
PERAN GURU DALAM MEMBENTUK PEMBELAJARAN SOSIAL DAN BERMAIN BERMAKNA UNTUK ANAK USIA DINI**Utia Virli Susanti¹, Nunung Nurhayati², Deden MHS³**¹IAI Diniyyah Pekanbaru, Riau²Universitas Islam Al Ihya Kuningan, Kuningan³Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakartae-mail: utiavirli@diniyah.ac.id, nunungnuryati27april@gmail.com,
guruasyik1980@gmail.com

Abstract: *In the context of Islamic Religious Education (PAI), the challenges in teaching are increasing. In Vocational High Schools, the subjects that are more emphasized or aimed at are special vocational subjects, so there are many models and methods that vary more to vocational subjects. The application of Islamic Religious Education learning usually uses less varied methods in the form of conventional methods such as lectures, memorization, and discussions. In this case, Islamic Education learning in vocational schools began to use technology based on artificial intelligence. This research aims to analyze the application of artificial intelligence-based adaptive learning technology in Islamic Religious Education (PAI) subjects at SMK Negeri 2 Kraksaan as well as student learning motivation and convenience for educators in the learning process. The method used is a descriptive qualitative approach, with the type of case study research. Data were collected through interviews, observations and documentation of PAI teachers and students. The data showed that ChatGPT and Canva AI were the most frequently used platforms. ChatGPT is used to organize materials, answer student questions, create practice questions, and become an option to find references more quickly. Canva AI is used to create visual learning aids, such as infographics and creative presentations resulting in the presentation of interesting data in the form of visual designs. The use of these two platforms has been proven to increase students' interest in learning and help teachers prepare materials more efficiently. However, there are still some challenges, such as teachers and students need to be more careful with the validity of the information obtained, digital literacy training for teachers, and the need for supervision so that students do not rely too much on AI.*

Keywords: *Artificial Intelligence, Adaptive Learning Technology, Islamic Religious Education.*

Abstrak: Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan dalam pengajaran semakin meningkat. Pada Sekolah Menengah Kejuruan mata pelajaran yang lebih ditekankan atau yang lebih ditujukan adalah mata pelajaran khusus kejuruan, sehingga banyak model dan metode yang bervariasi lebih kepada mata pelajaran kejuruan. Penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam biasanya menggunakan metode yang kurang bervariasi berupa metode konvensional seperti ceramah, hafalan, dan diskusi. Dalam hal ini pembelajaran PAI di SMK mulai menggunakan teknologi berbasis *artificial intelligence*. Melalui penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan teknologi pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kraksaan serta motivasi belajar siswa dan kemudahan bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, dengan jenis penelitian studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi terhadap guru PAI dan siswa. Dari data tersebut dapat menunjukkan bahwa ChatGPT dan Canva AI adalah *platform* yang paling sering digunakan. ChatGPT digunakan untuk menyusun materi, menjawab pertanyaan siswa, membuat soal Latihan, dan menjadi pilihan untuk mencari

referensi dengan lebih cepat. Canva AI digunakan untuk membuat alat bantu pembelajaran visual, seperti infografis dan presentasi kreatif sehingga menghasilkan penyajian data yang menarik dalam bentuk desain visual. Penggunaan kedua platform ini telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu guru menyiapkan materi dengan lebih efisien. Namun, masih terdapat beberapa tantangan yaitu guru dan siswa harus lebih berhati-hati dengan kevalidan informasi yang didapat, pelatihan literasi digital kepada guru, dan perlunya pengawasan agar siswa tidak terlalu bergantung pada AI.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence*, Teknologi Pembelajaran Adaptif, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam proses perkembangan manusia, karena pada masa ini anak berada dalam periode emas (*golden age*) yang sangat menentukan pembentukan kepribadian, kemampuan sosial, dan dasar-dasar keterampilan hidup (Hurlock, 2010). Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta kegiatan bermain yang bermakna. Oleh karena itu, guru memiliki peran sentral dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tumbuhnya kemampuan sosial dan emosional anak melalui aktivitas bermain yang dirancang secara edukatif (Sujiono, 2013). Bermain merupakan sarana alami bagi anak untuk belajar dan memahami dunia sekitarnya. Melalui kegiatan bermain, anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya, melatih kemampuan motorik, serta mengembangkan kemampuan sosial dan emosional (Santrock, 2011). Aktivitas bermain yang bermakna bukan hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan, seperti kerja sama, tolong-menolong, kejujuran, dan tanggung jawab (Yuliani, 2012). Guru diharapkan mampu mengarahkan kegiatan bermain agar tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga mengandung unsur edukatif yang menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

