Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Pengembangan Media *Mini Store* Cilik dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Artini*, Baiq Shofa Ilhami, Rohyana Fitriani
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, Universitas Hamzanwadi, Pancor
Jl. TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid, Indonesia
*Corresponding Author: aryaartini48@gmail.com

Article History
Received : September 16th, 2026
Revised : October 27th, 2026
Accepted : November 07th, 2026

Abstract: Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media mini store cilik dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi enam tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, dan uji lapangan. Kelayakan produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, dengan subjek uji coba lapangan sebanyak 20 anak melalui teknik observasi. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 40 dengan rata-rata 4,00 kategori "Baik", sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 56 dengan rata-rata 4,30 kategori "Baik". Hasil observasi menunjukkan persentase keberhasilan *pre-test* sebesar 51,8% (BSH) dan meningkat pada *post-test* menjadi 81,65% (BSB). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *mini store* cilik layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak usia dini.

Keywords: Interaksi Sosial Anak Usia Dini, Media Mini Store Cilik, Pengembangan Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial pada anak dapat didorong melalui kegiatan seperti mendengarkan, mengamati, dan meniru perilaku orang lain (Fadila et al., 2025). Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini merupakan kemampuan dalam membangun hubungan dengan teman, guru, dan orang tua, serta memahami peran anak dalam kelompok sosial, dan beradaptasi dengan norma-norma sosial. Seperti yang dijelaskan oleh Parten (dalam Herdiyana, 2023), bahwa anak melewati beberapa tahap dalam bermain sosial seperti mulai dari bermain sendiri, bermain sejajar, hingga bermain kooperatif bersama teman sebaya. Selain itu, teori perkembangan menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Menurut Direktorat PAUD, kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain berkembang secara bertahap, karena awal perkembangan anak usia dini dimulai dari egosentris individual yang dimana anak hanya memandang sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Setiap interaksi sosial yang dilakukan oleh anak dipengaruhi oleh waktu, situasi, dan kepentingan yang melatarbelakangi interaksi sosial tersebut. Dalam proses perkembangan, interaksi menjadi sarana belajar yang penting bagi anak, baik ketika berinteraksi dengan teman sebayanya maupun dengan orang dewasa (Suyadi, 2015).

Dengan demikian, interaksi sosial pada anak menjadi fondasi utama dalam membentuk keterampilan sosial sejak usia dini. Melalui interaksi sosial, anak dapat belajar dengan nyaman, berkomunikasi dengan teman sebayanya, serta memahami perasan orang lain. Interaksi tersebut juga memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan menemukan identitas sosialnya di tengah lingkungan sosial yang lebih luas (Wulandari, 2024).

Lebih lanjutnya, interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan atau reaksi dari antar individu serta antar kelompok dalam lingkungan sosial. Interaksi sosial merupakan elemen kunci dalam perkembangan anak usia dini, khususnya di lingkungan PAUD yang menjadi salah satu dasar penting dalam pembentukan karakter sosial (Ilmiah & Destiana, 2025).

Menurut Fannalia, (2023) interaksi sosial merupakan faktor utama yang menciptakan kehidupan bermasyarakat anak. Tanpa interaksi sosial tidak akan ada kehidupan bersama dan tidak akan ada perubahan sosial dalam bermasyarakat.

Menurut Maunah, (2016) Interaksi sosial merupakan hubungan dinamis yang menghasilkan proses saling memengaruhi, yang pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Lebih lanjutnya, ditegaskan bahwa interaksi sosial hanya dapat terwujud apabila terdapat suasana saling mempercayai, menghargai, dan mendukung, baik dalam bentuk kerja sama, persaingan, maupun kompetisi yang sehat. Dalam melakukan interaksi perlu adanya syarat syarat yang dapat melakukan interaksi sosial, antara lain menurut Soerjono dan Soekanto (dalam Hazani, 2020) menyatakan bahwa syarat-syarat interaksi sosial itu ada dua tahapan yakni adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Selain itu juga, interaksi sosial ini memiliki bentuk-bentuk dalam berinteraksi, seperti yang dijelaskan oleh Ayuningrum & Afif (dalam Rosidah et al., 2024) yaitu: 1) interaksi sosial asosiatif merupakan bentuk interaksi yang bersifat mengarah pada bentuk penyatuan, seperti kerja sama akomodasi diartikan bentuk usaha bersama, Perpaduan (asimilasi), dan persesuaian. 2) Interaksi sosial disosiatif merupakan bentuk interaksi sosial yang menghasilkan sebuah perpecahan dalam kehidupan masyarakat seperti persesuaian dan pertentangan. Dalam melakukan interaksi sosial tentu adanya faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yakni pola asuh, lingkungan, dan teman sebaya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Hamzanwadi Pancor, peneliti menemukan adanya permasalahan yang terkait perkembangan sikap sosial anak. Permasalahan tersebut terlihat dari rendahnya sikap kasih sayang antar teman seperti seringnya terjadi pertengkaran. Lemahnya kerja sama dalam kegiatan kelompok, serta anak belum mampu merespons kondisi di sekitarnya, seperti kurangnya empati ketika teman mengalami kesedihan atau kesulitan. Anak juga cenderung mengambil alat tulis secara bersamaan tanpa menunggu giliran. Selain itu juga, sikap berbagi masih rendah, yang yang terlihat dari keengganan anak dalam berbagi makanan kepada teman.

