

Analysis of Children's Emotional Development in Edutainment-Based Learning in Group B of Mbelin Gunana Early Childhood Education, Sei Bingai District, Langkat Regency

Vioren Timanta Br Sembiring¹, Elya Siska Anggraini²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Medan, Indonesia
Email: viorensbr@gmail.com; elyasiskaanggraini@unimed.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan emosi anak usia dini perlu distimulasi secara tepat, terutama melalui lingkungan sekolah. Pembelajaran berbasis edutainment hadir sebagai metode yang menyenangkan dan interaktif untuk mendukung perkembangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perkembangan emosi anak melalui pembelajaran edutainment di Kelompok B PAUD Mbelin Gunana, Kecamatan Sei Bingai, Kabupaten Langkat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode edutainment mampu meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berinteraksi sosial, serta pengelolaan emosi anak. Aktivitas seperti bernyanyi, bermain, dan bercerita terbukti berdampak positif terhadap suasana hati dan motivasi belajar anak. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana yang nyaman sehingga anak lebih terbuka dalam mengekspresikan emosinya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis edutainment terbukti efektif dalam mendukung perkembangan emosi anak dan layak diterapkan secara luas di lembaga pendidikan anak usia dini.

Keyword: Perkembangan Emosi Anak; Pembelajaran Berbasis Edutainment; Media Pembelajaran

ABSTRACT

Children's emotional development must be appropriately stimulated, particularly through school environments. Edutainment-based learning offers an enjoyable and interactive approach to support this development. This study aims to explore emotional development in children through edutainment-based learning at Group B PAUD Mbelin Gunana, Sei Bingai District, Langkat Regency. A qualitative approach was employed using observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The findings indicate that edutainment methods enhance children's self-confidence, social interaction skills, and emotional regulation. Activities such as singing, playing, and storytelling positively influence children's moods and learning motivation. Teachers play a key role in fostering a supportive atmosphere that enables children to express their emotions more openly. Thus, edutainment-based learning is proven effective in supporting children's emotional development and is recommended for broader implementation in early childhood education institutions.

Keyword: Children's Emotional Development; Edutainment-Based Learning; Learning Media

Corresponding Author:

Vioren Timanta Br Sembiring,
Universitas Negeri Medan,
Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan,
Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221, Indonesia
Email: viorensbr@gmail.com



1. INTRODUCTION

Anak usia dini adalah anak yang berusia dari lahir hingga 6 tahun, di mana periode ini sangat krusial untuk mendukung perkembangan anak baik perkembangan sosial emosional, seni, kognitif, motorik, dan moral anak. Dengan pesatnya teknologi pada saat ini yang membuat emosi anak tidak dapat terkelola dengan baik.

Menurut Anggraini (2022), pendidikan anak usia dini adalah proses pendidikan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang berusia dari lahir hingga enam tahun, dengan tujuan untuk mempersiapkan anak memasuki tahap pendidikan berikutnya. Emosi merupakan salah satu tahap perkembangan yang paling krusial pada awal kehidupan anak. Emosi adalah perasaan yang memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku. Umumnya, emosi adalah respons seseorang terhadap rangsangan baik dari luar maupun dari dalam diri (Indrawansyah, 2023). Perkembangan emosi anak merupakan aspek yang sangat penting dalam berkehidupan sehari-hari. Di zaman modern di mana teknologi dan media semakin mempengaruhi kehidupan anak. Berbagai bentuk hiburan edukatif atau *edutainment*, telah muncul sebagai sarana yang memfasilitasi pembelajaran. Metode ini mengintegrasikan elemen pendidikan dengan hiburan, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga dapat berkontribusi pada perkembangan emosi mereka. Maka dari itu metode *edutainment* perlu diterapkan agar emosi anak dapat berkembang dengan baik.

