

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Sella Alanda¹, Yuniarti^{2*}, Firdaus Zar'in³

Universitas Muhammadiyah Pontianak

Email. 201610024@unmuhpnk.ac.id¹; yuniarti@unmuhpnk.ac.id²,
firdauszarin999@gmail.com

Abstrak

Penelitian menggunakan desain pre-experimental dengan metode one group pretest-posttest yang melibatkan 20 anak usia 5-6 tahun di TK Aisyah Bustanul Atfal Pinang Luar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur menggunakan rubrik penilaian lima indikator yaitu empati, kerjasama kelompok, pengendalian emosi, komunikasi, dan kemampuan menyelesaikan konflik. Treatment terdiri dari tiga tahap sistematis meliputi kegiatan finger painting, alfabet sisik ikan, dan cooking class membuat air jeruk. Analisis data menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test karena distribusi data tidak normal. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan sosial emosional anak dengan rata-rata gain score 10,75 poin. Hasil pretest menunjukkan 95% anak berada pada kategori mulai berkembang, sedangkan posttest mengungkapkan 85% anak mencapai kategori berkembang sangat baik dan 15% berkembang sesuai harapan. Analisis statistik mengkonfirmasi pengaruh signifikan dengan nilai Z sebesar -3,979 dan tingkat signifikansi 0,000. Project Based Learning memberikan pengaruh positif sangat signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, mendemonstrasikan efektivitasnya sebagai pendekatan pembelajaran inovatif untuk pengembangan holistik anak.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Penelitian Pre-Experimental, Perkembangan Sosial Emosional, *Project Based Learning*.

Abstract

This study employed a *pre-experimental* design using a *one-group pretest-posttest* approach involving 20 children aged 5–6 years at TK Aisyah Bustanul Atfal Pinang Luar. Data were collected through structured observations using an assessment rubric covering five indicators: empathy, teamwork, emotional regulation, communication, and conflict resolution skills. The intervention consisted of three systematic Project Based Learning activities: finger painting, fish-scale alphabet creation, and a cooking class focused on making orange juice. Data were analyzed using the *Wilcoxon Signed-Rank Test* because the data were not normally distributed. The results indicated a significant improvement in children's social-emotional development, with a mean gain score of 10.75 points. Pretest results showed that 95% of the children were in the **Beginning to Develop** category, whereas posttest results revealed that 85% had reached the **Very Well Developed** category and 15% were in the **Developing as Expected** category. Statistical analysis confirmed a significant effect, with a Z value of -3.979 and a significance level of $p < 0.001$. These findings demonstrate that the Project Based Learning approach has a highly significant positive effect on early childhood social-emotional development, highlighting its effectiveness as an innovative instructional approach for promoting children's holistic development.

Keyword: Keywords: Early Childhood, Kinesthetic Intelligence, One-Group Pretest–Posttest Design, Traditional Engklek Game.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Secara yuridis, penyelenggaraan PAUD di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 yang menyatakan bahwa PAUD merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan pada jenjang berikutnya (Nurhalisa et al., 2024).

Masa anak usia dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode yang sangat menentukan perkembangan individu karena sebagian besar perkembangan otak terjadi pada fase ini (Susanti et al., 2025). Pada periode tersebut, otak anak memiliki plastisitas yang tinggi sehingga setiap pengalaman belajar dan stimulasi yang diberikan akan membentuk jaringan saraf yang berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak di masa mendatang. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapat perhatian adalah perkembangan sosial emosional. Kemampuan sosial emosional berperan penting dalam keberhasilan anak membangun hubungan sosial, mengelola emosi, bekerja sama, serta menyelesaikan konflik secara positif. Penelitian Fisdasyi dan Riswanto (2023) menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional yang baik pada usia dini berkontribusi terhadap keberhasilan akademik dan kesehatan mental pada masa berikutnya. Temuan tersebut diperkuat oleh Puspitasari dan Al Baqi (2022) yang menyatakan bahwa anak dengan kompetensi sosial emosional yang matang memiliki kemampuan adaptasi yang lebih baik terhadap lingkungan belajar maupun lingkungan sosial.