Setelah mengetahui permasalahan yang sudah diuraikan diatas maka peneliti membutuhkan solusi yang tepat untuk dapat meningkatkan interaksi sosial anak menjadi lebih baik dan berkembang. Menurut peneliti solusi dari permasalahan tersebut adalah membuat sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak usia dini dalam meningkatkan interaksi sosial mereka. Seperti yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (dalam Retnanto 2021), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan agar dapat merangsang pikiran sehingga proses belajar terjadi (Ramdani & Fitriani, 2021). Menurut Kustiawan (dalam Sari & Wulandari, 2023) mengungkapkan media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang guru dengan tujuan mambawa informasi berisi materi yang diberikan kepada anak dengan begitu anak lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, dan media tersebut adalah media *mini store* cilik.

Dalam praktik pendidikan anak usia dini, media *mini store* cilik merupakan salah satu bentuk media memberikan pengalaman belajar nyata melalui aktivitas jual beli sederhana (Munarsih, 2026). Melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan tersebut, Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik juga diajak merefleksikan pengalaman, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Nurbadriyah, 2026). Dalam pelaksanaannya, media pembelajaran ini tidak hanya mengenalkan konsep ekonomi dasar, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti menumbuhkan sikap kasih sayang, komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, bergiliran, berbagi, dan sikap empati dalam kehidupan sosial disekitar anak. Selain itu, Anak dapat belajar membuat produk sederhana, menghias, menetapkan harga, melayani pembeli, hingga menghitung hasil penjualan. Hal tersebut terlihat ketika anak bermain peran sebagai penjual dan pembeli secara bergantian, serta berbagi makanan sebagai bentuk kepedulian terhadap teman.

Di samping itu, media ini mengenalkan konsep makanan sehat dan tidak sehat yang melatih kerja sama anak dalam membentuk kebiasaan memilih makanan secara tepat. Media ini juga membantu anak memahami penggunaan uang dalam kegiatan jual beli. Dengan demikian, media *mini store* cilik tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengintegrasikan aspek sosial emosional (interaksi sosial) melalui kegiatan bermain sambil belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall (1989) yang terdiri dari sepuluh tahapan, kemudian disederhanakan menjadi enam tahap sesuai dengan kebutuhan dan keterbatasan penelitian, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, dan uji lapangan. Untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan, penelitian ini juga menggunakan metode eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana satu kelompok diberikan *pre-test* terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan, dan diakhiri dengan *post-test* (Sugiyono, 2022). Desain ini digambarkan sebagai berikut:

O_1 X O_2

Sumber: (Sugiyono, 2022:303)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 juni di TK Hamzanwadi Pancor Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa interaksi sosial anak kelompok B yang berjumlah 20 anak. penelitian ini diawali dengan tahap-tahap sebagai berikut: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, dan uji lapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi dokumentasi, observasi, dan lembar validasi dari ahli materi dan ahli media. Data berupa skor tanggapan para ahli yang diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media diubah menjadi data interval. Pada lembar validasi, tersedia 5 pilihan tanggapan terhadap media *Mini Store* Cilik yang dikembangkan yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1). Apabila ahli memberikan tanggapan "sangat baik" maka butir pertanyaan/ pernyataan tersebut memperoleh skor "5". Demikian pula untuk pilihan tanggapan lainnya. Selanjutnya, skor yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala lima, berdasarkan rumus konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif dan kualitatif dengan Skala Lima