Edutainment adalah suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kesenangan dan kebahagiaan dalam meraih tujuan pembelajaran (Fadlillah, 2014). *Edutainment* tidak hanya mencakup kegiatan pembelajaran, tetapi juga mencakup permainan, pertunjukan, serta berbagai aktivitas interaktif yang dapat membantu anak untuk memahami dan mengekspresikan emosi mereka. Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat belajar tentang berbagai perasaan, seperti senang, sedih, marah, dan takut, yang merupakan bagian dari emosi manusia secara umum. Kegiatan *edutainment* dilakukan pada saat pembelajaran di sekolah, di mana pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu anak agar tidak merasa jenuh saat belajar. Kegiatan pembelajaran yang terjadi di berbagai lembaga pendidikan sering kali lebih fokus pada pencapaian hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk setiap mata pelajaran. Hal ini menyebabkan guru kurang memperhatikan kecerdasan lain atau bakat khusus yang dimiliki oleh siswa yang seharusnya dikembangkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Keberhasilan akademis semata tidak dapat dijadikan indikator yang baik untuk menilai keberhasilan seseorang dalam hidup. Oleh karena itu, untuk mempersiapkan anak menghadapi masa depan dan mencapai keberhasilan dalam hidup, pendidik seharusnya dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak (Marbun, 2019). Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik karena adanya model, metode, dan strategi dalam pembelajaran yang interaktif dan juga kreatif dapat membuat tujuan pembelajaran itu dapat tersampaikan dengan baik. Dalam pembelajaran juga dapat kita ketahui bahwa peran guru juga penting untuk membentuk emosi anak dalam waktu belajar di kelas.

Proses pembelajaran yang efektif dan efisien memerlukan hubungan sosial emosional yang positif antar guru dan siswa, serta interaksi antar siswa. Selain itu, guru dianggap memiliki peran krusial dalam membangun hubungan yang harmonis tersebut (Listia, 2022). Dalam pembelajaran di sekolah banyak ditemukan kasus emosi anak saat belajar di kelas di mana emosi negatif anak banyak muncul daripada emosi positif, karena anak pada era sekarang banyak menggunakan teknologi internet, di mana menurut Kamtini (2019) anak yang belum mengenal internet lebih ramah, lebih mudah tersenyum, lebih mudah bersosialisasi dan memiliki banyak teman. Anak terlihat lebih ceria dan bersemangat dalam menjalani segala kegiatan terutama dalam kegiatan kelompok. Sedangkan anak yang sudah kecanduan internet, cenderung terlihat lebih rewel, mudah menangis, suka menyendiri dan diam di tempat seperti saat temannya bermain di luar kelas, anak cenderung bermain sendiri di dalam kelas. Dengan menggunakan metode *edutainment* dalam pembelajaran membuat anak dapat mengekspresikan emosinya dengan lebih luas. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *edutainment* di TK Mbelin Gunana terdapat beberapa tahap, yaitu aktivitas pembuka, inti, dan penutup. Aktivitas awal berhubungan dengan pendidikan yang menghibur yang umum digunakan, seperti metode bernyanyi dan bermain. Sementara itu, kegiatan inti berhubungan dengan *edutainment* yang sering diterapkan, termasuk metode bercerita, penggunaan komputer, bermain peran, praktik langsung, dan metode proyek. Dan juga pada kegiatan penutup ada lagi bernyanyi dan metode bercakap-cakap, adapun anak dan guru bercerita bagaimana pengalaman belajar hari ini. Proses kegiatan pembelajaran menggunakan metode yang berganti agar pembelajaran di kelas tidak monoton dan jenuh. Adapun tantangan yang banyak dihadapi dalam perkembangan emosi anak adalah kurangnya kesempatan untuk mengekspresikan perasaan mereka secara positif saat pembelajaran.

2. RESEARCH METHOD

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah melihat perkembangan emosi anak pada pembelajaran berbasis *edutainment* di Kelompok B PAUD Mbelin Gunana, Kecamatan Sei Bingai, Kabupaten Langkat. Subjek dari penelitian ini yaitu narasumber dari observasi, yaitu guru dan anak di Kelompok B TK Mbelin Gunana. Objek penelitiannya yaitu perkembangan emosi anak di TK Mbelin Gunana.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: dalam penelitian kualitatif biasanya digunakan beragam jenis wawancara mendalam, baik yang terstruktur ataupun tidak. Untuk riset tipe ini sangat jarang menggunakan angka-angka numerik dalam menjelaskan hasil penelitiannya. Bahkan, peneliti

berfungsi sebagai instrumen atau alat pengumpul data, sehingga tidak terpisahkan dari kegiatan yang diteliti (Arikunto, 2006 dalam Fiantika, F. R., 2022). Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang berisi angket atau daftar pertanyaan berdasarkan indikator penilaian.

3. RESULTS AND DISCUSSION

A. Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilaksanakan di Kelompok B TK Mbelin Gunana Kecamatan Sei Bingai Kabupaten Langkat. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru yang mengajar di Kelompok B PAUD Mbelin Gunana dan anak Kelompok B PAUD Mbelin Gunana, dan objek penelitian ini adalah perkembangan emosi anak pada pembelajaran berbasis *edutainment*.