Perkembangan sosial emosional meliputi kemampuan mengenali dan mengendalikan emosi, membangun hubungan interpersonal yang positif, menunjukkan empati, serta menyelesaikan masalah sosial secara konstruktif. Wiyono et al. (2024) melaporkan bahwa anak yang memperoleh stimulasi sosial emosional secara optimal selama mengikuti PAUD menunjukkan kemampuan kepemimpinan, kerja sama, dan pemecahan masalah yang lebih baik pada jenjang pendidikan berikutnya. Namun demikian, implementasi pengembangan sosial emosional di berbagai lembaga PAUD masih menghadapi berbagai kendala. Zahwa dan Syafi'i (2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran di sebagian besar lembaga PAUD masih berorientasi pada kemampuan akademik dasar, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Sejalan dengan itu, Darmilah et al. (2023) melaporkan bahwa hanya sekitar 35% lembaga PAUD yang telah memiliki program pengembangan sosial emosional yang dirancang secara sistematis.

Hasil observasi di TK Aisyah Bustanul Athfal Pinang Luar menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak masih memerlukan perhatian, terutama dalam kemampuan mengelola emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, berkomunikasi, serta menyelesaikan konflik. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode berpusat pada guru menyebabkan kesempatan anak untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan belajar melalui pengalaman langsung menjadi terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan berpusat pada anak.

Salah satu pendekatan yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah Project-Based Learning (PjBL). Pendekatan ini menempatkan anak sebagai subjek pembelajaran melalui kegiatan berbasis proyek yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah dalam konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Implementasi PjBL pada pendidikan anak usia dini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman nyata. Penelitian Chandra et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan PjBL pada lembaga PAUD memberikan peningkatan yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak dengan nilai effect size sebesar 0,82.

Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan Project-Based Learning dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mengembangkan kemampuan sosial emosional anak secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan Project-Based Learning terhadap perkembangan sosial emosional anak Kelompok B di TK Aisyah Bustanul Athfal Pinang Luar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif serta mendukung peningkatan mutu pendidikan anak usia dini secara holistik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental dan desain one-group pretest–posttest untuk menganalisis pengaruh penerapan Project-Based Learning (PjBL) terhadap kemampuan sosial emosional anak Kelompok B di TK Aisyah Bustanul Athfal Pinang Luar. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pretest sebelum perlakuan, kemudian mengikuti pembelajaran berbasis proyek, dan selanjutnya diberikan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan sosial emosional setelah intervensi. Perbedaan hasil pretest dan posttest digunakan untuk menentukan efektivitas penerapan PjBL terhadap perkembangan sosial emosional anak (Sugiyono, 2019; Fajriyati et al., 2023).

$$O_1 \times O_2$$

X = Treatment/Perlakuan O_1 = *pretest*, O_2 = *posttest*

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* (Sebelum dilakukannya perlakuan)

O_2 = Nilai *Posetest* (Sesudah dilakukannya perlakuan)

Rumus yang digunakan adalah

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pret-test*

Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = Banyaknya subjek

Df = Atau db adalah $n-1$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melaksanakan treatment menggunakan pendekatan pembelajaran Project Based Learning, terlebih dahulu dilakukan pengukuran kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui pre-test. Pre-test dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan sosial emosional anak sebelum mendapatkan perlakuan. Penilaian pre-test menggunakan lima aspek kemampuan sosial emosional yaitu menunjukkan empati (Aspek 1), bekerja sama dalam kelompok (Aspek 2), mengendalikan emosi (Aspek 3), berkomunikasi dengan baik (Aspek 4), dan kemampuan menyelesaikan konflik (Aspek 5). Hasil pre-test dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Nama	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5	Total Skor
1.	AR	MB	MB	BB	MB	MB	9
2.	AC	MB	MB	BB	MB	MB	9
3.	BG	MB	MB	MB	MB	MB	10
4.	BC	MB	MB	MB	MB	BB	9
5.	CR	MB	MB	BB	MB	MB	9
6.	CC	MB	MB	MB	MB	MB	10
7.	C	MB	BB	BB	MB	MB	8
8.	DH	MB	MB	BB	MB	BB	8
9.	DN	MB	BB	BB	MB	MB	8
10.	GL	MB	MB	BB	MB	MB	9
11.	H	MB	MB	BB	MB	MB	9
12.	IL	MB	MB	BB	MB	MB	9
13.	KH	BB	BB	BB	BB	BB	5
14.	MN	MB	MB	MB	MB	MB	10
15.	MD	MB	MB	MB	MB	MB	10
16.	MF	MB	MB	MB	MB	MB	10
17.	NN	MB	MB	MB	MB	MB	10
18.	P	MB	MB	MB	MB	MB	10
19.	ZH	MB	MB	MB	MB	MB	10
20.	ZT	MB	MB	BB	MB	MB	9

