

ANALISIS KESULITAN BELAJAR ANAK USIA DINI

Salimah Zahra Millati¹, Alya Rhamdania Barlian², Alisya Zahra³, Refika Nisa Hendrayani⁴.

¹Jurusan Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111114@student.ac.id

²Jurusan Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111020@student.unsil.ac.id

³Jurusan Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111081@student.unsil.ac.id

⁴Jurusan Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111019@student.unsil.ac.id

Abstract. *Analysis of the Causes of Learning Difficulties in PAUD Kober Idrisiyyah Cilolohan aims to identify factors causing Learning Difficulties in Early Childhood Education, particularly in understanding and classifying animal habitats. This community service activity applies a Participatory Pedagogy approach through stages of planning, data collection via field observations and interviews, development of Interactive Learning Media, implementation of direct teaching, and evaluation of learning outcomes using pre-test and post-test assessments. The results show that Learning Difficulties are influenced by differences in cognitive abilities, limited exposure to certain types of animals, and low learning focus when conventional teaching methods are used. To address these issues, Interactive Learning Media themed on marine and land animals (Animal Adventure) was implemented and integrated with the traditional game Oray-Orayan as a form of Play-Based Learning. Evaluation results indicate an improvement in children's understanding after the implementation of Play-Based Learning activities. In conclusion, Learning Difficulties in Early Childhood Education can be reduced through Participatory Pedagogy, Interactive Learning Media, and Play-Based Learning approaches that align with children's developmental characteristics.*

Keywords: *Learning Difficulties, Early Childhood Education, Participatory Pedagogy, Interactive Learning Media, Play-Based Learning*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tahap dasar yang sangat penting dalam membangun karakter, kemampuan, serta kecerdasan anak sejak awal kehidupan. Usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*) yang hanya berlangsung sekali, ketika anak tumbuh dan berkembang dengan sangat cepat dalam berbagai aspek, mulai dari kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, hingga moral dan spiritual. Melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pemerintah menegaskan bahwa PAUD berfungsi mendukung proses tumbuh kembang anak agar mereka siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Karena itu, keberhasilan pendidikan pada periode ini akan turut memengaruhi keberhasilan anak pada tahap pendidikan berikutnya dan kehidupannya di masa depan (Fariza & Kusuma, 2024).

Di era digital yang semakin pesat, integrasi teknologi ke dalam pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting. Menurut Yusuf dan Darmasyah (2025), penggunaan aplikasi edukatif, video pembelajaran, serta perangkat interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak PAUD sekaligus mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan motorik. Proyek-proyek inovatif dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi wadah potensial untuk

memperkaya pengalaman belajar peserta didik, mendorong partisipasi yang lebih aktif, serta mengembangkan berbagai kompetensi abad ke-21 (Jauhar, 2023).

Di PAUD Kober Idrisiyah Cilolohan menunjukkan realitas di lapangan bahwa tidak semua satuan PAUD mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi ataupun pengembangan media pembelajaran berbasis proyek, misalnya, pembuatan media pembelajaran interaktif masih jarang dilakukan. Pembelajaran umumnya menggunakan metode konvensional dan media sederhana, sehingga potensi anak untuk bereksplorasi secara kreatif dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya belum sepenuhnya terpenuhi. Kondisi ini menjadi dasar pentingnya pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis proyek dan digital yang dapat menunjang kebutuhan belajar anak serta menyesuaikan pembelajaran dengan tuntutan perkembangan era digital saat ini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada anak usia dini, kesulitan belajar adalah ketika anak kesulitan memahami dan merespons kegiatan pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Dalam pendidikan anak usia dini, kesulitan belajar tidak selalu terkait dengan kemampuan intelektual lebih pada kesiapan anak untuk belajar dan dukungan lingkungan belajar yang mereka terima, yang merupakan faktor yang lebih penting (Syafudin, 2023). Hambatan tersebut dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti kurang fokus, sulit berkonsentrasi, dan perilaku belajar yang tidak sesuai dengan harapan pendidik (Fatimah, 2023).