Setiap anak pasti memiliki perkembangan emosi yang berbeda-beda, ada yang berkembang sesuai yang diharapkan, ada juga yang kurang seperti yang diharapkan. Adapun pembelajaran *edutainment* dengan proses pembelajaran yang kreatif, aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan yang dilakukan oleh anak, disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran dilakukan secara demokratis, karena anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

Dengan pembelajaran berbasis *edutainment*, anak dapat mengelola emosinya dengan baik karena pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Maka dari itu, pembelajaran berbasis *edutainment* ini cocok digunakan dalam pembelajaran.

Kegiatan observasi yang peneliti laksanakan yaitu mengamati perkembangan emosi anak pada pembelajaran *edutainment* dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan pengamatan pada guru yang mengajar di kelas Kelompok B untuk melihat kaitan dari pembelajaran *edutainment* dengan emosi anak guna mendapatkan data yang lebih kredibel.

Dari data yang didapatkan maka dapat dijabarkan pencapaian indikator aspek perkembangan emosi anak Kelompok B PAUD Mbelin Gunana pada pembelajaran *edutainment* sebagai berikut:

1. Kesadaran diri

Anak Kelompok B dapat mengenal dan merasakan emosinya, dapat dilihat dari ekspresi wajahnya dan juga anak dapat mengatakan perasaan mereka sendiri seperti, "Buk, saya suka belajar hari ini." Anak dapat menjelaskan perasaan yang mereka rasakan saat melakukan kegiatan seperti pengalamannya bermain dan emosi yang timbul. Anak juga dapat mengenal pengaruh perasaannya terhadap tindakan yang dilakukannya dan dapat mempengaruhi keputusan mereka, seperti memilih untuk bekerja sama dengan teman atau belajar sendiri.

2. Mengelola emosi

Dari kegiatan pembelajaran, anak mampu mengungkapkan perasaan frustrasi atau marah secara jelas dan tepat tanpa menyakiti perasaan orang lain dan mengungkapkannya dengan menggunakan bahasa yang jelas tanpa menyerang. Anak-anak dapat mengendalikan perilaku agresif yang merusak diri sendiri dan orang lain. Saat merasa marah, anak dapat mengendalikan diri seperti menarik napas dalam-dalam atau pergi sejenak dari situasi yang memicu emosi. Anak mampu memberikan pujian atau dukungan kepada orang lain dalam bentuk perasaan positifnya. Anak juga mampu mengurangi rasa kesepian dan cemas dalam pergaulan; anak-anak mencari dukungan dari teman-teman mereka ketika merasa kesepian atau cemas. Mereka mungkin berkata, "Saya merasa kesepian, maukah kamu menemani saya?"

3. Memanfaatkan emosi secara produktif

Anak memiliki rasa tanggung jawab, mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, mengambil inisiatif, dan menghargai sesuatu yang telah diberikan kepadanya. Anak menunjukkan konsentrasi yang baik dengan tetap fokus pada aktivitas yang sedang dilakukan, seperti menggambar, bermain permainan, atau menyelesaikan tugas yang diberikan. Anak menunjukkan kesabaran dengan menunggu giliran mereka untuk berbicara atau berpartisipasi dalam aktivitas. Mereka tidak terburu-buru untuk mengambil alih atau mengganggu teman-teman mereka.

4. Empati

Anak mampu mendengarkan pendapat dari temannya yang berbeda dari pendapatnya dengan menunjukkan sikap terbuka dan tidak menghakimi terhadap pandangan yang berbeda dari mereka sendiri. Anak mampu fokus mengerjakan tugas tanpa terganggu oleh hal-hal yang mengalihkan perhatiannya, dan menunjukkan kemampuan untuk kembali memusatkan perhatian pada tugas yang sedang dikerjakan. Anak dapat menunjukkan perhatian penuh saat orang lain berbicara, dengan menghindari gangguan dan menjaga kontak mata.

B. Pembahasan

Pembelajaran *edutainment* terbukti efektif dalam mengurangi stres, kecemasan, ketidakmampuan mengendalikan amarah, dan frustrasi. Anak-anak yang sebelumnya merasa cemas saat belajar kini lebih tenang

dan mampu beradaptasi dengan lingkungan belajar yang menyenangkan. Ketika anak-anak merasa nyaman dan terhibur, mereka lebih mampu menghadapi tantangan dalam belajar. Misalnya, anak dapat memahami berhitung melalui bernyanyi, yang membuat materi lebih mudah diingat.

Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, di mana anak-anak tidak merasa tertekan dan dapat bereksplorasi dengan bebas. Dalam kegiatan *edutainment*, anak-anak juga diajarkan mengenali dan mengungkapkan perasaan mereka sendiri. Misalnya, jika mereka merasa bingung atau marah karena tidak bisa menyelesaikan permainan, mereka diajarkan untuk berbicara tentang perasaan itu. Dengan cara ini, mereka belajar untuk tidak hanya merasakan emosi, tetapi juga mengungkapkannya secara sehat, misalnya: "Ibu, saya tidak suka diganggu oleh X" saat temannya mengganggu.

Meskipun banyak anak yang merasa senang, tidak semua waktu mereka selalu ceria. Kadang-kadang, mereka merasa bingung atau frustrasi ketika menghadapi tantangan dalam permainan. Misalnya, jika permainan terlalu sulit atau mereka tidak bisa memahami instruksi, mereka bisa merasa kesal. Namun, dengan bimbingan dari guru dan dukungan dari teman-teman, mereka belajar untuk tetap tenang dan mencari solusi.

Dalam pembelajaran, anak-anak juga mendengarkan cerita yang mengandung berbagai emosi. Dari cerita-cerita ini, mereka bisa belajar tentang perasaan bahagia, sedih, marah, dan lainnya. Misalnya, ketika mendengarkan cerita tentang karakter yang mengalami kesedihan, anak-anak bisa belajar mengenali perasaan itu dalam diri mereka sendiri. Ini membantu mereka memahami bahwa semua orang memiliki perasaan dan bahwa penting untuk saling menghargai perasaan orang lain.

Lingkungan belajar yang positif dan mendukung sangat penting untuk perkembangan emosi anak. Di PAUD Mbelin Gunana, suasana yang ceria dan penuh kasih sayang menciptakan tempat yang aman bagi anak-anak untuk bereksplorasi dan belajar. Ketika anak-anak merasa aman, mereka lebih cenderung untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan dan mengekspresikan diri. Lingkungan yang mendukung juga membantu mereka merasa dihargai dan diterima, yang sangat penting bagi perkembangan emosional mereka.

Psikologi anak penting untuk keberhasilan masa depan anak. Maka dari itu, dengan mengajarkan anak mengelola emosi, mereka akan mampu mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam proses menuju dewasa. Dengan keterampilan mengelola emosinya, anak juga lebih mampu menghadapi tantangan kehidupan (Mashar, 2011:62). Maka dari itu, anak-anak belajar mengenali dan mengelola emosi mereka melalui pengalaman sosial. Pembelajaran berbasis *edutainment* menyediakan banyak kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dan berekspres, yang penting untuk perkembangan emosi mereka.

Anak harus dapat mememanajemenkan emosinya saat berinteraksi dengan teman-temannya agar mereka merasa nyaman berada di dekatnya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Indrawansyah (2023), yang menunjukkan bahwa manajemen emosi sangat penting untuk meningkatkan rasa nyaman orang lain di sekolah, yang dapat diimplementasikan melalui metode bercerita, metode keteladanan, dan metode bernyanyi.

Pelaksanaan pembelajaran *edutainment* di PAUD Mbelin Gunana membantu pengelolaan emosi anak menjadi lebih baik. Pembelajaran *edutainment* itu sendiri merupakan bentuk pendidikan yang lebih menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Saripudin (2018), di mana *edutainment* di TK Pelangi Kota Cirebon tercapai pembelajaran yang menyenangkan, meski tidak melibatkan aspek perkembangan emosi anak.

Banyak kegiatan *edutainment* yang dapat mengelola kecerdasan emosi anak, seperti mendongeng (Laiya, 2023), namun dalam penelitian ini tidak hanya mendongeng atau bercakap-cakap, tetapi semua kegiatan *edutainment* digunakan untuk mengelola emosi anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *edutainment* memberikan perubahan emosi yang signifikan, sebagaimana juga ditegaskan oleh Aini (2021) dan Addaudy (2021) bahwa model pembelajaran *edutainment* memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan emosi anak.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa perkembangan emosi positif banyak muncul saat pembelajaran *edutainment*. Misalnya, anak sangat senang saat diajak bernyanyi yang disambungkan dengan materi pembelajaran, sehingga kebosanan berkurang. Emosi negatif juga menurun, seperti saat karya wisata yang membuat anak senang dengan lingkungan baru dan meningkatkan rasa ingin tahu. Selain itu, interaksi sosial meningkat, misalnya kegiatan bercakap-cakap meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama dalam proyek. Guru pun menyatakan bahwa pembelajaran *edutainment* sangat membantu pengelolaan emosi anak di kelas dan saat berinteraksi dengan teman.