Pembelajaran sosial pada anak usia dini tidak hanya berfokus pada kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, tetapi juga melatih anak untuk memahami perasaan, menghargai perbedaan, bekerja sama, dan mengembangkan empati (Lickona, 2013). Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak mengenali dan mengelola emosi mereka dengan tepat. Guru juga harus mampu menciptakan suasana kelas yang hangat, penuh kasih sayang, dan terbuka, sehingga anak merasa aman untuk mengekspresikan diri serta belajar bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Nugraha, 2017). Selain berperan sebagai fasilitator, guru juga menjadi teladan bagi anak-anak dalam berperilaku sosial. Melalui contoh sikap sehari-hari seperti berbicara sopan, menghargai pendapat anak, dan menunjukkan kepedulian terhadap sesama, guru memberikan pembelajaran sosial yang nyata (Rahman, 2019). Anak usia dini cenderung meniru perilaku orang dewasa yang mereka anggap penting, sehingga perilaku guru di kelas menjadi model utama dalam pembentukan karakter sosial anak. Dengan demikian, guru tidak hanya mengajarkan teori sosial, tetapi juga memperlihatkan praktik nyata dari nilai-nilai sosial yang diharapkan.

Dalam pembelajaran yang bermakna, guru dituntut untuk kreatif dalam merancang pengalaman bermain yang mendorong anak untuk berinteraksi,

bekerja sama, dan berkomunikasi secara aktif. Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) memungkinkan anak untuk mengaitkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, sehingga terbentuk pemahaman yang mendalam dan kontekstual (Ausubel, 1968). Melalui kegiatan seperti permainan peran, permainan kelompok, atau kegiatan berbasis proyek sederhana, anak belajar bernegosiasi, berbagi peran, dan memecahkan masalah bersama. Aktivitas semacam ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap kelompok (Suyadi, 2015). Guru juga perlu memperhatikan keberagaman karakter anak dalam setiap kegiatan pembelajaran. Setiap anak memiliki gaya belajar, minat, dan kemampuan sosial yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru harus mampu menyesuaikan pendekatan dan strategi pembelajaran agar setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk berkembang (Mutiah, 2012). Melalui observasi dan refleksi, guru dapat memahami kebutuhan sosial anak dan memberikan stimulasi yang sesuai. Misalnya, bagi anak yang cenderung pendiam, guru dapat mendorongnya untuk terlibat dalam permainan kelompok agar lebih percaya diri berinteraksi dengan teman-temannya.

Pembelajaran sosial dan bermain bermakna juga berperan penting dalam penguatan karakter anak usia dini. Kegiatan bermain yang mengandung nilai moral dan sosial dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan karakter positif sejak dini (Musfiroh, 2014). Anak belajar bahwa dalam bermain perlu ada aturan, saling menghargai, dan kerja sama. Dengan begitu, anak tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga emosional dan moral yang menjadi bekal penting dalam kehidupan bermasyarakat. Peran guru tidak terbatas pada pelaksanaan pembelajaran di kelas, tetapi juga mencakup kolaborasi dengan orang tua dan lingkungan sekitar.