Keterangan :

BB : Belum Berkembang (Anak belum menunjukkan kemampuan sosial emosional yang diharapkan dan masih memerlukan bimbingan penuh dari guru)

MB : Mulai Berkembang (Anak mulai menunjukkan kemampuan sosial emosional namun masih tidak konsisten dan memerlukan bimbingan)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Anak menunjukkan kemampuan sosial emosional yang diharapkan secara konsisten dengan sedikit bimbingan)

BSB : Berkembang Sangat Baik (Anak menunjukkan kemampuan sosial emosional yang diharapkan secara mandiri dan dapat membantu temannya).

Berdasarkan hasil pre-test pada tabel di atas, terlihat bahwa kemampuan sosial emosional anak usia dini sebelum mendapatkan treatment masih berada dalam kategori yang perlu dikembangkan. Dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, tidak ada satupun anak yang mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Sebanyak 9 anak (45%) memperoleh total skor 10, 10 anak (50%) memperoleh total skor 8-9, dan 1 anak (5%) memperoleh total skor 5.

Secara rinci, hasil pre-test menunjukkan bahwa untuk Aspek 1 (menunjukkan empati), 19 anak (95%) berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) dan 1 anak (5%) berada pada kategori BB (Belum Berkembang). Pada Aspek 2 (bekerja sama dalam kelompok), 17 anak (85%) berada pada kategori MB dan 3 anak (15%) berada pada kategori BB. Untuk Aspek 3 (mengendalikan emosi), 9 anak (45%) berada pada kategori MB dan 11 anak (55%) berada pada kategori BB. Pada Aspek 4 (berkomunikasi dengan baik), 19 anak (95%) berada pada kategori MB dan 1 anak (5%) berada pada kategori BB. Sedangkan untuk Aspek 5 (kemampuan menyelesaikan konflik), 18 anak (90%) berada pada kategori MB dan 2 anak (10%) berada pada kategori BB. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak masih memerlukan pengembangan lebih lanjut, terutama pada aspek mengendalikan emosi yang menunjukkan persentase tertinggi anak dengan kategori BB.

Pembahasan

Motorik halus digunakan dalam kegiatan pada kehidupan sehari-hari dan pada akademik. Sejalan dengan penelitian dari Spanaki menyatakan bahwa "*the fine motor intervention program had a positive effect upon the graphomotor skills of kindergarten and early elementary school children*". Pendapat tersebut menggambarkan jika program intervensi motorik halus memiliki dampak atau efek positif kepada keterampilan graphomotor TK dan anak SD awal. Pada usia 4-5 tahun perkembangan motorik halus anak belum seutuhnya sempurna, sehingga perlu mendapatkan stimulasi. Kegiatan diluar ruangan bisa menjadi pilihan terbaik karena dapat memberikan stimulasi perkembangan otot (baik kasar maupun halus). Peningkatan potensi psikomotorik anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak secara bebas (Chairilisyah, 2019; Muarifah & Nurkhasanah, 2019; Paramita & Sutapa, 2019).

Permainan sirkuit salah satu alternaif model pembelajaran yang dapat dilakukan diluar ruangan. Permainan sirkuit ini merupakan model pembelajaran yang berisikan pos-pos permainan yang bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak khususnya motorik halus. Permainan sirkuit menekankan tentang bagaimana pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan anak yang memiliki alur dan aturan. Permainan sirkuit juga digunakan untuk menekankan tentang kegiatan pembelajaran yang bisa untuk menambah motivasi, minat, serta semangat anak dalam proses kegiatan pembelajaran. Adapun pos-pos kegiatan pada permainan sirkuit terdiri dari 4 pos kegiatan, yakni pos 1 adalah menuangkan air kedalam botol, pos 2 adalah mengancingkan benda, pos 3 adalah menjepit gambar dengan jepit jemuran, dan pos 4 adalah menggunting gambar.