Nilai	Interval skor	Kategori
A	$X > \overline{Xi}$ +1,80 Sbi	Sangat baik
B	Xi + 0,60 $Sbi < X < Xi$ + 0,80 Sbi	baik
C	Xi + 0,60 $Sbi < X < Xi$ + 0,60 Sbi	Cukup baik
D	Xi + 1,80 $Sbi < X < Xi$ + 0,60 Sbi	Kurang baik
E	$X < Xi$ + 1,80 Sbi	Sangat kurang baik

(sumber: Eko Putro widoyoko, 2011)

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji-t untuk mengetahui efektifitas media *mini store* cilik dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini di TK Hamzanwadi Pancor. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah (perkembangan media *mini store* cilik) dan variabel terikatnya yaitu (meningkatkan interaksi sosial anak usia dini di TK Hamzanwadi Pancor). Data yang diperoleh selama proses observasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\boldsymbol{X\% = \frac{n}{N} x\ 100\%}$$

Keterangan:
X% = Persentase yang dicari
n = Jumlah kemampuan yang diperoleh
N = Skor maksimal

Tabel 2. Persentase Kategori Penilaian

No	Kategori penilaian	Nilai presentase
a.	BB (Belum Berkembang)	0%-25%
b.	MB (Mulai Berkembang)	26%-50%
c.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
d.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%

(Sumber: Dimayati dalam Yul Alfiani Hadi et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media yang dikembangkan dalam penelitan ini adalah media *mini store* cilik dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini di TK Hamzanwadi Pancor. Penelitian ini mengadaptasi prosedur *Borg and Gall* yang memiliki 10 langkah pengembangan, kemudian dimodifikasi peneliti menjadi 6 langkah pengembangan diantaranya yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk awal, dan uji pelaksanaan lapangan dengan target usia 5-6 tahun. Pada tahapan pengembangan produk awal, peneliti menyusun rancangan pembelajaran harian dengan tema yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru, instrumen validasi untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan, pembuatan desain dan pengempulan alat bahan media. Setelah media dibuat, dilakukan validasi oleh tim ahli media dan ahli materi, untuk memperoleh masukan perbaikan secara lisan maupun tulisan dengan cara memperlihatkan media *mini store* cilik.

Hasil kelayakan dari sudut pandang ahli media menunjukkan kategori "Baik" dan layak digunakan setelah revisi. Penilaian kelayakan media secara rinci serta panduan konversi datanya dapat dilihat pada Tabel 3. Sementara itu, penilaian oleh ahli materi juga memperoleh kriteria "Baik" dan dinyatakan layak untuk pengambilan data, seperti disajikan pada Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Hasil Validasi Ahli Media	Nilai
1	Jumlah nilai	40
2	Nilai rata-rata	4
3	Rentang skor	$34{,}002 < x \leq 42{,}006$
4	Kategori	Baik

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Hasil Validasi Ahli Materi	Nilai
1	Jumlah nilai	56
2	Nilai rata-rata	4,30
3	Rentang skor	$44{,}202 < x \leq 54{,}606$
4	Kategori	Baik

Setelah melakukan validasi media dan ahi materi, tahap selanjutnya adalah uji coba produk awal oleh peneliti. Uji coba dilakukan secara terbatas, yaitu uji coba skala kecil di sekolah dengan melibatkan 5 orang anak usia 5-6 tahun. Tujuan uji coba skala kecil ini adalah untuk mengetahui kekurangan dari produk yang dikembangkan sebagai acuan perbaikan selanjutnya. Setelah itu uji coba lapangan dilaksanakan pada 20 anak menggunakan desain *pre-test* dan *post-test.* Sebelum perlakuan, tingkat interaksi sosial anak masih dominan pada kategori awal, seperti ditunjukan pada Tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Jumlah persentase kategori penilaian (*pre-test*)

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase
1	BB	0	0%
2	MB	10	50%
3	BSH	10	50%
4	BSB	0	0%

Hasil observasi *pre-test* yaitu 414 yang kemudian dihitung menggunakan persentase keberhasilan anak secara klasikal menghasilkan 51,8% yang dikategorikan “Berkembang Sesuai Harapan”. Namun setelah penerapan media *mini store* cilik, terjadi peningkatan siginfikan di mana sebagaian besar anak mencapai kategori tertinggi sebagaimana dirinci di bawah ini.