Kemampuan anak untuk memfokuskan perhatian mereka pada suatu hal untuk waktu yang lama dikenal sebagai konsentrasi. Untuk membuat anak tetap fokus lebih lama, strategi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual diperlukan, karena anak usia dini cenderung memiliki rentang perhatian yang singkat, menurut Rochman dan Sari (2025). Karena anak-anak tidak dapat menerima atau memproses informasi dengan baik,

konsentrasi yang buruk seringkali merupakan awal dari masalah belajar.

Perilaku belajar anak sangat memengaruhi keberhasilan proses belajar. Anak-anak dapat mengalami masalah dalam perkembangan akademik dan sosial karena perilaku seperti bosan cepat, tidak mau mengikuti instruksi, atau sering terganggu oleh rangsangan luar (Piragasam, 2021). Cara guru mendorong siswa untuk belajar serta pola asuh yang diterapkan orang tua di rumah biasanya memengaruhi perilaku ini (Medeiro & Silva, 2025).

2.2 Faktor *Internal Eksternal*

Faktor *internal* dan *eksternal* termasuk kondisi psikologis dan fisiologis anak, seperti kemampuan konsentrasi, kondisi emosi, kesehatan, dan kesiapan mental. Anak-anak yang kehilangan fokus cepat atau konsentrasi rendah akan sulit memahami instruksi pembelajaran (Fatimah, 2023).

Namun, “faktor luar” termasuk lingkungan rumah, pola asuh, dan lingkungan belajar di sekolah. Guru PAUD memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh stimulasi, dan sesuai karakteristik perkembangan anak (Syafudin, 2023). Kekurangan dukungan keluarga, kurangnya komunikasi antara guru dan orang tua, dan suasana kelas yang tidak menarik dapat mengurangi motivasi dan konsentrasi anak (Rochman & Sari, 2025).

Selain itu, metode pembelajaran dan media yang monoton dapat menyebabkan anak *terdistract* dan kehilangan minat. Oleh karena itu, terbukti bahwa perhatian dan perilaku positif siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan pembelajaran, seperti permainan edukatif, kegiatan berbasis proyek, dan pembelajaran di luar ruangan (Medeiro & Silva, 2025).

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan studi teori di atas, masalah belajar anak usia dini di PAUD Kober Idrisiyah Cilolohan dapat dipahami sebagai akibat dari kombinasi faktor *internal* (konsentrasi, kondisi psikologis, dan perilaku belajar) dan faktor *eksternal* (lingkungan keluarga dan sekolah). Anak-anak dengan

tingkat konsentrasi rendah dan perilaku belajar yang tidak positif cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama jika mereka tidak memiliki lingkungan pembelajaran yang mendukung. Strategi pembelajaran aktif dan pendekatan kolaboratif antara guru dan orang tua dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan menumbuhkan perilaku belajar positif.

III. METODE PENELITIAN

Pengabdian ini menggunakan pendekatan pedagogi partisipatif, yaitu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui keterlibatan langsung, dialog, dan pengalaman bermakna. Pendekatan ini menekankan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik dalam membangun pengetahuan secara kontekstual dan reflektif (Freire, P. 2005).

Pendekatan tersebut berfokus pada pembuatan media pembelajaran interaktif serta evaluasi berbasis bukti (*evidence-based evaluation*). Metode yang diterapkan mencakup tahapan perencanaan, pengembangan materi, pelaksanaan pengajaran langsung, serta asesmen pre-test dan post-test untuk mengukur dampak pembelajaran pada anak usia dini. Penggunaan desain pre-posttest bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran diberikan (Creswell. 2014).

Pendekatan ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang menekankan pembelajaran konkret, bermain sambil belajar, serta pengalaman langsung. Selain itu, kegiatan pembelajaran mengintegrasikan unsur budaya lokal dan mendorong partisipasi aktif anak di lingkungan sekolah, sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang holistik dan kontekstual (Suyanto, S. 2005).

