LAPORAN AKHIR

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (ABDIMAS)

SKIM REGULER

PENDAMPINGAN GURU PEMBELAJARAN RAMAH ANAK BERBASIS GAMES EDUKASI CEGAH BULLYING DI TKK INDRIYASANA VII

TIM PENGUSUL
Sindy Anugerah Wati, M.Pd. dan 161201220/0726039105
Kristin Anggraini, M.Pd. dan 161191028/070797903
Regina Christine Takumansang, M.Pd. dan 161201226/0715058904

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

November 2026

Halaman pengesahan

1. Diunduh dari SIPENAMAS®
2. Tanda tangan oleh ketua peneliti
3. Scan lembar pengesahan
4. Insert halaman tersebut untuk menggantikan halaman ini

KATA PENGANTAR

Ringkasan laporan maksimal 300 kata yang disusun secara mengalir untuk menguraikan inti pelaksanaan kegiatan. Narasi harus dimulai dengan paparan permasalahan prioritas mitra yang ditemukan melalui proses belanja masalah, diikuti dengan implementasi solusi berbasis Ipteks yang telah diterapkan secara nyata. Penjelasan wajib memuat capaian target luaran yang telah dihasilkan. Di bagian akhir, pelaksana harus mendeskripsikan dampak nyata bagi masyarakat mitra, seperti peningkatan kesejahteraan atau perubahan perilaku, yang secara eksplisit berkontribusi pada poin SDGs dan visi Asta Cita. Seluruh uraian harus menunjukkan konsistensi antara perencanaan pada proposal dengan hasil akhir yang dicapai di lapangan.

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di TKK Indriyasana VII pada bulan Agustus 2026 untuk menjawab kebutuhan mitra dalam memperkuat pembelajaran ramah anak dan pemanfaatan media digital guna mengenalkan perilaku sosial positif serta pencegahan bullying sejak dini. Hasil pemetaan kebutuhan menunjukkan bahwa guru belum terbiasa menyiapkan media digital interaktif, khususnya media yang dapat digunakan untuk membahas perilaku sosial dan situasi perundungan yang dekat dengan kehidupan anak. Solusi diterapkan melalui koordinasi dan persiapan, diskusi interaktif atau workshop tentang pembelajaran ramah anak dan pencegahan bullying, praktik serta pendampingan pengembangan games edukasi menggunakan Canva, penggunaan media, refleksi, dan penyusunan luaran. Tiga guru berpartisipasi dan masing-masing menghasilkan satu games edukasi sehingga terkumpul tiga games. Tim juga menyelesaikan modul pembelajaran ramah anak dan menyiapkan naskah artikel ilmiah untuk publikasi. Evaluasi deskriptif dan perbandingan pretest–posttest sebagaimana dicatat dalam laporan kemajuan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru; namun skor rinci tidak tersedia dalam dokumen sehingga besaran peningkatan tidak dinyatakan secara kuantitatif. Guru mulai memanfaatkan media digital untuk mengenalkan empati, kerja sama, kepedulian, berbagi, dan sikap saling menghargai. Dampak terhadap perubahan perilaku anak dan penurunan kejadian bullying belum dapat disimpulkan karena belum dilakukan pengukuran khusus. Kegiatan mendukung SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), SDG 16 (Perdamaian, Keadilan, dan Kelembagaan yang Tangguh), serta arah Asta Cita dalam peningkatan kualitas pendidikan, penguatan karakter, dan penciptaan lingkungan belajar yang aman dan inklusif.

Kata kunci maksimal 5 kata dipisahkan dengan titik-koma

Games Edukasi; Pembelajaran Ramah Anak; Pencegahan Bullying; PAUD; Pendampingan Guru

BAB I. PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan dalam laporan akhir menguraikan dasar pelaksanaan kegiatan dengan menekankan pada validitas hasil "belanja masalah" yang telah dilakukan. Pelaksana harus mendeskripsikan kembali analisis situasi dan permasalahan prioritas mitra secara mendalam, serta membuktikan bahwa identifikasi masalah di awal benar-benar sesuai dengan realita yang ditemukan di lapangan.
Narasi ini wajib menjelaskan bagaimana ketajaman tim dalam memetakan kebutuhan mitra menjadi kunci keberhasilan penyusunan strategi pengabdian. Selain itu, bagian ini harus merefleksikan urgensi penanganan masalah tersebut dalam kerangka pencapaian poin SDGs dan visi Asta Cita pemerintah. Melalui pendahuluan ini, pelaksana menunjukkan bahwa program yang dijalankan memiliki landasan yang kuat, kontekstual, dan relevan dengan upaya peningkatan kesejahteraan atau perbaikan kualitas hidup masyarakat mitra secara berkelanjutan.

