



PENINGKATAN KETERAMPILAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN EDUKATIF DAN PEMBAGIAN BUKU DI SOS CHILDREN'S VILLAGES TABANAN**Oleh****Putu Ayu Anggya Agustina¹, Ni Putu Meri Dewi Pendit²****^{1,2}Universitas Terbuka****E-mail: ¹anggyagustina@ecampus.ut.ac.id**

Article History:*Received: 26-09-2025**Revised: 23-10-2025**Accepted: 29-10-2025***Keywords:***Pengembangan Anak,
Stimulasi Kognitif,
Literasi Dini,
Pembelajaran
Bermakna*

Abstract: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SOS Children's Villages Indonesia Tabanan-Bali dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan literasi anak-anak melalui pendekatan pembelajaran interaktif dan kreatif. Program ini dirancang menggunakan tiga metode utama, yaitu Demonstrasi dan Interaktif Visual, Bermain Edukatif (Game-Based Learning), serta Learning by Doing dan Presentasi Kreatif. Sebanyak 16 siswa dari kelas I hingga kelas VI berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, yang meliputi pengenalan kosakata bahasa Inggris, permainan edukatif, hingga kegiatan menggambar, mewarnai, dan mempresentasikan hasil karya dalam bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini juga diintegrasikan dengan pembagian 66 buku dari Universitas Terbuka, yang terdiri atas buku cerita anak, novel edukatif, serta buku tes persiapan mencari kerja, guna menumbuhkan minat baca dan meningkatkan motivasi belajar anak. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berjalan efektif, meningkatkan kemampuan berpikir logis, daya ingat, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Program ini juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor anak secara seimbang

PENDAHULUAN

Anak-anak kehilangan kesempatan merasakan kasih sayang langsung dari orang tua kandung umumnya tinggal di panti asuhan. Kondisi ini muncul akibat berbagai faktor, misalnya wafatnya orang tua, keterbatasan ekonomi, atau persoalan sosial yang menghambat pengasuhan layak. Kehilangan figur orang tua sering menimbulkan dampak psikologis berupa kesedihan mendalam, rasa rendah diri karena status yatim atau piatu, serta kecenderungan menutup diri dari lingkungan sosial (Praekanata, dkk., 2023; Chandran, et al. 2025). Anak-anak tersebut kerap mengalami kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya akibat kurangnya kepercayaan diri dan kemampuan mengelola emosi (Andriyani, dkk., 2023; Maulana, dkk., 2025). Keadaan ini menegaskan pentingnya dukungan psikososial berkelanjutan bagi anak-anak dalam pengasuhan alternatif.

SOS Children's Villages hadir menanggapi kebutuhan anak-anak yang kehilangan atau berisiko kehilangan pengasuhan orang tua. Lembaga sosial non-pemerintah ini berkomitmen memenuhi hak-hak anak melalui penyediaan lingkungan pengasuhan menyerupai keluarga

yang menumbuhkan kasih sayang, rasa hormat, serta rasa aman. Di Indonesia, SOS Children's Villages tersebar di sembilan wilayah termasuk Tabanan, Bali, yang beroperasi sejak 1991. Pendekatan berbasis keluarga diterapkan guna membentuk suasana pengasuhan yang mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitif anak agar tumbuh menjadi pribadi tangguh, mandiri, serta berkarakter positif (Pratiwi & Rachmawati, 2025; Nadhirah & Alxaxina, 2025).

Anak-anak di SOS Children's Villages Tabanan-Bali tinggal pada sepuluh rumah keluarga yang masing-masing dipimpin ibu asuh sebagai figur pengganti orang tua. Jumlah anak asuh mencapai lebih dari seratus orang dengan sebagian besar masih bersekolah di tingkat menengah. Lingkungan pengasuhan berorientasi kekeluargaan memberi ruang bagi anak untuk belajar hidup bersama, saling menghargai, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab (Fajar, dkk., 2025). Setelah menuntaskan pendidikan menengah, anak-anak mendapat pendampingan untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi atau menyiapkan diri memasuki tahap kemandirian hidup. Proses pembinaan ini bertujuan menumbuhkan karakter mandiri sehingga mereka mampu menjalankan berbagai aktivitas secara bertanggung jawab tanpa ketergantungan pada bantuan pihak lain. Sikap kemandirian tersebut menjadi fondasi penting bagi pembentukan kepribadian dewasa yang siap menghadapi tantangan kehidupan sosial maupun ekonomi secara lebih adaptif dan berdaya saing (Rahmawati, dkk., 2025). Namun, masih terdapat tiga kendala utama yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) keterbatasan sarana pembelajaran yang menarik, (2) rendahnya minat baca akibat kurangnya akses terhadap bahan bacaan, dan (3) terbatasnya stimulasi kognitif yang mendukung perkembangan berpikir kritis dan kreatif.