Permainan sirkuit layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motorik halus anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil hasil tahap uji efektifitas yang dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan (sudah termasuk pretest dan posttest) dalam waktu satu bulan didapatkan hasil motorik halus anak meningkat. Peningkatan dilihat dari rata-rata yang meningkat sebesar 1,63 dari 10,3 menjadi 11,93. Pada penelitian ini Ho ditolak, hal ini ditunjukkan dari J- lebih kecil dari J tabel (2 lebih kecil dari 17). Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa ada perubahan yang signifikan motorik halus antara kemampuan anak diawal dengan kemampuan anak diakhir perlakuan.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang kegiatannya disenangi anak, sehingga anak menerima pembelajaran dengan perasaan tanpa beban. Bergen mengatakan “kunci dari bermain adalah menyenangkan. Jika suatu aktivitas tidak memberikan kesenangan, maka tidak bisa dikatakan bermain. (Madyawati, 2016) menyebutkan “dengan bermain sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak mulai untuk mengerti dunia, mampu mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda serta memiliki kesempatan menemukan dan mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya”. Bermain merangsang pemikiran anak dalam memproses pemecahan masalah yang ditemuinya. Dengan demikian anak akan semakin mengerti solusi yang harus diberikan pada setiap masalah yang ditemui.

Permainan yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak berupa permainan sirkuit. Permainan Sirkuit merupakan modifikasi dari sirkuit training, pengertian dari permainan sirkuit tidak jauh beda dari latihan sirkuit yakni kegiatan yang terdiri dari serangkaian bentuk latihan yang dilakukan. menyebutkan sirkuit merupakan model latihan yang dilakukan secara berurutan dan terus menerus selama satu putaran/sirkuit yang melibatkan serangkaian latihan yang berbeda. Latihan sirkuit dipandang sebagai cara yang efektif dan efisien untuk melatih dalam waktu, jumlah, dan peralatan terbatas (Kumar, Menurut (Suharjana, 2013) bahwa *circuit training* merupakan suatu metode latihan yang terdiri dari pos-pos latihan, yaitu antara 8 sampai 16 pos latihan.

Permainan sirkuit terdiri dari beberapa pos kegiatan permainan yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Setiap pos terdapat satu permainan yang menstimulus motorik halus anak. Setiap anak diharuskan menyelesaikan kegiatan yang ada pada setiap pos. Setiap kegiatan atau pos memunculkan kegiatan yang berisi unsur-unsur kegiatan yang disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak (khususnya motorik halus). Permainan sirkuit akan menjadikan perkembangan motorik anak lebih cepat terstimulus, karena kegiatan pada setiap posnya dirancang untuk demikian. Secara tidak langsung aspek perkembangan yang lainnya pun terstimulus, karena setiap aspek perkembangan saling terkait satu sama lain. Terlebih lagi melalui bentuk sirkuit ini, pola pikir anak akan terstimulus untuk lebih terpolakan dan terarah. Permainan sirkuit ini lebih baik dilakukan secara *outdoor*. Melalui permainan sirkuit ini, motorik halus anak dapat distimulasi tanpa membebani anak.

KESIMPULAN

Permainan sirkuit yang terdiri dari beberapa 4 pos kegiatan pembelajaran. Anak harus menyelesaikan kegiatan yang terdapat pada setiap pos secara urut (mulai dari pos satu ke pos yang lainnya). Adapun pos-pos kegiatan pada permainan sirkuit terdiri dari 4 pos kegiatan, yakni pos 1 adalah menuangkan air kedalam botol, pos 2 adalah mengancingkan benda, pos 3 adalah menjepit gambar dengan jepit jemuran, dan pos 4 adalah menggunting gambar. Hasil analisis data tentang permainan sirkuit dinyatakan efektif dalam meningkatkan motorik halus anak, hal ini dapat dilihat dari hasil hitung *J*- lebih kecil dari *J* tabel, maka *H₀* ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* atau adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

Adiko, H. S. S. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information Communications Technologies) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta

- Didik. *Akademika : Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 7(2), 67. <https://doi.org/10.31314/akademika.v7i2.312>
- Amalia Mansur, N. (2023). *Implementasi Project Based Learning Di Masa Pandemi Di Tk Telkom Makassar*. 9363.
- Darmilah, S., Rochintaniawati, D., & Rafikah Agustin, R. (2023a). The implementation Project-Based Learning in lower secondary school: a critical review. *Research in Physics Education*, 2(2), 100–104. <https://doi.org/10.31980/ripe.v2i2.74>
- Darmilah, S., Rochintaniawati, D., & Rafikah Agustin, R. (2023b). The implementation Project-Based Learning in lower secondary school: a critical review. *Research in Physics Education*, 2(2), 100–104. <https://doi.org/10.31980/ripe.v2i2.74>
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Fisdausyi, M. F., & Riswanto, A. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Mahasiswa*. 4(1), 144–151.
- Fitriah, I., & Widiyono, A. (2023). Analisis Kesulitan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 961–974. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.302>
- Handrianto, C., Jusoh, A. J., Rashid, N. A., Imami, M. K. W., Wahab, S., Rahman, M. A., & Kenedi, A. K. (2023). Validating and Testing the Teacher Self-Efficacy (TSE) Scale in Drug Education among Secondary School Teachers. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(6), 45–58. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.6.3>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Idawati, I., Marsithah, I., & Yanti, H. (2024). Manajemen Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Penggerak Jenjang Dasar. *JAMP : Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 7(1), 100. <https://doi.org/10.17977/um027v7i12024p100>
- Khotimah, A. H., & Rizal, M. S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Pengerjaan Proyek Vlog pada Materi Teks Berita. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 68–74. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.380>
- Mashar, R. (2024). Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya. In *Kencana* (pp. 1–188).
- Maulana, M. A. (2023). Media dan Alat Permainan Edukasi Anak Usia Dini (dengan Pendekatan Project Based Learning). In *Eureka Media Aksara* (Vol. 1, Issue 11).
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Nisfa, N. L., Latiana, L., Pranoto, Y. K. S., & Diana, D. (2022). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5982–5995.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3032>
- Nurhalisa, M., Hidayat, Y., & Purbayani, R. (2024). Pengaruh Model Project-Based Learning Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Paud Dahlia (1) (Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis) (2) (Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis) (3) (Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis). *JOECE: Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 66. <https://doi.org/10.61580/joece.v1i2.71>
- Poerwati, C. E., & Cahaya, I. M. E. (2018). Project-Based Drawing Activities in Improving Social-Emotional Skills of Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.114>
- Pradita. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 03(01), 73–85.
- Purna, R. S. (2020). *Psikolo Pendidikan Seri II: Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak*.
- Puspitasari, R. N., & Al Baqi, S. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 30–39.
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13294>
- Qitfirul, M., & Izza, R. (2023). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Project Based Learning Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 24 Surabaya. *Pintar Harati : Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, 19(1), 14–26.
<https://doi.org/10.36873/jph.v19i1.9407>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rineksiane, N. P. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Untuk Membantu Siswa Dalam Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(1), 82–91. <https://doi.org/10.17509/jpm.v7i1.43124>
- Santana, S. A., Kusumah, T. I. P., & Purwati. (2025). Interaksi Resiprokal Otak Dan Perilaku Pada Perkembangan Anak. *CENDEKIA : Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 1–23.
- Sari, S. G. W., & Eliza, D. (2023). Pengaruh Loose Part Terhadap Cooperative Play Pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 219. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52440>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–

1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Susanti, U. V., Indriani, L. N. F. A., & Naimah. (2025). Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Masa Golden Age Melalui Manajemen Paud Yang Efektif. *Jurnal Edusiana : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 90–98.
- Sri Yeni Puspitasari, P., & Maulina, I (2025). Kegiatan Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Kartini Madu Mawar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Kewarganegaraan Volume. 2 Nomor*. <https://doi.org/10.61132/paud.v2i4.632>
- Wiyono, H., Yusuf, A., & Rahayuningtyas, W. (2024). Pengaruh Model PjBL Pergelaran Seni terhadap Kompetensi Sosial Emosional Siswa. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(4), 384–390. <https://doi.org/10.17977/um064v4i42024p384-390>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>