Pada minggu pertama, kegiatan difokuskan pada tahap perencanaan dan pengumpulan data awal. Tim melakukan diskusi kelompok untuk menentukan sekolah sasaran, dilanjutkan dengan penetapan jadwal wawancara. Wawancara lapangan

dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar anak-anak PAUD. Data hasil wawancara tersebut menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak.

Minggu kedua difokuskan pada pengembangan media pembelajaran bertema “Petualangan Hewan”, yaitu media berbasis sterofoam yang digunakan untuk mengelompokkan hewan darat dan hewan laut. Media ini bertujuan untuk melatih kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal konsep klasifikasi berdasarkan habitat. Selain itu, tim menyiapkan permainan tradisional Oray-orayan yang bertujuan menstimulasi kerja sama, koordinasi, dan kekompakan anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan serta sarat nilai budaya lokal (Suyanto, 2005).

Pada minggu ketiga, kegiatan pengajaran diterapkan secara langsung kepada anak-anak PAUD Kober Idrisiyyah. Kegiatan diawali dengan pelaksanaan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal anak, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman anak. Seluruh proses didokumentasikan dan dianalisis berdasarkan hasil observasi, tes, serta dokumentasi kegiatan sebagai bahan penyusunan makalah akhir pengabdian (Creswell, 2014).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pembahasan

a. Perencanaan dan Observasi Awal

Tahap perencanaan dimulai dengan identifikasi kebutuhan belajar anak-anak di PAUD Kober Idrisiyyah Cilolohan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru.

Berdasarkan hasil observasi awal, tim pengabdian kemudian mengembangkan media pembelajaran “Petualangan Hewan”, yang berfungsi mengenalkan dan mengelompokkan hewan laut serta darat menggunakan papan sterofoam. Selain itu, permainan “Oray-orayan” dipilih sebagai

media penguatan perilaku sosial, kerja sama, dan koordinasi anak. Tahap pengembangan ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru PAUD, menyesuaikan pada karakteristik perkembangan anak usia dini dan nilai budaya lokal.

Penelitian Agustina (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan emosional anak serta memperpanjang durasi konsentrasi saat belajar. Sementara studi Medeiro dan Silva (2025) menegaskan bahwa media berbasis interaktif dan multisensori efektif dalam menstimulasi aspek kognitif dan perilaku positif anak, terutama dalam konteks *learning by doing*.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan dilakukan pada minggu ketiga dengan mengimplementasikan media yang telah dikembangkan kepada anak-anak PAUD Kober Idrisiyyah. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan pre-test sederhana untuk mengukur tingkat pengetahuan awal anak terkait klasifikasi hewan dan konsentrasi belajar.

Selama kegiatan, anak-anak terlibat aktif dalam permainan “Petualangan Hewan” dan “Oray-orayan”. Guru melaporkan peningkatan antusiasme, kerja sama, dan perhatian anak dibandingkan dengan kegiatan belajar biasa.

Kegiatan ini menunjukkan efektivitas pendekatan pedagogi partisipatif yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Menurut Rochman dan Sari (2025), pendekatan partisipatif memungkinkan anak mengeksplorasi, berinteraksi, dan belajar melalui pengalaman langsung, sehingga berdampak positif pada perilaku belajar.



Gambar 1. Pretest (Menonton Video Hewan Darat dan Laut).



Gambar 1. Penjelasan.



Gambar 3. Games.



Gambar 4. Post-test.



Gambar 2. Permainan Oray-orayan

c. Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran diperoleh melalui rangkaian kegiatan uji coba game pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD Kober Idrisiyyah Cilolohan bersama anak-anak kelas A besar dan kelas B. Kegiatan diawali dengan sesi pengenalan antara tim pelaksana dan anak-anak guna menciptakan suasana belajar yang akrab, nyaman, dan kondusif sebelum pembelajaran dimulai.