Peningkatan keterampilan kognitif menjadi fokus penting bagi perkembangan anak-anak di SOS Children's Villages Tabanan-Bali. Kegiatan bermain edukatif dan pembagian buku dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Aktivitas bermain edukatif menstimulasi kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak (Laila, dkk., 2025; Harini, dkk., 2025; Elisten, dkk., 2025; Sari, dkk., 2025). Pembagian buku menumbuhkan minat baca, memperkaya wawasan, dan memperkuat literasi sejak usia dini. Integrasi kedua kegiatan tersebut diharapkan mampu mengembangkan potensi intelektual anak, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan semangat belajar dalam lingkungan pengasuhan yang penuh kasih.

METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan yang bersifat partisipatif dan interaktif, menempatkan anak-anak sebagai subjek utama pembelajaran, dengan tahapan sebagai berikut.

1) Perencanaan

Pertama tim pengabdian membuat perencanaan jadwal pelaksanaan yang disepakati oleh ibu asuh dan anak-anak di SOS Children's Villages Tabanan pada tanggal 9 Agustus 2025 dan Pembagian Buku pada tanggal 25 September 2025. Tim pengabdian melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan anak-anak terkait kemampuan kognitif dan kebiasaan literasi. Data tersebut menjadi dasar dalam merancang jenis permainan edukatif dan materi bacaan yang sesuai dengan tingkat usia serta kemampuan berpikir anak.

2) Pelaksanaan



Metode pelaksanaan dalam pengabdian ini mencakup beberapa metode pelaksanaan diantaranya adalah

a. Metode Demonstrasi dan Interaktif Visual

Tahap pertama dilaksanakan dengan menggunakan metode demonstrasi dan interaktif visual. Pada tahap ini, narasumber Ibu Ni Made Rusmala Dewi, M.Pd memperkenalkan berbagai nama hewan dalam bahasa Inggris kepada anak-anak melalui penjelasan langsung yang disertai media visual. Media yang digunakan meliputi gambar, kartu bergambar (*flashcards*), serta video pembelajaran singkat yang menampilkan bentuk dan pengucapan kata secara tepat. Melalui pendekatan tersebut, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan kosakata baru, tetapi juga memahami konteks penggunaannya dalam komunikasi sederhana. Metode ini bertujuan menumbuhkan motivasi belajar serta mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenali dan mengingat kosakata bahasa Inggris secara visual maupun auditif.

b. Metode Bermain Edukatif (*Game-Based Learning*)

Tahap kedua dilaksanakan melalui penerapan metode bermain edukatif (*game-based learning*) dengan kegiatan “Tepuk Nama Hewan dalam Bahasa Inggris”. Dalam pelaksanaannya, anak-anak diarahkan untuk membentuk lingkaran, kemudian secara bergiliran menyebutkan nama hewan sambil bertepuk tangan mengikuti irama permainan. Kegiatan ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan motorik anak melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, metode ini juga mendorong terciptanya interaksi sosial yang positif, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat daya ingat anak terhadap kosakata yang telah diperkenalkan pada tahap sebelumnya. Hal ini dapat menunjukkan bahwa proses pembelajaran sudah berlangsung secara aktif, partisipatif, dan bermakna.

c. Metode *Learning by Doing* dan Presentasi Kreatif

Tahap ketiga mengimplementasikan Metode *Learning by Doing* yang dipadukan dengan Presentasi Kreatif dan dilaksanakan secara terstruktur sesuai rencana kegiatan. Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu diberikan lembar tugas untuk menghubungkan garis antara gambar hewan dan nama hewan dalam bahasa Inggris sebagai bentuk latihan awal guna memperkuat pemahaman kosakata yang telah dipelajari. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk menggambar dan mewarnai hewan favorit mereka sebagai bentuk penerapan pembelajaran yang bersifat aplikatif. Setiap siswa kemudian menuliskan deskripsi singkat dalam bahasa Inggris mengenai hewan yang digambar, meliputi nama, warna, dan karakteristik utamanya. Kegiatan ini diakhiri dengan sesi presentasi, di mana siswa menyampaikan hasil karya mereka di hadapan narasumber dan teman-teman sekelas. Metode ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir deskriptif, menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi, serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif siswa melalui pembelajaran yang bermakna dan ekspresif.