Hubungan yang harmonis antara guru dan orang tua sangat penting untuk memastikan konsistensi pembentukan perilaku sosial anak di rumah dan di sekolah (Hidayat, 2020). Guru dapat memberikan arahan kepada orang tua tentang cara mendukung anak dalam berinteraksi secara positif, serta membangun komunikasi terbuka agar perkembangan sosial anak dapat dipantau bersama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk pembelajaran sosial dan bermain bermakna bagi anak usia dini. Melalui perencanaan yang kreatif, pendekatan yang humanis, serta keteladanan dalam perilaku, guru dapat menumbuhkan nilai-nilai sosial yang kuat sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Pembelajaran sosial melalui bermain tidak hanya mendukung perkembangan anak di masa kini, tetapi juga menjadi dasar penting bagi pembentukan karakter dan kecerdasan sosial di masa depan (Sujiono, 2013).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana peran guru dalam membentuk pembelajaran sosial dan kegiatan bermain bermakna bagi anak usia dini. Pendekatan kualitatif dipilih agar peneliti dapat menggali makna, pengalaman, serta strategi guru dalam menerapkan pembelajaran sosial melalui kegiatan bermain di lembaga pendidikan anak usia dini (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang berfokus pada penggambaran fenomena yang terjadi secara alami tanpa adanya manipulasi variabel. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggambarkan bagaimana guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan teladan

dalam mengembangkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain yang bermakna (Moleong, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kota Riau, Provinsi Kepulauan Riau. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa lembaga tersebut aktif menerapkan pembelajaran berbasis bermain dan memiliki program penguatan sosial-emosional anak. Penelitian dilakukan selama dua bulan, mulai dari September hingga Oktober 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru PAUD yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Selain guru, peneliti juga melibatkan kepala sekolah dan beberapa orang tua sebagai informan pendukung untuk memperoleh data yang lebih komprehensif. Jumlah subjek penelitian disesuaikan dengan kebutuhan dan kedalaman data, bukan berdasarkan jumlah populasi, sesuai karakteristik penelitian kualitatif (Creswell, 2018).

LITERATURE REVIEW

Pada bagian ini disajikan landasan teori yang menjadi dasar dan kerangka berpikir dalam penelitian. Berbagai konsep dan teori diuraikan untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai peran guru, pembelajaran sosial, dan bermain bermakna dalam konteks pendidikan anak usia dini. Landasan teori ini berfungsi untuk membangun kerangka analitis yang kuat dalam memahami bagaimana guru dapat membentuk lingkungan belajar yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak melalui aktivitas bermain yang bermakna.

Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memberikan dasar penting bagi perkembangan kepribadian, sosial, emosional, kognitif, dan moral anak. Menurut Hurlock (2010), masa anak usia

dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode ketika anak memiliki potensi besar untuk berkembang secara optimal. Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan sesuai dengan karakteristik anak (Sujiono, 2013). PAUD tidak hanya bertujuan mengajarkan pengetahuan dasar seperti membaca dan berhitung, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kehidupan, kemandirian, serta kemampuan sosial-emosional anak. Pembelajaran di usia ini lebih menekankan pada proses daripada hasil, sehingga kegiatan bermain menjadi sarana utama dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dan mengembangkan seluruh potensi anak (Yuliani, 2012).

Peran Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Guru memiliki posisi strategis dalam membentuk pembelajaran yang bermakna di lingkungan PAUD. Menurut Lickona (2013), guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan teladan bagi peserta didik. Guru bertanggung jawab dalam merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan sosial dan emosional anak, serta menanamkan nilai-nilai karakter seperti empati, kerja sama, dan tanggung jawab (Rahman, 2019). Dalam pembelajaran sosial, guru perlu menampilkan perilaku positif agar anak dapat menirunya. Anak usia dini memiliki kecenderungan belajar melalui imitasi, sehingga perilaku guru seperti berbicara sopan, menghargai pendapat, dan menunjukkan kasih sayang akan menjadi contoh nyata bagi anak (Nugraha, 2017). Dengan demikian, guru tidak hanya mengajarkan teori sosial, tetapi juga menunjukkan praktiknya secara langsung di kelas. Guru juga berperan dalam mengamati perkembangan sosial anak melalui interaksi mereka dalam bermain. Berdasarkan hasil observasi, guru dapat

menentukan strategi atau pendekatan yang tepat untuk menstimulasi kemampuan sosial anak sesuai dengan kebutuhan individu masing-masing (Mutiah, 2012).