1.1 Analisis Situasi

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam membangun kemampuan sosial-emosional anak. Pada tahap ini, anak mulai belajar mengenali dan mengungkapkan emosi, berbagi, bekerja sama, menunjukkan kepedulian, serta menghargai orang lain. Pengalaman belajar yang aman, menyenangkan, dan menghargai kebutuhan anak menjadi dasar bagi terbentuknya interaksi sosial yang positif. Berdasarkan pemetaan kebutuhan di TKK Indriyasana VII, mitra memerlukan penguatan pembelajaran ramah anak melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Guru membutuhkan dukungan untuk merancang media digital yang dapat menjadi pemantik diskusi mengenai situasi sosial yang dekat dengan kehidupan anak. Aplikasi Canva dipilih karena menyediakan fasilitas visual dan navigasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan permainan sederhana.

1.2 Permasalahan Prioritas Mitra

Permasalahan prioritas yang ditemukan adalah guru belum terbiasa menyiapkan media digital interaktif untuk kegiatan pembelajaran, termasuk untuk mengenalkan perilaku positif dan pencegahan bullying. Kebutuhan tersebut tidak cukup dijawab melalui penyampaian konsep, tetapi memerlukan pendampingan aplikatif yang memberi kesempatan kepada guru untuk merancang, mencoba, dan mengembangkan produk sendiri sesuai konteks kelas dan karakteristik anak usia dini.

1.3 Solusi dan Urgensi Kegiatan

Tim melaksanakan diskusi/workshop tentang pembelajaran ramah anak dan pencegahan bullying, praktik pembuatan games edukasi menggunakan Canva, pendampingan teknis dan pedagogis, serta refleksi penggunaan media. Strategi ini dirancang agar guru memperoleh pengalaman langsung dalam memilih tujuan pembelajaran, menyusun situasi sosial, merancang pertanyaan atau tantangan, memilih gambar, dan mengatur alur permainan. Luaran berupa modul pembelajaran ramah anak dan games edukasi disiapkan agar dapat digunakan serta

dikembangkan kembali oleh mitra.

1.4 Keterkaitan dengan SDGs dan Asta Cita

Kegiatan berkontribusi pada SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui penguatan kapasitas guru dan penyediaan alternatif pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan anak. Kegiatan juga berkaitan dengan SDG 16 (Perdamaian, Keadilan, dan Kelembagaan yang Tangguh) melalui pengenalan empati, sikap saling menghargai, dan pencegahan tindakan yang menyakiti teman. Secara substantif, kegiatan mendukung arah Asta Cita terkait peningkatan kualitas pendidikan, penguatan karakter, serta penciptaan lingkungan belajar yang aman dan inklusif.

BAB II. TUJUAN DAN SASARAN KEGIATAN

2.1. Tujuan Kegiatan

1. Meningkatkan pemahaman dan pengalaman praktis guru dalam menerapkan prinsip pembelajaran ramah anak serta mengenalkan pencegahan bullying sejak dini.
2. Meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan mengembangkan games edukasi interaktif menggunakan Canva.
3. Mengintegrasikan nilai empati, kepedulian, berbagi, kerja sama, dan sikap saling menghargai ke dalam media pembelajaran.
4. Menghasilkan modul pembelajaran ramah anak dan games edukasi yang dapat dimanfaatkan serta dikembangkan oleh mitra.

2.2. Sasaran Kegiatan

Sasaran langsung kegiatan adalah tiga orang guru TKK Indriyasana VII. Guru dilibatkan dalam diskusi, workshop, praktik pengembangan media, pendampingan teknis, penggunaan media, dan refleksi. Secara tidak langsung, kegiatan ditujukan untuk mendukung anak-anak didik melalui tersedianya alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

BAB III. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada bulan Agustus 2026 di TKK Indriyasana VII dengan menggunakan pendekatan partisipatif. Pendekatan ini melibatkan guru secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Guru tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pengembang media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Pelaksanaan kegiatan meliputi lima tahapan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan Guru dalam Mengembangkan Games Edukasi untuk Mencegah Bullying di PAUD.