Pembelajaran berbasis *edutainment* ini berbeda dari pembelajaran konvensional yang hanya fokus pada capaian akademik seperti berhitung dan membaca, yang cenderung membosankan. *Edutainment* membuat anak lebih semangat, misalnya dengan nyanyian tentang berhitung atau video pembelajaran yang menyenangkan.

4. CONCLUSION

Di Kelompok B PAUD Mbelin Gunana, anak-anak dapat belajar dengan menyenangkan melalui pembelajaran berbasis *edutainment*, di mana anak tidak hanya datang ke sekolah untuk belajar, tetapi juga bermain. Dengan bermain, perasaan hati mereka menjadi bahagia dan ceria, yang membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar di kelas. Anak-anak belajar bermain bersama teman, berbagi, membantu, dan saling memberi dukungan. Mereka juga belajar mengenali perasaan mereka sendiri. Jika merasa bingung atau marah, mereka dapat menyampaikan perasaan tersebut dan diajarkan untuk berbicara tentang apa yang mereka rasakan, agar dapat mengatasi emosinya dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perkembangan emosi anak pada pembelajaran berbasis *edutainment* di Kelompok B PAUD Mbelin Gunana, Kecamatan Sei Bingai, Kabupaten Langkat, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *edutainment* memberikan dampak positif terhadap perkembangan emosi anak. Melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, anak mampu mengelola emosinya, berkomunikasi dengan baik, meningkatkan rasa percaya diri, memperkuat interaksi sosial, serta kemampuan dalam pengendalian emosi. Anak-anak menunjukkan perkembangan emosi positif, pengurangan emosi negatif, dan peningkatan interaksi sosial. Selain itu, keterlibatan guru dalam proses pembelajaran berbasis *edutainment* juga berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan emosi anak.

REFERENCES

- Anggraini, E. S. (2022). Membangun komunikasi efektif verbal dan nonverbal dalam pembelajaran anak usia dini di Kelurahan Negeri Baru. *Jurnal Usia Dini*, 2502, 7239.
- Anggraini, E. S., & Nasriah, M. P. (2023). *Perencanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Prenada Media.
- Anggraini, E. S., & Utara, S. (2021). Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 27–37.
- Anggraini, E. S., dkk. (2024). *Edutainment*. Madani Kreatif.
- Aulia, H. (2024). Upaya meningkatkan perkembangan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(3), 1960–1967.
- Fadlillah, M. (2016). *Edutainment pendidikan anak usia dini: Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan*. Prenada Media.
- Fiantika, F. R. (2022). Tujuan penelitian kualitatif. Dalam *Metodologi penelitian kualitatif* (hlm. 12).
- Indrawansyah, E. J., & Widodo, P. B. (2023). Analisis metode stimulasi perkembangan emosi anak usia dini. *Jurnal Darma Agung*, 31(1), 612–619.
- Kamtini, K., Wardi, H., Maya, D., & Tambunan, H. P. (2019). The influence of internet on gadget on the development of children's social and emotional development. Dalam *Proceedings of the 2nd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education (ACEIVE 2018), 3rd November 2018, North Sumatra, Indonesia* (hlm. 126). European Alliance for Innovation.
- Listia, W. N., Sari, W. W., & Anjaswulan, D. S. (2022). *Keterampilan dasar mengajar di PAUD*.
- Marbun, S., Handayani, F. H., & Simanjuntak, J. (2019). Efektivitas model pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia dini. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 9(3), 218–227.
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana.
- Pangastuti, R. (2014). *Edutainment PAUD*. Pustaka Pelajar.
- Pitria, Y., & Damanik, S. H. (2024). Analisis peran guru dalam pembentukan kecerdasan emosional anak usia 5–6 tahun di TK An-Nur Guntung Saga. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2).
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Taib, B., Alhadad, B., & Ilham, R. (2020). Penerapan konsep edutainment (bernyanyi) dalam pembelajaran mengenal abjad di Kelompok A di PAUD Tuan Guru Alim Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 25–34.
- Tanjung, E. Y., & Kamtini, K. (2023). Peranan orang tua terhadap sosial emosional anak usia dini. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(2), 253–261.
- Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana.
- Yus, A., & Sari, W. W. (2020). *Pembelajaran di pendidikan usia dini*. Prenada Media.