Tabel 6. Jumlah persentase kategori penilaian (*post-test*)

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase
1	BB	0	0%
2	MB	0	0%
3	BSH	5	25%
4	BSB	15	75%

Hasil observasi *post-test* yaitu 653 yang kemudiaan dihitung menggunakan persentase keberhasilan anak secara klasikal menghasilkan 81,65% yang dikategorikan BSB (Berkembang Sangat Baik). Selanjutnya Hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *post-test*

Kelas	X^2 hitung	X^2 tabel	Keterangan
Pre-test	15,3365	30,144	Berdistribusi Normal
Post-test	20,4793	30,144	Berdistribusi normal

Hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai t-hitung yakni (34,16) dan t-tabel (2,093) maka t-hitung > t-tabel. Hal ini membuktikan bahwa hasil dari analisis hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpukan bahwa dalam penggunaan media mini store cilik memiliki pengaruh terhadap tingkat interaksi sosial anak usia dini di TK Hamzanwadi Pancor. Berikut anak memainkan media *mini store* cilik untuk meningkatkan interaksi sosial.



Gambar 1. Bermain menggunakan media *mini store* cilik

Pembahasan

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menumbuhkan minat, pikiran, perhatian, dan perasaan peserta didik sehingga akan mendorong terjadinya proses belajar (Cendekia et al., 2022). Menurut Widyastuti (dalam Rononi, 2022), jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu: **1)** Media visual, adalah jenis media pembelajaran yang hanya mengandalkan indera penglihatan. 2) Media audio adalah jenis media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran. 3) Media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan. 4) Multimedia yaitu media pembelajaran yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Media *mini store* cilik merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini melalui pengalaman belajar yang nyata. Kegiatan dalam media pembelajaran ini melibatkan keterampilan berhitung, komunikasi, tanggung jawab, serta kolaborasi antar anak. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media edukatif yang terstruktur. Sejalan dengan hal tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media *mini store* cilik efektif dalam menumbuhkan kreativitas, keterampilan sosial, serta karakter kewirausahaan anak usia dini (Fadilasari1, 2022).

Hasil implementasi media menunjukan adanya peningkatan setelah penggunaan media *mini stoer* cilik secara keseluruhan, rata-rata hasil *pretest* menunjukkan 51,8% dengan hasil *posttest* mendapatkan rata-rata 81,65% yang berarti dapat peningkatan berdasarkan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media. Berdasarkan hasil uji normalitas data *pre-test* berdistribusi normal dengan hasil X^2 hitung lebih kecil dari X^2 tabel yakni $15{,}3365 < 30{,}144$. Sedangkan hasil uji normalitas data *post-test* berdistribusi normal dengan hasil X^2 hitung lebih kecil dari X^2 tabel yakni $20{,}4793 < 30{,}144$. Sedangkan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai t-hitung yakni (34,16) dan t-tabel (2,093) maka t-hitung > t-tabel. Hal ini membuktikan bahwa hasil dari analisis hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpukan bahwa dalam penggunaan media mini store cilik memiliki pengaruh terhadap tingkat interaksi sosial anak usia dini di TK Hamzanwadi Pancor. Berikut anak memainkan media *mini store* cilik untuk meningkatkan interaksi social.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *mini store* cilik dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini di TK Hamzanwadi Pancor melalui bermain sambil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *mini store* cilik yang dikembangkan layak digunakan, dengan hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,00 kategori baik dan hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,30 kategori baik. Uji coba lapangan yang dilakukan di TK Hamzanwadi Pancor memperlihatkan adanya peningkatan dalam menumbuhkan sikap interaksi sosial anak usia dini setelah menggunakan media *mini store* cilik. Sebelum menggunakan media *mini store* cilik, tingkat sikap interaksi sosial anak sebagian besar berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan persentase 51,8%. Sedangkan setelah menggunakan media *mini store* cilik terjadi peningkatan dengan persentase 81,65% yang dikategorikan BSB (Berkembang Sangat Baik). Dengan demikian, media *mini store* cilik terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun di TK Hamzanwadi Pancor. Media ini efektif untuk mengembangkan interaksi sosial anak melalui metode bermain sambil belajar, dan peningkatan interaksi sosial anak terbukti signifikan berdasarkan hasil uji statistik.