Tahap awal pembelajaran dilakukan melalui pre-test untuk mengetahui pemahaman awal anak-anak mengenai kelompok tempat hidup hewan. Pre-test disajikan dalam bentuk media digital berupa video interaktif yang ditampilkan melalui proyektor, menampilkan berbagai jenis hewan yang hidup di darat dan di laut. Selama proses ini, anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan, namun hasil pengamatan menunjukkan bahwa pemahaman mereka

masih terbatas. Dari total 20 anak, hanya sekitar 7–8 anak yang sudah mampu membedakan habitat hewan dengan cukup baik, sementara sebagian besar lainnya masih mengalami kebingungan dalam mengelompokkan hewan darat dan hewan air.

Setelah pre-test, guru dan tim pelaksana memberikan penjelasan ulang mengenai konsep habitat hewan menggunakan bahasa yang sederhana dan contoh yang dekat dengan kehidupan anak-anak. Penjelasan ini diperkuat melalui penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang oleh tim. Anak-anak secara bergantian maju ke depan kelas untuk memilih gambar hewan dan menempatkannya sesuai dengan habitat yang tepat. Kegiatan ini berlangsung secara interaktif dan penuh antusiasme, di mana anak-anak terlihat aktif, berani mencoba, saling membantu, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Untuk mengukur hasil pembelajaran, dilakukan post-test menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Anak-anak mengerjakan post-test secara berkelompok, dengan satu lembar digunakan oleh 2–3 anak, melalui kegiatan menempelkan gambar hewan pada habitat yang sesuai, seperti ikan di laut dan ayam di darat. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan. Jumlah anak yang mampu mengelompokkan hewan sesuai habitatnya meningkat menjadi sekitar 17 anak dari total peserta.

Sebagai penguatan sekaligus penutup kegiatan, pembelajaran diakhiri dengan permainan tradisional Sunda “Oray-Orayan” yang mengandung unsur budaya lokal. Melalui permainan ini, anak-anak diminta memeragakan gerakan atau suara hewan tertentu, sehingga materi pembelajaran kembali diingat melalui aktivitas bermain. Suasana kegiatan menjadi lebih meriah dan menyenangkan, serta membantu anak-anak mengaitkan konsep habitat hewan dengan pengalaman langsung.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan belajar anak usia dini di PAUD Kober Idrisiyyah Cilolohan dalam memahami

pengelompokan tempat hidup hewan dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya konsentrasi, perbedaan kemampuan kognitif, serta variasi perilaku belajar anak. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Slamet Suyanto (2005) yang menyatakan bahwa pembelajaran PAUD harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak agar potensi belajar dapat berkembang secara optimal.

Rendahnya hasil pre-test mengindikasikan bahwa pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini yang memerlukan pengalaman belajar konkret, visual, dan berbasis aktivitas langsung. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang relatif singkat, sehingga metode pembelajaran satu arah kurang efektif dalam membantu pemahaman konsep abstrak, termasuk konsep klasifikasi habitat hewan. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana proses belajar akan lebih efektif melalui pengalaman konkret dan penggunaan media visual (Piaget, 1964).

Penerapan media pembelajaran interaktif “Petualangan Hewan” yang dipadukan dengan permainan tradisional “Oray-orayan” terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil post-test, di mana sebagian besar anak telah mampu mengelompokkan hewan berdasarkan habitatnya dengan benar. Pendekatan pedagogi partisipatif dan pembelajaran berbasis permainan memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga konsep pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan pandangan Paulo Freire (2005) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Selain berdampak pada peningkatan aspek kognitif, pembelajaran berbasis permainan juga memberikan pengaruh positif terhadap perilaku belajar anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, serta kemampuan bekerja sama selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi tekanan belajar pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Diana Darling-Hammond (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dan bermakna dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik.

Integrasi unsur budaya lokal melalui permainan tradisional turut memperkuat keterlibatan emosional anak dan menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual. Pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai sosial dan budaya sejak usia dini. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dan pendekatan play-based learning berbasis budaya lokal terbukti efektif dalam mengurangi kesulitan belajar anak usia dini serta meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Kober Idrisiyyah Cilolohan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari kegiatan uji coba media pembelajaran yang kami lakukan di PAUD Kober Idrisiyyah Cilolohan, bisa disimpulkan kalau penggunaan game dan media interaktif ini benar-benar membantu anak-anak dalam memahami materi tentang tempat hidup hewan.

