

Jurnal Care (Children Advisory Research and Education)

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 12, No. 2, Januari 2025 (230-237)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v12i2.20478>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/IPAUD>

Permainan Labirin sebagai Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak dalam Bekerjasama

Syarroma^{1✉}, Intan Prastihastari Wijaya²

^{1,2} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

^{1✉}syarroma020@gmail.com

Received: 06-07-2024

Accepted: 25-12-2024

Published: 01-01-2025

Abstrak

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dalam perkembangan emosional terdapat suatu proses pada anak. Hal ini untuk melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku yang didapat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan labirin sebagai stimulasi perkembangan sosial emosional anak dalam bekerjasama. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart dengan subyek penelitian yang dilakukan pada kelompok A berjumlah 22 anak, diantaranya 12 anak perempuan dan 10 orang laki-laki. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah deskriptif kuantitatif. Hasil yang diperoleh terlihat pada jumlah anak yang memenuhi kriteria ketuntasan pada siklus I sebesar 54%, dan pada siklus II sebesar 82%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak masih rendah, karena pengembangan sosial emosional dalam kemampuan bekerjasama anak belum optimal dan kurangnya kegiatan yang bersifat kelompok.

Kata kunci: bekerjasama; permainan labirin; sosial emosional

Abstract

Social-emotional development is the development of behavior by social demands; emotional development is a process in children. This is to train social stimuli, especially from group demands and learning to socialize and behave that is obtained. This study aimed to determine how the maze game stimulates children's social-emotional development when working together. This research method uses the Classroom Action Research (CAR) model Kemmis and Mc Taggart with research subjects conducted in group A, totaling 22 children, including 12 girls and 10 boys. The instrument used for data collection is descriptive quantitative. The results are seen in the number of children who meet the completion criteria in cycle I of 54% and in cycle II of 82%. The study results indicate that children's social-emotional development is still low because social-emotional development in children's ability to work together is not optimal, and there is a lack of group activities.

Keywords: cooperation; maze game; social emotional

Pendahuluan

Program pendidikan harus mampu memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik agar memiliki daya saing yang kuat dan fleksibel (Anwar & Zaenullah, 2020). Selain itu, juga harus mampu memberikan kesempatan yang sama pada peserta didik agar dapat menjalani hari-hari yang kuat dan fleksibel. Tanpa daya saing tinggi dan tangguh dapat terwujud jika peserta didik memiliki kreativitas, keterampilan dasar, kemandirian dan mudah menyesuaikan diri, terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 butir 14 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak dari sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Lestarinigrum, Anik. 2017). Orang tua dan pendidik harus memberikan bimbingan dan arahan kepada anak untuk mempersiapkan anak memasuki lingkungan yang baru. Pada kenyataannya ketika anak memasuki pendidikan di TK (Taman Kanak-kanak) kemampuan dalam bekerjasama masih sangat rendah.

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial (Pudyaningtyas & Wulandari, 2024), dalam perkembangan emosional terdapat suatu proses pada anak untuk melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama dari tuntunan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku yang didapat. Konsep dari Vygostky, (dalam Lestarinigrum, A dan Wijaya, I.P 2019) menekankan adanya kontribusi budaya, interaksi sosial dan juga sejarah dalam mengembangkan perilaku anak. Sedangkan perkembangan emosional dapat diartikan sebagai kondisi yang kompleks dalam wujud perasaan yang ditandai akan adanya perubahan biologis yang menyertai terjadinya perilaku. Oleh sebab itu, perkembangan sosial akan selalu berkaitan erat dengan emosi anak karena ekspresi yang ditampakkan oleh anak berkaitan dengan perilakunya, (Khairiah, dalam Yulianto, Dema, Veny Iswantiningtyas, and Annisa Mutiara Vani, 2022).

Mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, salah satunya adalah kemampuan dalam bekerjasama, kerja sama ini sangat penting untuk anak usia dini agar dapat berkembang menjadi individu yang mampu berinteraksi, bersosialisasi (Astuti et al., 2022) memiliki toleransi, kompromi, dan berbagi dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama untuk berkembang menjadi individu yang dapat berinteraksi, bersosialisasi, mempunyai toleransi, berkompromi, dan berbagi dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu menurut Yusuf (dalam Indah Rinukti Prabandari; Fidesrinur 2021) bekerjasama adalah kemampuan mau bekerjasama dengan kelompok, artinya dapat diajak dalam menyelesaikan suatu kegiatan secara bersama dalam suatu kelompok. Menurut teori Hurlock (dalam Indah Rinukti Prabandari; Fidesrinur 2021), bahwa bekerjasama merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan tugas dengan orang lain. Kemampuan bekerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa anak mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingannya (Anwar, 2021).

Kenyataannya ketika anak memasuki pendidikan di TK (Taman Kanak-kanak) kemampuan dalam bekerjasama masih sangat rendah, hal ini juga terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas pada kelompok A di RA Siti Chotidjah, Desa Cerme, Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri, dari jumlah 22 anak diketahui bahwa 36% anak didik tentang kerjasama masih rendah, ini dikarenakan kurangnya kegiatan bermain secara berkelompok. Dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak dalam

bekerjasama dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan permainan, salah satunya yaitu permainan labirin. Permainan labirin dalam penelitian ini adalah permainan jejak atau jalan keluar dalam memecahkan masalah dan permainan ini dapat meningkatkan kreativitas anak, untuk membantu melatih konsentrasi, membantu anak mengetahui jalur-jalur yang dilalui agar dapat mencapai tujuan. Penelitian tentang mengembangkan sosial emosional pada anak juga dilakukan peneliti yang bernama Siti Labiba Kusna tentang pembelajaran yang berjudul "Mengembangkan Sosial Emosional Dalam Bekerjasama Melalui Permainan Hula Hoop Kelereng Pada Anak Usia 3-4 Tahun Paud Kelompok Bermain Flamboyan Gerdu Sehati Campurejo Kediri" tahun ajaran 2013-2014. Dalam penelitian tersebut peneliti mengembangkan kemampuan sosial emosional bekerjasama anak dan hasil penelitian berdasarkan prosentasi ketuntasan kegiatan pembelajaran dan ketuntasan belajar telah tercapai sangat baik.

Permainan labirin salah satu permainan edukatif untuk mengembangkan sosial emosional anak dalam memecahkan masalah terutama bekerjasama. Permainan labirin sebuah permainan logika yang mempunyai banyak teka-teki untuk memecahkan penyelesaian masalah, Kusuma, G. A., & Sudarmilah, E. (2016). Untuk menarik perhatian anak agar mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik serta memupuk kemampuan bekerjasama, maka peneliti mencoba menggunakan permainan labirin yang bahannya terbuat dari kardus dan bermainnya menggunakan bola pingpong. Anak dapat bermain secara berkelompok dengan cara memainkannya bersama-sama yaitu menggelindingkan bola yang ada di dalam labirin untuk menemukan jalan keluar atau menuju lubang fina hingga bola masuk dalam lubang. Permainan labirin membutuhkan konsentrasi dan kekompakan agar waktu bermain anak bisa mengontrol emosional anak dan dapat membantu mengembangkan sosial anak yang satu dengan anak yang lainnya. Permainan labirin dapat dilakukan lebih dari 2 anak membentuk tim dan dapat dibuat untuk perlombaan, bagi tim yang dapat melewati jalur-jalur dengan benar sampai tujuan dengan cepat maka tim jadi pemenang.

Hasil pra observasi RA Siti Chotidjah kerjasama anak kelompok A masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena masih banyak anak yang bersifat individualisme. Dengan kondisi tersebut menuntut guru untuk memilih kegiatan yang dapat mengembangkan kerjasama anak dalam suatu permainan, dan permainan ini dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah anak didik dari kelompok A yang berjumlah 22 anak didik terdiri dari 12 laki-laki dan 10 perempuan. Hasil yang diperoleh terlihat pada jumlah anak yang memenuhi kriteria ketuntasan pada pratindakan sebesar 36%, siklus I sebesar 54%, dan pada siklus II sebesar 82%.