1. Koordinasi dan persiapan. Tahap ini dilakukan untuk menyepakati fokus permasalahan, tujuan kegiatan, jadwal pelaksanaan, peserta, serta kebutuhan sarana dan prasarana. Koordinasi menjadi dasar untuk memastikan bahwa kegiatan pendampingan sesuai dengan kebutuhan mitra, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran digital untuk mengenalkan perilaku sosial positif dan mencegah bullying sejak usia dini.
2. Workshop interaktif. Guru mengikuti kegiatan pembelajaran mengenai konsep pembelajaran ramah anak, perilaku bullying pada anak usia dini, serta strategi pencegahannya melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Workshop dilaksanakan melalui pemaparan materi, diskusi, dan pembahasan contoh situasi sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Situasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk merancang permainan edukatif yang membantu anak mengenali perilaku positif, seperti berbagi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menghargai teman.
3. Pendampingan praktik. Pada tahap ini, guru memperoleh pendampingan dalam mengembangkan games edukasi menggunakan Canva. Proses pengembangan dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran, memilih situasi sosial yang dekat dengan pengalaman anak, menyusun pertanyaan atau tantangan, memilih gambar yang mudah dikenali, serta mengatur navigasi permainan. Fitur Canva, seperti tautan antarslide, animasi, dan tombol pilihan, dimanfaatkan sesuai kebutuhan agar permainan menjadi

interaktif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Guru mengembangkan games secara mandiri dengan pendampingan tim pengabdian. Tampilan, bahasa, gambar, dan pilihan tindakan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, dengan mengutamakan kalimat singkat, visual yang sesuai usia, serta pertanyaan yang dapat memantik diskusi mengenai perilaku sosial.

4. Penggunaan media dan refleksi. Media yang telah dikembangkan digunakan untuk mengenalkan kegiatan pembelajaran, khususnya terkait perilaku sosial positif dan pencegahan bullying. Guru kemudian melakukan refleksi bersama tim pendamping mengenai kesesuaian isi, kejelasan instruksi, tampilan, navigasi, dan potensi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Refleksi ini menjadi kesempatan untuk mengidentifikasi bagian yang perlu disempurnakan agar games edukasi lebih mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan anak.
5. Penghimpunan luaran. Tahap akhir dilakukan dengan menghimpun hasil pengembangan guru dan menyelesaikan luaran kegiatan berupa satu modul pembelajaran ramah anak dan tiga games edukasi. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai sosial positif dan pesan pencegahan bullying ke dalam pembelajaran sehari-hari.

3.1 Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif dengan memperhatikan keterlaksanaan setiap tahapan, keterlibatan guru dalam proses pendampingan, kemampuan guru mengembangkan media digital, serta kelengkapan produk yang dihasilkan. Evaluasi diarahkan untuk melihat proses pelaksanaan dan capaian kegiatan, bukan untuk mengukur secara kuantitatif efektivitas games edukasi terhadap penurunan perilaku bullying pada anak.

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi: (1) terlaksananya seluruh tahapan pendampingan; (2) guru mulai memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran; (3) setiap guru dari tiga peserta menghasilkan satu games edukasi sehingga diperoleh tiga games edukasi; dan (4) terselesaikannya satu modul pembelajaran ramah anak. Berdasarkan hasil pelaksanaan, guru yang sebelumnya belum terbiasa menyusun media pembelajaran digital mulai memperoleh pengalaman dan memanfaatkan media tersebut untuk mendukung kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan perilaku sosial positif dan pencegahan bullying pada anak usia dini.

BAB IV. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)

Pelaksana wajib menguraikan seluruh Output atau hasil langsung yang telah dicapai melalui program pengabdian. Output ini mencakup luaran wajib dan tambahan yang bersifat fisik maupun non-fisik, seperti artikel ilmiah, publikasi media, video kegiatan, produk/alat yang diserahkan, dokumen profil mitra, hingga modul pelatihan. Setiap output harus dijelaskan secara spesifik disertai bukti pencapaian yang nyata dan terukur. Pelaksana juga harus memaparkan bagaimana output tersebut secara teknis menjadi solusi bagi permasalahan mitra serta menunjukkan keterkaitannya dengan upaya pencapaian poin SDGs dan visi Asta Cita pemerintah yang telah ditargetkan sebelumnya.

Pelaksanaan kegiatan menghasilkan luaran berupa satu modul pembelajaran ramah anak dan tiga games edukasi yang dikembangkan oleh tiga guru peserta. Luaran tersebut menjawab kebutuhan mitra dalam mengembangkan pembelajaran ramah anak berbasis media digital.

4.1 Games Edukasi Berbasis Canva

Tiga guru peserta masing-masing berhasil mengembangkan satu games edukasi menggunakan Canva sehingga dihasilkan tiga games secara keseluruhan. Games dirancang sebagai media interaktif untuk mengenalkan perilaku sosial positif, seperti empati, kepedulian, berbagi, kerja sama, dan sikap saling menghargai. Media juga dapat memantik diskusi mengenai pilihan perilaku yang tepat ketika berinteraksi dengan teman sebaya.