Anak-anak terlihat jauh lebih semangat, aktif, dan berani mencoba. Awalnya waktu pre-test hanya sekitar 7 sampai 8 anak yang bisa membedakan hewan darat dan laut. Tapi setelah belajar pakai media buatan kami, dijelaskan kembali, lalu main bersama, hasilnya meningkat jadi hampir 17 anak sudah paham dan bisa mengelompokkan hewan dengan benar di post-test.

Proses belajarnya juga terasa menyenangkan karena anak-anak bisa langsung praktik, memilih gambar, dan menempelkannya sendiri. Apalagi di akhir kegiatan ada permainan "Oray-Orayan" yang bikin suasana jadi lebih hidup dan penuh tawa. Anak-anak kelihatan benar-benar menikmati kegiatan belajar sambil bermain ini.

Para guru juga sangat mendukung dan terbuka. Mereka memberikan kebebasan kepada kami untuk mengajar, ikut membantu menenangkan anak-anak, dan menilai kalau kegiatan seperti ini bagus untuk diterapkan di PAUD karena membuat anak-anak lebih fokus dan tidak mudah bosan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berjalan lancar, seru, dan bermanfaat. Anak-anak tidak hanya belajar mengenal habitat hewan, tapi juga belajar kerja sama, keberanian, dan rasa percaya diri lewat kegiatan yang fun.

5.2 Saran

Untuk Guru PAUD: Kegiatan seperti ini sebaiknya sering dilakukan karena bisa bikin anak-anak lebih semangat dan cepat memahami pelajaran. Guru juga bisa mengombinasikan media digital dengan permainan tradisional seperti Oray-Orayan supaya anak belajar sekaligus mengenal budaya lokal.

Untuk Lembaga PAUD: Akan lebih bagus kalau lembaga terus mengembangkan media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan usia anak, misalnya permainan tempel gambar, alat peraga sederhana, atau video pendek yang menarik perhatian mereka.

Untuk Tim Pelaksana / Mahasiswa: Kegiatan ini bisa dijadikan pengalaman berharga untuk terus berinovasi membuat media pembelajaran yang dekat dengan dunia anak, terutama yang mengangkat budaya dan lingkungan sekitar.

Untuk Anak-Anak: Diharapkan anak-anak terus diajak belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan begitu, mereka tidak hanya paham materi, tapi juga senang dan percaya diri saat belajar hal baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. (2024). *Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan belajar anak usia dini*. Jurnal Komprehensif Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 55–66.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Darling-Hammond, D., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). *Implications for educational practice of the science of learning and development*. Applied Developmental Science, 24(2), 97–140.
- Fatimah, F. (2023). *Analisis faktor penyebab anak usia dini mengalami kesulitan dalam berhitung di TK Siaga Muda*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Kewarganegaraan, 5(2), 87–95.
- Freire, P. (2005). *Pedagogy of the oppressed (30th anniversary ed.)*. New York, NY: Continuum.
- Jauhar, M. R. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Pada Mata Pelajaran Sejarah*.
- Medeiro, C., & Silva, R. (2025). *Students' difficulties in early childhood learning tasks: A case-based study*. Education Sciences, 15(5), 630.
- Piragasam, G. A. (2021). *Early identification of children with specific learning difficulties*. Review of International Geographical Education Online (RIGEO), 11(4), 1235–1247.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Rochman, A., & Sari, D. P. (2025). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar anak pada masa pandemi: Studi kasus POS PAUD Manggis 22 Desa Darsono Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember*. Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini, 9(1), 33–42.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Syafrudin, U. (2023). *Studi kasus kesulitan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun*. Repository LPPM Universitas Lampung.
- Yusuf, S., & Darmasnyah, D. (2025). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Aulad: Journal on Early Childhood, 8(2), 1034-1040.