Pembelajaran Sosial pada Anak Usia Dini

Pembelajaran sosial adalah proses di mana anak belajar memahami diri sendiri dan orang lain melalui interaksi sosial. Anak dilatih untuk mengenali perasaan, mengendalikan emosi, bekerja sama, serta menghargai perbedaan antarindividu (Santrock, 2011). Pembelajaran sosial menjadi aspek penting karena membantu anak beradaptasi dengan lingkungan sosial yang lebih luas dan mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan bermasyarakat di masa depan. Menurut Lickona (2013), pembelajaran sosial yang efektif membutuhkan lingkungan yang aman dan suportif. Guru berperan dalam menciptakan suasana kelas yang penuh kasih sayang, saling menghormati, serta memberi kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri tanpa rasa takut. Melalui kegiatan sehari-hari seperti permainan kelompok, diskusi sederhana, atau proyek bersama, anak dapat belajar bagaimana berinteraksi, memecahkan masalah, dan memahami perasaan teman-temannya.

Selain itu, pembelajaran sosial juga memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan moral anak. Melalui interaksi sosial, anak belajar memahami konsep benar dan salah, adil, serta empati terhadap orang lain (Musfiroh, 2014). Dengan demikian, pembelajaran sosial menjadi pondasi bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak di masa depan. Bermain merupakan aktivitas utama anak usia dini dan menjadi sarana alami untuk belajar. Menurut Sujiono (2013), bermain bermakna (*meaningful play*) adalah kegiatan yang dirancang agar anak tidak hanya merasa senang, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermanfaat. Dalam bermain

bermakna, anak dilibatkan secara aktif dalam kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Ausubel (1968) menjelaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika anak dapat menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, bermain bermakna memungkinkan anak memahami konsep secara kontekstual dan mendalam. Contohnya, melalui permainan peran, anak belajar memahami berbagai profesi, tanggung jawab sosial, serta pentingnya bekerja sama.

Guru berperan penting dalam merancang kegiatan bermain yang edukatif dan berorientasi pada perkembangan anak. Permainan kelompok, kegiatan seni, eksplorasi alam, dan kegiatan berbasis proyek sederhana dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan sosial, komunikasi, dan emosi anak (Suyadi, 2015). Selain itu, guru juga harus memperhatikan perbedaan individu agar setiap anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar dan berpartisipasi aktif.

Hubungan antara peran guru, pembelajaran sosial, dan kegiatan bermain bermakna bersifat saling melengkapi. Guru menjadi pengarah utama yang memastikan bahwa aktivitas bermain bukan sekadar hiburan, melainkan pengalaman belajar yang mengandung nilai sosial dan moral. Anak-anak yang mendapatkan bimbingan positif dari guru cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik, seperti mampu berbagi, menolong, dan bekerja sama (Hidayat, 2020). Selain itu, kolaborasi antara guru dan orang tua juga penting dalam memperkuat pembelajaran sosial anak. Orang tua perlu dilibatkan agar nilai-nilai sosial yang ditanamkan di sekolah dapat diterapkan secara konsisten di rumah. Dengan sinergi antara guru, anak, dan lingkungan keluarga, proses pembelajaran sosial dan bermain bermakna akan berjalan lebih efektif dan

berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru memiliki peran utama dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi perkembangan sosial anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak sedang belajar mengenal diri sendiri dan lingkungan sekitar melalui interaksi sosial yang sederhana. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan anak untuk berinteraksi secara positif, mengelola emosi, serta menghargai perbedaan antar teman (Lickona, 2013). Dalam proses pembelajaran sosial, guru tidak hanya memberikan arahan verbal, tetapi juga menyediakan berbagai aktivitas yang memungkinkan anak untuk belajar berkolaborasi. Misalnya, guru dapat mengadakan permainan kelompok yang mengajarkan kerja sama, seperti permainan membangun menara dari balok atau bermain peran menjadi anggota keluarga. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar memahami konsep berbagi, saling menolong, dan menyelesaikan masalah bersama. Dengan demikian, peran guru sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai sosial dan membentuk karakter prososial sejak dini.

Bermain merupakan dunia anak. Melalui kegiatan bermain, anak belajar mengenal diri, memahami orang lain, dan mempelajari aturan sosial tanpa merasa tertekan. Bermain yang bermakna (*meaningful play*) bukan hanya sekadar hiburan, melainkan juga menjadi media untuk mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif anak (Santrock, 2011). Guru berperan penting dalam merancang kegiatan bermain yang memiliki nilai edukatif dan sosial. Misalnya, permainan peran (*role play*) seperti bermain menjadi dokter, guru, atau pedagang, dapat membantu anak memahami peran sosial di masyarakat. Sementara itu, permainan kelompok seperti menyusun puzzle bersama dapat melatih anak untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan menunggu giliran.