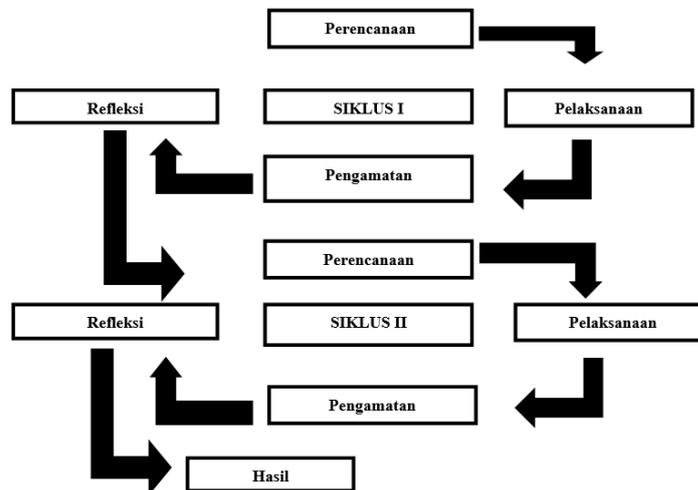
Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini. Kegunaan secara praktis bagi guru adalah Sebagai referensi kegiatan pembelajaran khususnya permainan edukatif, serta memberikan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan keceriaan dan kegembiraan bagi anak serta sebagai proses kegiatan untuk membantu pengembangan sosial emosional anak usia dini.

Metodologi

Design atau rancangan ini merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Untuk merujuk siklus pertama dilakukan kegiatan

refleksi awal. Tahap ini berupa koreksi terhadap permasalahan faktual yang teridentifikasi dalam kegiatan.

Pihak yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas adalah guru dengan anak didik. Dalam hal ini, guru mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok A. Adapun tahapannya adalah 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan dan 4. Refleksi, untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Spiral tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian, perkembangan social emosional anak dalam berkerjasama terdapat adanya peningkatan dari tahap-tahap yang telah dilakukan, data tersebut dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 serta grafik. Peneliti dalam melakukan penelitian memberikan sebuah observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal dari kegiatan permainan labirin dan diperoleh hasil yang menunjukkan kemampuan 36% yang memiliki kemampuan BSH (berkembang sesuai harapan). Tidak sedikit juga anak yang lainnya memiliki kemampuan MB (mulai berkembang) dan yang lainnya BB (belum berkembang). Kemampuan tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Pratindakan

No	Inisial siswa	Nilai	Kategori
1	AH	3	BSH
2	AA	2	MB
3	AV	2	MB
4	AK	2	MB
5	AD	3	BSH
6	AS	2	MB
7	AP	3	BSH
8	AK	2	MB
9	AR	2	MB
10	DJ	2	MB
11	GK	2	MB

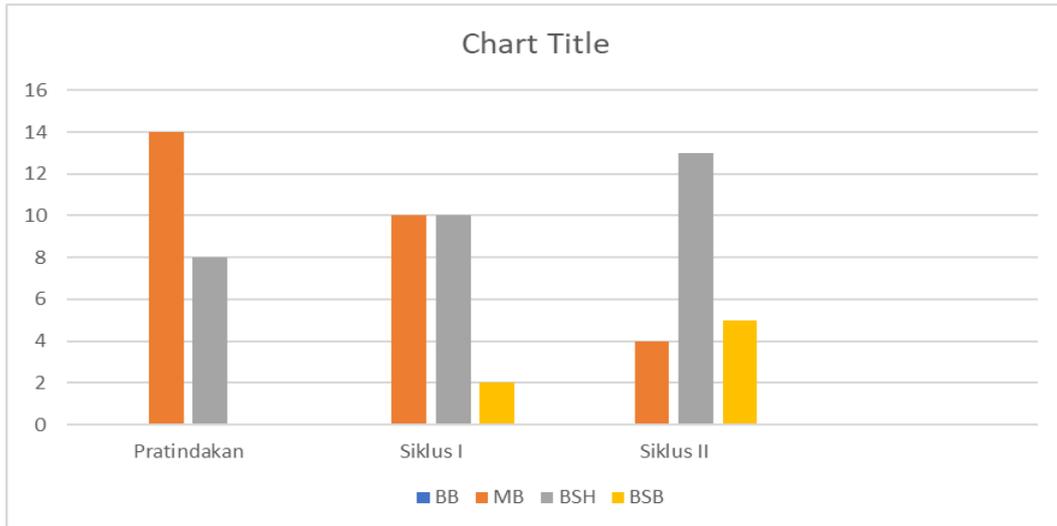
12	KH	2	MB
13	KZ	3	BSH
14	MF	3	BSH
15	MAP	3	BSH
16	MAA	2	MB
17	MR	2	MB
18	PN	3	BSH
19	RS	3	BSH
20	RSA	2	MB
21	ZZ	2	MB
22	ZA	2	MB

Berdasarkan penilaian hasil pada tabel 1 pratindakan dapat diketahui bahwa persentase kriteria ketuntasan kemampuan bekerjasama melalui kegiatan permainan labirin pada pratindakan terdapat 8 anak tuntas, sedangkan 14 anak belum tuntas, karena masih banyak yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 80%, kondisi tersebut menjadi landasan peneliti untuk melakukan tindakan perbaikan melalui siklus I dan siklus II untuk mengatasi permasalahan kemampuan bekerjasama melalui kegiatan permainan labirin.

Tabel 2. Tabel Tindakan

No	Inisial siswa	pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	AH	3	BSH	3	BSH	3	BSH
2	AA	2	MB	2	MB	3	BSH
3	AV	2	MB	2	MB	2	MB
4	AK	2	MB	2	MB	2	MB
5	AD	3	BSH	4	BSB	4	BSB
6	AS	2	MB	2	MB	2	MB
7	AP	3	BSH	2	MB	3	BSH
8	AK	2	MB	3	BSH	4	BSB
9	AR	2	MB	3	BSH	3	BSH
10	DJ	2	MB	2	MB	3	BSH
11	GK	2	MB	2	MB	2	MB
12	KH	2	MB	3	BSH	3	BSH
13	KZ	3	BSH	3	BSH	4	BSB
14	MF	3	BSH	3	BSH	3	BSH
15	MAP	3	BSH	3	BSH	4	BSB
16	MAA	2	MB	2	MB	3	BSH
17	MR	2	MB	3	BSH	3	BSH
18	PN	3	BSH	4	BSB	4	BSB
19	RS	3	BSH	2	MB	3	BSH
20	RSA	2	MB	3	BSH	3	BSH
21	ZZ	2	MB	2	MB	3	BSH
22	ZA	2	MB	3	BSH	3	BSH
Jumlah nilai		52		58		67	

Setelah diberikan tindakan, terdapat peningkatan pada siklus I yaitu 12 anak tuntas, sedangkan pada siklus II yaitu 18 anak tuntas sesuai target yang ditetapkan.



Gambar 1. Grafik persentase peningkatan kemampuan bekerjasama melalui kegiatan permainan labirin pada kelompok A mulai dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II.

Berdasarkan gambar 1 di atas, menunjukkan bahwa pada pratindakan sebanyak 36% dari 22 anak telah memenuhi ketuntasan belajar, sedangkan 64% dari 22 anak belum memenuhi ketuntasan belajar. Pada siklus I sebanyak 54% dari 22 anak telah memenuhi ketuntasan belajar sedangkan 46% dari 22 anak belum memenuhi ketuntasan belajar. Kemudian pada siklus II sebanyak 82% dari 22 anak telah memenuhi ketuntasan belajar, sedangkan 18% dari 22 anak belum memenuhi ketuntasan belajar.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan mulai dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II kemampuan bekerjasama melalui kegiatan permainan labirin peningkatan perbandingan hasil penilaian dan ketuntasan belajar anak disajikan pada tabel berikut:

Table 3. Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Persentase Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Kegiatan Permainan Labirin							
No	Siklus	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Pra Tindakan	-	64%	36%	-	36%	64%
2.	Siklus I	-	46%	46%	8%	54%	46%
3.	Siklus II	-	18%	59%	23%	82%	18%

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan bekerjasama anak dari pratindakan sebesar 36%, siklus I 54% dengan nilai peningkatan sebesar 18% dan siklus II sebesar 82% dengan nilai peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 28%, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan belajar berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 80%. Berarti tindakan guru berhasil, dengan demikian hipotesis tindakan diterima.

Permainan labirin adalah salah satu permainan edukatif, untuk mengembangkan sosial emosional anak dalam memecahkan masalah terutama bekerjasama, kegiatan bermain, merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan, Sudjiono, (2012).

Memilih atau menciptakan kegiatan bermain yang menyenangkan dan menarik minat anak merupakan hal penting sebagai guru (Astuti, 2017) yang tetap mengandung unsur edukatif, sehingga tercipta proses belajar mengajar yang efektif bagi anak. Permainan labirin dapat dibuat dari bahan kardus dan cara bermainnya menggunakan bola pimpong. Anak dapat bermain secara berkelompok dengan cara memainkan bersama-sama yaitu menggelindingkan bola yang ada di dalam labirin untuk menemukan jalan keluar atau menuju lubang final hingga bola masuk dalam lubang.

Aspek perkembangan pada anak usia dini salah satunya yaitu aspek perkembangan sosial emosional (Masitoh et al., 2023). Aspek perkembangan ini yaitu mencakup tentang perilaku anak dengan lingkungan sekitarnya. Aspek perkembangan sosial emosional pada anak adalah dua aspek yang sangat tidak sama akan tetapi tidak akan bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya. Permainan labirin salah satu permainan edukatif untuk mengembangkan sosial emosional anak dalam memecahkan masalah terutama bekerjasama. Permainan labirin sebuah permainan logika yang mempunyai banyak teka-teki untuk memecahkan penyelesaian masalah, Kusuma, G. A., & Sudarmilah, E. (2016).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak dalam bekerjasama dapat ditunjukkan dengan kegiatan permainan labirin pada kelompok A. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan permainan labirin sebagai perkembangan sosial emosional anak dalam bekerjasama pada kelompok A di RA Siti Chotidjah Desa Cerme Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri pada tahun ajaran 2023-2024 diterima. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan menggunakan permainan lain yang mengandung unsur kerjasama atau mengaitkan kerjasama dalam melatih sosial emosional anak.

Daftar Pustaka

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20–26.
- Anwar, R. N., & Zaenullah. (2020). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Care*, 8(1), 56–66.
- Anwar, R. N. (2021c). Keterlibatan Orangtua dalam Membentuk Disiplin Ibadah Sholat Anak Usia Dini di Era New Normal. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1–7.
- Astuti, H. D., Afifah, D. R., & Anwar, R. N. (2022). Hubungan Game Online Dengan Interaksi Sosial Dimasa Pandemi Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 1104–1110
- Astuti, M. (2017). Penggunaan Metode Bermain Alat Manipulatif Dalam Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Pada Siswa Kelompok B TK Islam Ar Ridlo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Care*, 4(2), 69–83.
- Elsye Melinda, A., & Izzati. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teman Sebaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 127–131.
- Kusuma, G. A., & Sudarmilah, E. (2016). Pengembangan Permainan Labirin untuk Membantu Perkembangan Motorik Anak. *PROtek: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 3(2), 43–83.
- Lestaningrum, Anik. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.

- Lestaningrum, Anik, Wijaya, Intan Prastihastari. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di TK Negeri Pembina Kota Kediri. *PAUDIA*, 8(2), 66-73.
- Lestaningrum, Anik, Lailiyah, Nur, etc. (2021). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 47-58.
- Magta, M., Ujianti, P. R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 212-220.
- Maimanah, S., Prasetyo, D., & Musayyadah. (2022). Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 25-34.
- Masitoh, S. I., Aisyah, S., & Karyawati, L. (2023). Dampak Pola Asuh Orang Tua Pengganti terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 10(2), 21-27.
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Pudyaningtyas, A. R., & Wulandari, M. S. (2024). Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 5 Tahun dengan Ambidextrous. *Jurnal Care*, 11(2), 140-147. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jcare.v11i2.20456>
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, ; (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal AUDHI*, 1(2), 96-105.
- Saleh, Rachman. (2022). Kerja Sama Orang Tua dan Pendidik dalam Mengenalkan Nilai-Nilai Moral Anak. *MURHUM : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 24-33
- Sufiati, V., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Sosial Emosi Melalui Cerita Untuk Anak Usia Dini. *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE*, 8(2), 20-28.
- Yenti, S. (2021). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD) : Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9814-9819.
- Yulianto, D., Iswantiningtyas, V., & Mutiara Vani, A. (2022). Sosialisasi Pola Asuh Orangtua Bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 02(1), 25-30.