4.2 Modul Pembelajaran Ramah Anak

Modul pembelajaran ramah anak telah selesai disusun sebagai panduan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak serta menanamkan perilaku positif sejak dini. Modul dan games dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar tambahan dan disesuaikan dengan tema, kebutuhan kelas, serta karakteristik anak.

4.3 Naskah Artikel Ilmiah

Tim telah menyiapkan naskah artikel ilmiah berjudul “Pendampingan Guru Mengembangkan Games Edukasi untuk Mencegah Bullying di PAUD”. Berdasarkan status yang tercantum dalam laporan kemajuan, naskah tersebut masih dipersiapkan untuk publikasi dan belum dinyatakan terbit. Dengan demikian, luaran ini dilaporkan sebagai naskah artikel yang disiapkan, bukan sebagai artikel yang telah dipublikasikan.

4.4 Dokumentasi dan Keterkaitan Luaran

Dokumentasi kegiatan dan contoh tampilan kuis interaktif disertakan pada bagian lampiran. Secara teknis, games memberi guru sarana untuk mengajak anak mengamati situasi, memilih respons, dan mendiskusikan perilaku yang sesuai. Luaran tersebut mendukung SDG 4 melalui

penguatan kualitas proses pembelajaran dan SDG 16 melalui pengenalan interaksi yang damai, saling menghargai, serta lingkungan belajar yang aman.

BAB V. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)

Pada bagian ini, pelaksana wajib menguraikan dampak jangka menengah atau perubahan nyata yang dirasakan oleh mitra setelah implementasi program. Penjelasan disusun dalam kalimat mengalir yang mencakup:

1. Perubahan Kondisi Mitra: Jelaskan manfaat konkret pasca-intervensi, baik berupa peningkatan kapasitas ekonomi, perbaikan kualitas kesehatan, maupun optimalisasi teknologi tepat guna yang menjawab langsung hasil belanja masalah.
2. Keberlanjutan Program: Uraikan bagaimana manfaat tersebut tetap terjaga melalui partisipasi aktif mitra dan kemampuan mereka dalam mengelola hasil pengabdian secara mandiri.
3. Kontribusi Strategis: Paparkan bagaimana manfaat yang timbul secara nyata berkontribusi terhadap pencapaian poin SDGs yang relevan dan penguatan visi Asta Cita pemerintah di tingkat lokal.

5.1 Perubahan Kondisi Mitra

Kegiatan pendampingan memberikan manfaat berupa bertambahnya pengalaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran ramah anak. Guru yang sebelumnya belum terbiasa menyiapkan media digital interaktif mulai menggunakan media digital untuk mendukung penyampaian materi, khususnya pengenalan perilaku sosial positif dan pencegahan bullying. Tiga games edukasi serta modul pembelajaran ramah anak juga menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat dimanfaatkan oleh mitra. Media yang dihasilkan memberi alternatif kegiatan yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk membahas empati, kerja sama, kepedulian, berbagi, dan sikap saling menghargai. Meskipun demikian, perubahan perilaku anak dan penurunan kejadian bullying belum dapat disimpulkan karena kegiatan ini belum disertai pengukuran kuantitatif atau observasi khusus terhadap perilaku anak.

5.2 Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program dapat dijaga melalui pemanfaatan modul dan games dalam pembelajaran rutin. Mitra disarankan menyimpan seluruh produk pada folder bersama agar mudah diakses, melakukan refleksi setelah penggunaan, dan merevisi media berdasarkan pengalaman guru. Refleksi dapat memperhatikan kejelasan instruksi, kesesuaian gambar dan pilihan jawaban, kesempatan partisipasi setiap anak, serta respons anak. Games juga dapat dikembangkan untuk tema sosial-emosional lainnya dan dipadukan dengan diskusi langsung maupun aktivitas non-digital yang sesuai usia.

5.3 Kontribusi Strategis

Manfaat kegiatan mendukung SDG 4 melalui peningkatan kapasitas pendidik dan penyediaan media pembelajaran yang relevan. Kegiatan juga mendukung SDG 16 melalui penguatan nilai

empati, kepedulian, dan saling menghargai sebagai dasar interaksi yang damai. Pada tingkat lembaga, upaya ini sejalan dengan arah Asta Cita dalam peningkatan kualitas pendidikan, penguatan karakter, dan penciptaan lingkungan belajar yang aman serta inklusif.