d. Pembagian Buku

Kegiatan pengabdian juga akan mengadakan pembagian buku pembelajaran kepada para siswa sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan mutu proses belajar. Buku yang akan dibagikan berisi materi dasar bahasa Inggris, latihan

kosakata, buku cerita, novel, serta aktivitas interaktif yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan kognitif siswa dari kelas I hingga kelas VI. Tujuan utama kegiatan ini adalah menyediakan sarana belajar mandiri agar siswa dapat mengulang, memperdalam, dan mempraktikkan kembali materi yang telah diperoleh selama pelaksanaan pendampingan. Pembagian buku juga diharapkan dapat menumbuhkan minat baca, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat kemampuan literasi bahasa Inggris anak-anak di SOS Children's Villages Indonesia di Tabanan.

3) Evaluasi

Pada tahap ini tim pengabdian melaksanakan pengamatan sejauhmana kegiatan ini berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan minat baca anak-anak. Evaluasi dilaksanakan melalui pengamatan langsung terhadap partisipasi anak selama kegiatan, wawancara dengan ibu asuh, serta penilaian perkembangan perilaku belajar anak setelah kegiatan berakhir.

HASIL

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di SOS Children's Villages Indonesia di Tabanan berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Kegiatan ini terlaksana secara efektif berkat penerapan metode yang telah dirancang sebelumnya, yaitu metode demonstrasi dan interaktif visual, metode bermain edukatif, serta metode learning by doing dan presentasi kreatif. Seluruh tahapan kegiatan terlaksana dengan baik dan mendapatkan respon positif dari peserta, yang terlihat melalui antusiasme serta partisipasi aktif anak-anak selama proses pembelajaran. Narasumber mampu mengelola kegiatan dengan sistematis, sehingga setiap metode dapat diterapkan secara tepat sasaran dan memberikan hasil yang optimal. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini menjadi bukti bahwa pendekatan yang digunakan relevan dan efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berjalan dengan tertib, terarah, dan memberikan manfaat nyata bagi peserta maupun penyelenggara. Berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh tim pengabdian, maka hasil yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Persiapan Jadwal dengan Siswa dan Pengasuh

Pengabdian ini diawali dengan cara menentukan waktu pelaksanaan yang telah disepakati bersama antara tim pengabdian dengan para siswa serta ibu asuh, yaitu Ibu Maria Yuyun Andayani dan Ibu Ni Wayan Wiarti. Persiapan kegiatan ini dilaksanakan hanya dalam satu hari karena seluruh perangkat kegiatan, termasuk materi pembelajaran, media pendukung, serta instrumen evaluasi, telah disusun dan dipersiapkan sebelumnya oleh tim pelaksana. Koordinasi antara narasumber, panitia, dan pihak SOS Children's Villages Indonesia di Tabanan juga telah dilakukan secara efisien melalui komunikasi daring sebelum hari pelaksanaan.

2) Pelaksanaan Kegiatan

a) Pelaksanaan melalui Metode Demonstrasi dan Interaktif Visual

Pelaksanaan kegiatan pengabdian tahap Metode Demonstrasi dan Interaktif Visual dihadiri oleh 16 orang siswa terdiri atas peserta didik kelas I hingga kelas VI di SOS Children's Villages Indonesia di Tabanan. Narasumber memperkenalkan berbagai nama hewan dalam bahasa Inggris dengan menggunakan media visual berupa gambar, kartu bergambar (*flashcards*), dan video pembelajaran singkat. Siswa diajak untuk mengamati,

menirukan pengucapan, serta menyebutkan kembali kosakata yang telah diperkenalkan secara interaktif. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Inggris secara visual dan auditif. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Penerapan Metode Demonstrasi dan Interaktif Visual pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris tanggal 9 Agustus 2025

b) Pelaksanaan melalui Metode Bermain Edukatif (*Game-Based Learning*)

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan Metode Bermain Edukatif (*Game-Based Learning*) terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan ini dihadiri oleh 16 orang siswa yang terdiri atas peserta didik kelas I hingga kelas VI. Seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam permainan “Tepuk Nama Hewan dalam Bahasa Inggris”, yang dirancang untuk memperkuat daya ingat, konsentrasi, serta kerja sama antarpeserta. Narasumber memandu kegiatan secara sistematis dan komunikatif sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan namun tetap terarah. Pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa metode bermain edukatif efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap kosakata bahasa Inggris yang telah diperkenalkan.



