping). In Januari (Vol. 8, Issue 1).

Maulida, S. (2020). Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 50–60.

Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di PAUD dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208-213.

Oktavianti, I., & Kanzunudin, M. (2014). Pengembangan ketrampilan sosial siswa pada pembelajaran ips berbasis keunggulan lokal melalui penerapan reciprocal learning berbantu media cerita dan metrik ingatan. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.438>

Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 1-12.

Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(2), 122-129.

Tannebaum, R. P. (2018). Teaching about religion within early childhood and elementary social studies: exploring how preservice teachers perceive their rights and responsibilities as educators. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(4), 30-48.

Umroh, I. L. (2019). Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini Secara Islami di Era Milenial 4.0. In *Jurnal Studi Pendidikan Islam* (Vol. 2, Issue 2).