Bagian ini menutup laporan dengan menyajikan intisari hasil kegiatan serta rekomendasi untuk pengembangan ke depan:
Kesimpulan: Sajikan pernyataan ringkas mengenai keberhasilan program dalam mengatasi permasalahan prioritas mitra yang telah diidentifikasi sejak tahap belanja masalah. Simpulan harus merefleksikan sejauh mana implementasi Ipteks yang diberikan mampu memberikan dampak (outcome) nyata bagi mitra, serta menegaskan kontribusinya terhadap pencapaian target SDGs dan visi Asta Cita secara efektif.
Saran: Uraikan rekomendasi strategis bagi mitra untuk menjaga keberlanjutan manfaat program secara mandiri. Bagian ini juga harus memuat masukan bagi pengusul atau institusi terkait perbaikan teknis pelaksanaan di masa depan, agar kegiatan pengabdian berikutnya dapat memberikan daya jangkau dan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kegiatan pendampingan guru pembelajaran ramah anak berbasis games edukasi cegah bullying di TKK Indriyasana VII telah dilaksanakan pada bulan Agustus 2026. Kegiatan menjawab kebutuhan mitra melalui workshop, praktik, dan pendampingan pengembangan media digital menggunakan Canva. Capaian utama meliputi tiga games edukasi yang masing-masing dikembangkan oleh satu guru peserta, modul pembelajaran ramah anak yang telah selesai disusun, serta naskah artikel ilmiah yang disiapkan untuk publikasi. Evaluasi yang dilaporkan menunjukkan peningkatan pemahaman guru secara deskriptif dan mulai digunakannya media digital dalam pembelajaran. Dampak terhadap perilaku anak belum dapat dipastikan karena belum dilakukan pengukuran khusus. Secara keseluruhan, luaran kegiatan dapat menjadi sumber belajar bagi mitra dan mendukung pembelajaran yang aman, inklusif, serta berorientasi pada penguatan perilaku sosial positif.

6.2 Saran

1. Guru dan pihak sekolah perlu memanfaatkan modul serta games edukasi secara berkelanjutan dalam pembelajaran rutin dan menyesuaikannya dengan tema serta karakteristik anak.
2. Guru disarankan melakukan refleksi setelah penggunaan media dan memperbaiki instruksi, tampilan, pertanyaan, serta alur permainan berdasarkan respons anak.
3. Pendampingan lanjutan diperlukan agar guru semakin terampil dan mandiri dalam mengembangkan media digital serta mengintegrasikan nilai sosial-emosional ke dalam pembelajaran.
4. Evaluasi berikutnya dapat dilengkapi dengan instrumen yang lebih sistematis, seperti rubrik keterampilan guru dan lembar observasi perilaku prososial anak, agar perubahan yang terjadi dapat diketahui secara lebih terukur.
5. Tim pelaksana perlu menuntaskan penyuntingan dan proses pengajuan artikel ilmiah serta melengkapi dokumen administrasi dan bukti luaran sesuai ketentuan institusi.

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka. Mohon menggunakan 'reference manager' untuk sitasi dengan format APA atau Vancouver.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Apriyani, N., Hibana, & Suhrahman, S. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(2), 126–140. https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933

[2] Arisanti, F., Wahyudi, M., & Muttaqin, M. 'Azam. (2024). Pendekatan holistik dalam pendidikan anak usia dini: Menyelaraskan aspek kognitif, emosional dan sosial. JOECES: Journal of Early Childhood Education Studies, 4(1), 33–72. https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.33-72

[3] Hasnah, S., Gusnarib, G., & Rahmah, H. (2024). Metode pembelajaran bermain: Apakah berpengaruh terhadap perkembangan karakter sosial anak usia dini? Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(6), 2024–2032. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6247

[4] [4] Juniarti, Y., Utoyo, S., & Ramadan, G. (2021). Pengembangan aplikasi game edukasi dalam membentuk karakter anak. WIDYA WACANA: Jurnal Ilmiah, XVI(1), 26–33. https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/5099/3957

[5] Latuserimala, G., Palupi, T. N., Djuko, R. U., Anggia, D., Salong, A., Sa'ida, Z., et al. (2024). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. CV. Pustaka Inspirasi Minang. https://www.researchgate.net/publication/388185170_PENDIDIKAN_KARAKTER_UNTUK_ANAK_USIA_DINI

[6] Suriansyah, N. S., & Lukman, A. I. (2025). Peran pendidik dalam pemberdayaan anak usia dini melalui pengelolaan sosial emosional di TK Al-Azhar Syifa Budi Kota Samarinda. eJournal Pembangunan Sosial, 13(3), 260–269. https://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2025/08/Jurnal%20Nabila%20Shifa%20Suriansyah%20%2808-21-25-02-13-49%29.pdf