Berdasarkan simpulan tersebut, maka peneliti menyarankan kepada kepala sekolah untuk mendorong guru atau pendidik agar memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran atau alat permainan, sehingga anak dapat dengan mudah memahami pelajaran, tertarik untuk belajar, dan tidak merasa bosan saat belajar. Selanjutnya, kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar anak dengan cara melakukan pengembangan media dan pembuatan media yang sesuai dengan karakteristik anak, seperti menggunakan alat atau benda yang konkret agar lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh anak, sehingga anak juga akan lebih fokus menyimak apa yang disampaikan oleh guru.

REFERENSI

Eko Putro. W. (2011) Evaluasi Program Pembelajaran Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Fadila, N., Fajriah, H., & Muthmainnah. (2025). Program Pengembangan Interaksi Sosial Anak di TKIT Baitusshalihin. *Indonesian Journal of Early Childhood*, *7*, 330–342. https://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/download/4048/2758/19662

Fadilasari, K. A., Nisa, I., Zuliana, Z., Ramadhani, N. K., & Anggraeni, L. N. A. (2022). Jiwa kewirausahaan pada AUD melalui kegiatan market day. *Lentera Anak*, *3*(2), 51–60. https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/7201

Fannalia, F., Asmirah, A., & Bachri, S. (2023). Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Anak Di Sekolah Dasar Baraya 2 Kota Makassar. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, *3*(2), 61–66. https://doi.org/10.56326/jsk.v3i2.4110

Hazani, D. C. (2020). Komunikasi interaksi sosial antar remaja dalam meningkatkan ukhuwah islamiyah di desa saba lombok tengah. jurnal komunikasi dan penyiaran islam, *Jurnal Edukasi dan Sains,* 7(1), 89-102. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/781

Herdiyana, R., Lestari, R., & Bahrum, M. (2023). Psikologi perkembangan sosial terhadap emosional pada anak usia dini. *Banun Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 23–30.

Ilmiah, N., & Destiana, E. (2025). Market day encourages social interaction among children aged 3–4 years old. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, *20*(3), 1–8. https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i3.906

Maunah, B. (2016). *Interaksi Sosial Anak di Dalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat*. Jenggala Pustaka Utama. http://repo.uinsatu.ac.id/6175/1/Interaksi%20Sosial%20Anak%20dalam%20Keluarga%2C%20sekolah%20dan%20Masyarakat..pdf

Munarsih, Robbani, M. H., Efendy, M., & Adi, R. M. (2025). *I*mplementasi program market day untuk mengembangkan life skill anak usia dini di tpq cahaya kasih. *jurnal pengabdian masyarakat, 4*(1), 6–13. https://doi.org/10.572349/inspirasi.v2i1.363

Nurbadriyah, M., Hasibuan, R., Malaikosa, Y. M. L., & Fitri, R. (2026). Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbasis *Ecobrik* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5–6 Tahun. *Murhum: Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, *7*(1), 2467-2477. https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2288

Ramdani, Z., & Fitriani, R. (2021). Early childhood education and development studies (eceds) development of numbers pyramid media for developing cognitive aspects of children aged 5-6 years. *Eceds*, *2*(2), 34–39. http://journalecds.net/index.php/eceds

Retnanto, A. (2021). *Teknologi pembelajaran*. Idea Press. http://repository.uinsuku.ac.id/6682/1/TEKNOLOGI%20PEMBELAJARAN%20%281%29.pdf

Rosidah, H. K., Mulyana, E. H., & Aprily, N. M. (2024). Peran Guru dalam Mengoptimalkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, *8*(1), 24–32. https://doi.org/10.31537/jecie.v8i1.1329

Sari, L. D., & Wulandari, R. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN DI KELOMPOK BERMAIN. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(02), 99-103.https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/442

Sholichah, Z. (2018). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak di Kelompok B PAUD UPT SPNF SKB Gresik. *Nama Jurnal*, *1*(1), 1–9.1–9. https://www.google.com/search?q=https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/

Sugiyono (2022) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)

Suyadi, & Ulfah, M. (2015). *Konsep dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia,* *3*(2), 61–68. https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i2.2148

Wulandari, E. S. (2024). Pentingnya interaksi sosial dalam mendukung pertumbuhan sosial-emosional anak usia dini. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) EISSN*, *2*(12), 352–356.http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index