Dengan memberikan kesempatan bermain yang bermakna, guru membantu anak membangun keterampilan hidup yang dibutuhkan di masa depan, seperti empati, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama. Aktivitas bermain yang dirancang dengan tujuan pembelajaran sosial ini juga membantu anak menanamkan nilai-nilai moral secara alami tanpa paksaan. Anak usia dini cenderung meniru perilaku orang dewasa yang sering mereka lihat, terutama guru. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab besar sebagai teladan dalam pembentukan karakter sosial anak (Rahman, 2019). Guru yang bersikap sabar, sopan, dan penuh kasih akan menjadi contoh nyata bagi anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Melalui sikap sehari-hari seperti mengucapkan terima kasih, meminta maaf, dan menghargai pendapat anak, guru telah memberikan pelajaran sosial yang kuat. Anak belajar melalui observasi dan peniruan, bukan hanya melalui instruksi. Oleh karena itu, pembentukan karakter sosial anak tidak cukup hanya dengan penyampaian teori, tetapi harus disertai dengan keteladanan nyata dari guru di setiap situasi pembelajaran. Agar pembelajaran sosial dan bermain bermakna dapat tercapai, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang efektif adalah pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana anak terlibat langsung dalam kegiatan yang mendukung perkembangan sosial.

Misalnya, melalui kegiatan proyek sederhana seperti menanam bunga bersama, anak belajar bekerja sama dan menghargai hasil kerja tim. Selain itu, guru dapat menggunakan metode observasi reflektif untuk memahami karakter setiap anak. Dengan mengenali perbedaan individual, guru dapat menyesuaikan pendekatan yang tepat untuk membantu setiap anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2012). Misalnya, anak yang pendiam dapat diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam permainan kelompok kecil agar merasa

lebih percaya diri. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti boneka, gambar, dan lagu anak, juga membantu memperkuat pemahaman sosial. Lagu yang bertema persahabatan atau tolong-menolong dapat menanamkan nilai moral dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat oleh anak. Pembelajaran sosial tidak hanya terbentuk di sekolah, tetapi juga perlu diperkuat di rumah. Karena itu, kerja sama antara guru dan orang tua sangat penting untuk memastikan konsistensi pembentukan karakter sosial anak (Hidayat, 2020). Guru dapat memberikan umpan balik kepada orang tua mengenai perkembangan sosial anak dan memberikan saran tentang cara mendukung anak dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, guru dapat mengajak orang tua untuk melatih anak berbagi mainan di rumah atau membantu pekerjaan sederhana agar anak terbiasa bekerja sama. Dengan komunikasi yang baik antara guru dan orang tua, proses pembentukan perilaku sosial anak dapat berjalan lebih efektif dan menyeluruh.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru memegang peran yang sangat penting dalam membentuk pembelajaran sosial dan bermain bermakna bagi anak usia dini. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai teladan, fasilitator, dan perancang pengalaman belajar yang bermakna. Melalui pendekatan bermain yang terarah, anak belajar memahami nilai sosial, membangun empati, dan mengembangkan karakter positif yang akan menjadi bekal penting bagi kehidupan sosialnya di masa depan.

Dengan dukungan strategi pembelajaran yang kreatif, keteladanan guru, serta kolaborasi yang baik dengan orang tua, proses pembelajaran sosial anak usia dini dapat berjalan secara

optimal, menyenangkan, dan penuh makna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Hidayat, R. (2020). *Peran Guru dan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Musfiroh, T. (2014). *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nugraha, A. (2017). *Strategi Guru dalam Pembelajaran Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Rahman, M. (2019). *Guru Sebagai Teladan dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span Development* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuliani, N. (2012). *Bermain dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications.

-
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Hidayat, R. (2020). *Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Musfiroh, T. (2014). *Pendidikan Karakter Melalui Bermain untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rahman, A. (2019). *Keteladanan Guru dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Yuliani, S. (2012). *Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.