Gambar 2. Pelaksanaan Metode Bermain Edukatif (*Game-Based Learning*) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris tanggal 9 Agustus 2025

c) Pelaksanaan melalui Metode *Learning by Doing* dan Presentasi Kreatif

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan Metode *Learning by Doing* dan Presentasi Kreatif berjalan dengan baik serta sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada tahap awal, siswa diberikan lembar tugas untuk menghubungkan garis antara gambar hewan dengan nama hewan dalam bahasa Inggris sebagai latihan pemahaman kosakata. Kegiatan tersebut membantu siswa melatih kemampuan berpikir asosiatif dan memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang telah dipelajari. Setelah itu, siswa melanjutkan kegiatan dengan menggambar serta mewarnai hewan favorit mereka, kemudian menuliskan deskripsi singkat dalam bahasa Inggris mengenai nama, warna, dan ciri khas hewan tersebut. Setiap siswa selanjutnya mempresentasikan hasil karyanya di hadapan narasumber dan teman-teman. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri, tetapi juga memperkuat keterampilan kognitif serta kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.



Gambar 3. Penerapan Metode *Learning by Doing* dan Presentasi Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris tanggal 9 Agustus 2025

d) Pembagian Buku

Kegiatan pengabdian ini juga mengimplementasikan program pembagian buku pembelajaran dan bacaan edukatif yang berasal dari Universitas Terbuka sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan kualitas literasi dan keterampilan siswa di SOS Children's Villages Indonesia di Tabanan. Sebanyak 66 buku diserahkan secara langsung kepada para siswa, yang terdiri atas buku cerita anak, novel remaja edukatif, serta buku tes persiapan mencari kerja. Ragam buku tersebut dipilih secara selektif agar sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan pengembangan siswa, baik dalam aspek kognitif, emosional, maupun kesiapan menghadapi dunia kerja di masa mendatang. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh sumber belajar tambahan dalam bidang bahasa Inggris, tetapi juga terdorong untuk menumbuhkan kebiasaan membaca, memperluas wawasan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Implementasi program ini menjadi wujud nyata sinergi antara dunia pendidikan tinggi dan lembaga sosial dalam upaya meningkatkan literasi serta memberdayakan generasi muda secara berkelanjutan.



**Gambar 4. Pembagian Buku
tanggal 25 September 2025**

3) Evaluasi

Pelaksanaan kegiatan pendampingan pengembangan keterampilan kognitif melalui tiga tahapan yang telah dirancang secara terpadu memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak-anak di SOS Children's Villages Indonesia di Tabanan. Berdasarkan hasil evaluasi, penerapan metode demonstrasi dan interaktif visual, bermain edukatif, serta learning by doing dan presentasi kreatif terbukti efektif dan terlaksana sesuai dengan rencana kegiatan. Seluruh 16 siswa peserta menunjukkan partisipasi aktif, antusiasme tinggi, serta peningkatan kemampuan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dasar. Kegiatan pendampingan ini juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat holistik karena mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Selain itu, pembagian 66 buku dari Universitas Terbuka, yang terdiri atas buku cerita anak, novel edukatif, dan buku tes persiapan mencari kerja, turut memperkuat minat baca serta motivasi belajar siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya mendorong peningkatan kemampuan berpikir logis, daya ingat, dan kreativitas, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Hal ini dapat diartikan bahwa program pengabdian ini dinilai berhasil serta memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan literasi anak sebagai bekal penting dalam keberlanjutan proses belajar di masa mendatang.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SOS Children's Villages Indonesia Tabanan-Bali secara keseluruhan menunjukkan hasil yang positif dan relevan dengan tujuan peningkatan keterampilan kognitif serta literasi anak. Pelaksanaan kegiatan yang melibatkan metode demonstrasi dan interaktif visual, bermain edukatif, serta learning by doing dan presentasi kreatif terbukti efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Anak-anak menunjukkan perkembangan signifikan dalam

aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang tercermin melalui peningkatan kemampuan berbahasa Inggris, kreativitas, dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Pembagian 66 buku dari Universitas Terbuka yang mencakup buku cerita anak, novel edukatif, dan buku tes persiapan kerja turut memperkuat budaya literasi serta mendorong semangat belajar mandiri di lingkungan pengasuhan. Kegiatan ini juga membuktikan pentingnya sinergi antara perguruan tinggi dan lembaga sosial dalam upaya pemberdayaan anak-anak melalui pendidikan yang bermakna dan berkelanjutan. Secara empiris, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan kontekstual mampu meningkatkan efektivitas proses belajar sekaligus memperkuat aspek karakter dan sosial anak. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pembentukan generasi muda yang cerdas, berdaya, dan adaptif terhadap tantangan masa depan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan *Peningkatan Keterampilan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain Edukatif dan Pembagian Buku di SOS Children's Villages Tabanan* dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak SOS Children's Villages Tabanan atas dukungan dan kerja samanya selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga kami berikan kepada seluruh tim pelaksana dan mahasiswa Universitas Terbuka yang telah berkontribusi dengan penuh dedikasi. Terima kasih kepada anak-anak peserta kegiatan yang telah menunjukkan semangat dan antusiasme tinggi. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata dalam mengembangkan keterampilan kognitif, menumbuhkan minat baca, serta memperkuat literasi sejak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Andriyani, P., Sutja, A., & Sarman, F. 2023. Pengaruh Interaksi Teman Sebaya terhadap Kepercayaan Diri Siswa di Mts N 2 Kota Jambi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10258-1026. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3370>
- [2] Chandran, S., Raman, V., & Shiva, L. (2025). Understanding Grief in Children: A Narrative Review. *Sage Journals*, 21(2), 122-129. doi: <https://doi.org/10.1177/09731342251328150>
- [3] Elisten, R., Halida, & Ramadhani, A. (2025). Stimulasi Guru Dalam Perkembangan Kognitif dengan Alat Permainan Edukatif Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Ceria Kubu Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(6), 9781-9791. doi: <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4283>
- [4] Fajar, A. S. M., Darmawan, D., Kurniawan, Y. (2025). Pendekatan Kolaboratif Keluarga dan Pendidikan untuk Menjaga Kesehatan Mental Anak di Era Perubahan Sosial dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 53-64. <https://jurnalnala.id/index.php/nala/article/view/61>
- [5] Harini, L., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2025). Lily The Explorer: Stimulasi Berpikir Logis Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Alam. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 437-445. doi: <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1035>
- [6] Laila, H., Juriah, Husnatulhuda, & Kamaliah, N. (2025). Permainan Edukatif Dalam Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Psikososial dan Pendidikan*, 1(2),



- 484-491. <https://publisherqu.com/index.php/psikosospen/article/view/2570>
- [7] Maulana, R., Lidyasari, A. T., Wibowo, S. E., & Sayekti, O. M. 2025. Hubungan Kepercayaan Diri Siswa dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 4213-4228. doi: <https://doi.org/10.58230/27454312.2547>
- [8] Nadhirah & Alxaxina. (2025). Pendekatan Holistik dalam Mengenalkan Kesetaraan Anak Laki-Laki dan Perempuan. *Sagoe Cendikia: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 1-20. <https://journal.sagoeatjeh.or.id/index.php/cendikia/article/view/149>
- [9] Praekanata, W. I., Yuliastini, N. K. S., Zagoto, S. F. L., & Ratnaya, I G. (2023). Kajian Kesehatan Mental pada Anak-Anak Yatim Piatu. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 257-263. doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3646>
- [10] Pratiwi, S. M., & Rachmawati, Y. (2025). Neuroparenting untuk Anak Laki-Laki: Memahami dan Mengasuh Berdasarkan Neurosains. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1134-1141. doi: <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1076>
- [11] Rahmawati, D. S. Helmi, H., & Nurrisalia, M. 2025. Aktivitas Pengasuhan Ibu Usia Muda dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini di Desa Bailangu Barat. *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(3), 754-760. doi: <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i3.4839>
- [12] Sari, W. P., Auliya, P., & Wahyuni, S. (2025). Strategi Stimulasi Kognitif Berbasis Bermain untuk Anak Usia Dini. *JOECE: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 48-57. doi: <https://doi.org/10.61580/joece.v2i1.168>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN