

## PENGUNAAN MEDIA RUMKAR (RUMAH KARDUS) DALAM UPAYA MENGATASI KECEMASAN ANAK SAAT BERPISAH DENGAN ORANG TUA (*SEPARATION ANXIETY DISORDER*)

Asmaul Husnah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Al-Khoziny Sidoarjo, Indonesia

**Abstract:** *The problems in this research are: 1. How is Rumkar media used in an effort to overcome children's anxiety when separated from their parents at PAUD Tarbiyatul Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo? 2. What are the obstacles to using Rumkar media to overcome children's anxiety when separating from their parents? 3. What are the solutions for using Rumkar media to overcome children's anxiety when separating from parents at PAUD Tarbiyatul Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo. The data collection instruments in this research used observation techniques, documentation as primary data collection instruments and interviews as secondary data collection instruments. Meanwhile, data analysis uses qualitative descriptive analysis, which consists of three interacting analysis flows, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research show that the use of rumkar learning media in a structured and programmed manner has had a positive impact on children's anxiety at PAUD Tarbiyatul Shibyan. The potential is a measurable decrease in anxiety levels from before to after the implementation of rumkar media, indicated by changes in children's behavior such as increased involvement in activities, reduced anxiety symptoms, and increased adaptation when separated from their parents. The results of this study also support and provide valuable insight into the effectiveness of this specific method in dealing with children's anxiety in the preschool environment. Such findings can provide a basis for educational institutions and practitioners in using rumkar media or similar methods as a useful approach to help children deal with anxiety when separated from parents.*

**Keywords:** *Media Rumkar, Child Anxiety, Separation Anxiety Disorder*

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini adalah : 1. Bagaimana penggunaan media Rumkar dalam upaya mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua di PAUD Tarbiyatul Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo? 2. Bagaimana kendala penggunaan media Rumkar untuk mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua 3. Bagaimana solusi yang dilakukan dalam penggunaan media Rumkar untuk mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua di PAUD Tarbiyatul Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data primer dan wawancara sebagai instrumen pengumpulan data sekunder. Sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yang terdiri dari tiga alur analisis yang berinteraksi yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran rumkar secara terstruktur

---

<sup>1</sup> Asmaul Husnah, Email: bu.asmaulhusnah1984@gmail.com

dan terprogram telah memberikan dampak positif terhadap kecemasan anak di PAUD Tarbiyatus Shibyan. Potensialnya adalah penurunan tingkat kecemasan yang terukur dari sebelum hingga sesudah penerapan media rumkar, diindikasikan dengan perubahan perilaku anak seperti peningkatan keterlibatan dalam aktivitas, berkurangnya gejala kecemasan, serta peningkatan dalam adaptasi saat berpisah dengan orang tua. Hasil penelitian ini juga mendukung dan memberikan pandangan yang berharga tentang efektivitas metode spesifik ini dalam mengatasi kecemasan anak di lingkungan PAUD. Temuan semacam itu dapat memberikan landasan bagi institusi pendidikan dan praktisi dalam menggunakan media rumkar atau metode serupa sebagai pendekatan yang bermanfaat untuk membantu anak-anak menghadapi kecemasan saat berpisah dengan orang tua.

**Kata Kunci:** Media Rumkar, Kecemasan Anak, Separation Anxiety Disorder

## PENDAHULUAN

Anak Usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan berada pada rentang usia 0-8 tahun. PP No 27/1990 pasal 6 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 3 s/d 6 tahun dan dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar dan pendidikan perlu dilakukan bagi anak sejak lahir sampai berusia 6 tahun. Rentang masa kanak-kanak dibagi lagi menjadi dua periode yang berbeda awal dan akhir.

Anak usia dini adalah investasi bangsa, karena mereka adalah generasi penerus bangsa. Kualitas bangsa di masa depan ditentukan kualitas anak-anak saat ini. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dilakukan sejak dini, sistematis dan kesinambungan potensi anak tidak akan tumbuh dengan sendirinya tanpa bantuan orangtua atau pun pendidik sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al-Baqarah Ayat 31:

بِكَلِّمَ الْمَلَائِكَةَ عَلَى عَرْشِهِمْ ثُمَّ كُلَّهَا لِأَسْمَاءَ آدَمَ وَعَلَّمَ  
صَادِقِينَ كُنْتُمْ إِنْ هَؤُلَاءِ بِأَسْمَاءِ أَنْبِيَاءٍ فَقَالَ

Artinya : Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!"

Pendidikan adalah proses pengalaman dalam meningkatkan potensi dan keilmuan yang dimiliki oleh setiap individu dengan cara bertahap. Pendidikan menunjukkan suatu proses bimbingan, tuntunan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur seperti mendidik, peserta didik, tujuan dan sebagainya. Terdapat dua jenis pendidikan yaitu pendidikan formal dan non formal. Jika di dalam memfasilitasi perkembangan anak, maka melalui pendidikan formal maupun non formal anak bisa mandiri dan percaya diri sehingga tidak tergantung kepada orang lain. Oleh hal ini untuk merangsang perkembangan Anak Usia Dini diperlukan media

pembelajaran yang menarik yakni menggunakan media pembelajaran (Adela:2023). Media pembelajaran untuk anak usia dini beragam dan tidak harus semuanya membeli materi baru dengan biaya yang mahal. Begitu juga dengan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis STEAM. Guru dapat memanfaatkan barang atau bahan yang mudah didapat seperti dari kardus bekas, kertas lipat, barang bekas lainnya. Bagian lepas adalah benda lepas yang dapat digerakkan, dimanipulasi. Bahan lepasan ini sebagai media pembelajaran dapat membuat anak berpikir imajinatif.

Rumah kardus merupakan suatu benda daur ulang yang sudah tidak terpakai dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran, kegunaan kardus sendiri untuk pengemas suatu bahan, dan banyak orang yang setelah membeli suatu barang yang dikemas menggunakan kardus langsung dibuang dan kardus tidak dimanfaatkan sebagai suatu kerajinan, di dalam media rumah kardus banyak terdapat ilmu pengetahuan yang sangat menyenangkan untuk anak usia dini. Anak diajak untuk mengasah pola pikir anak agar bisa bermain dengan menggunakan barang bekas atau barang yang sudah tidak terpakai tanpa harus bermain dengan mainan yang mahal. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan dengan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana penggunaan media Rumkar (rumah kardus) dalam upaya mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua (separation anxiety disorder) di PAUD Tarbiyatus Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo. Bagaimana kendala penggunaan media Rumkar (rumah kardus) untuk mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua (separation anxiety disorder) di PAUD Tarbiyatus Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo. Bagaimana solusi yang dilakukan dalam penggunaan media rumkar (rumah kardus) untuk mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua (separation anxiety disorder) di PAUD Tarbiyatus Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (sugiyono:2023). Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh data dan informasi secara mendalam untuk melakukan analisis kemampuan yang dimiliki anak untuk bermain sambil belajar agar anak bisa terlepas dari orang tua dan bisa melakukan sosialisasi dengan temannya. Data awal yang diambil adalah data hasil angket yang diberikan untuk mengelompokkan siswa dalam kategori gaya belajar 6 aspek yang digunakan pada anak, kemudian diberi pertanyaan tentang pembelajaran tersebut. Hasil tes itulah yang kemudian dideskripsikan secara mendalam mengenai kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan dari guru mengenai media tersebut.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian kali ini, sesuai dengan judul yang tertera bahwa bagaimana penggunaan media RUMKAR (Rumah Kardus) dalam upaya mengatasi kecemasan

anak saat berpisah dengan orang tua. pada penelitian diatas di sebutkan bahwasanya media rumah kardus merupakan model pembelajaran yang relevan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak usia dini. Pada pembelajaran ini memang kegiatannya merupakan kegiatan yang komprehensif atau luas dalam meningkatkan perkembangan aspek anak. namun tetap ada satu aspek yang di prioritaskan dalam media rumah kardus yaitu social emosional.

Dalam pendidikan anak usia dini memang di berbeda dengan jenjang pendidikan yang lainnya, Anak usia dini belajar nya dengan bermain atau bisa disebut bermain sambil belajar hal ini menyesuaikan kondisi kematangan anak dan juga kematangan psikologisnya karna bermain adalah hal esensial bagi kesehatan anak, meningkatkan hubungan anak dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan aspek perkembangan anak, meningkatkan daya eksplorasi anak, anak berkegiatan dalam perkembangan sosial emosional anak. apalagi bermain disekolah yang sudah jelas dilakukan secara bersama sama. Media rumah kardus permainan untuk meningkatkan dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini dan memunculkan nilai aspek yang lain. Sehingga anak tau mana sikap yang baik dan juga sikap yang kurang baik. sehingga terjalin komunikasi karna dari kegiatan bermain secara tidak langsung anak akan bekerjasama dengan teman lain untuk mencapai tujuan tertentu, anak mengetahui apa itu kesepakatan yang tetap untuk tujuan bersama, memunculkan sikap murah hati, jujur, sportif dan sikap sosial yang lain.

Selanjutnya meneruskan apa yang telah diteliti oleh peneliti sebagaimana data yang tertera diatas mengenai kendala dalam menerapkan media pembelajaran rumah kardus yang pertama kendala ada pada guru yang tidak begitu menguasai materi. Guru merupakan pihak yang amat sagat fundamental di lingkungan sekolah guru merupakan stake holder berlangsungnya kegiatan dan tujuan utama pada lembaga pendidikan yakni kegiatan belajar mengajar. Menurut Sujiono guru merupakan orang yang di amanahi untuk membentuk pikiran dalam ranah pendidikan. Guru merupakan tangan pertama bagi mnausia untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan informasi yang membuat anak didik menjadi terdidik dan membuka mata untuk melihat dunia. Maka dari itu guru dituntut memiliki profesional sebagaimana yang telah banyak diketahui banyak orang tentang kompetensi kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Diantara kompetensi yang tercantum dalam syarat menjadi guru yang profesional maka harus memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) *Pedagogik* merupakan kemampuan guru dalam mengolah dan menjalankan pembelajaran. Kemampuan pedagogik guru meliputi : pemahaman wawasan dan landasan pendidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang interaktif dan berhubungan tentang pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran jadi dalam pedagogik ini guru harus benar benar memahami apa yang akan disampaikan kepada anak agar tercapai apa yang telah menjadi tujuan dari pendidikan. Ketika seorang guru tidak memiliki kemampuan pedagogik, proses pelaksanaan pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik.
- b) Kemampuan Kepribadian, dikatakan demikian, guru merupakan role model bagi muridnya pun juga bagi wali murid. Tidak dapat dipungkiri bahwa realitas yang ada di masyarakat umumnya menjadikan guru sang anak sebagai panutan anak dan dirinya sendiri. Maka dari itu *guru* harus mempunyai etika atau moral dalam

dirinya sendiri agar menjadi manusia yang patut dijadikan panutan baik bagi murid pun juga wali muridnya karena sedikit banyak gerak gerik dan tingkah laku guru pasti dilihat oleh masyarakat maka idealnya guru harus memiliki sikap sebagai berikut : berakhlak mulia, bijaksana, berwibawa, stabil untuk menjaga tata bicara dan tata krama, dewasa, mampu menjadi pelindung bagi anak-anak khususnya dan bagi masyarakat, objektif menilai kinerja sendiri, dan upgrade ilmu pengetahuan, wawasan dan mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan. Jadi menjadi guru tidak boleh stagnan harus progresif baik untuk siswa atau untuk dirinya sendiri.

Kemampuan sosial, seorang guru baik diakui atau tidak disadari atau tidak menjadi public figure bagi anak-anak maupun masyarakat yang lain yang tidak diajar. Guru menjadi bagian dari masyarakat sekurang-kurangnya harus mampu dan mau berinteraksi sosial dengan masyarakatnya baik komunikasi lisan, tulisan, atau bahkan dengan isyarat. Bergaul secara efektif baik dengan siswa, wali murid, sesama guru, satuan pimpinan dan lain sebagainya.

- c) Kemampuan Profesionalisme, kemampuan ini merupakan kemampuan guru dalam menguasai *pengetahuan* bidang ilmu yang menjadi passionnya, mengetahui bidang ilmu yang diampu. Dan mampu menguasai, memegang, mengendalikan bidang ilmu tersebut dan dapat mengembangkannya sesuai dengan kondisi yang relevan.

Kualitas profesionalisme guru sangat menentukan tingkat kesadaran guru dalam menjalankan perannya secara optimal sebagai penyelenggara pendidikan anak. Guru profesional akan mengetahui betapa pentingnya memenuhi hak-hak anak yang harus diberikan sebagai sarana pertumbuhan dan perkembangan anak didiknya. Oleh karena itu profesionalisme guru harus selalu diupgrade setiap saat setiap waktu dan tentunya disetiap ada kesempatan. Seperti mengikuti pelatihan workshop, menambah wawasan, dan lain sebagainya sehingga anak akan terpenuhi hak-haknya melalui guru yang profesional seperti yang ada pada UU No.35 Tahun 2014.

Kendala yang dihadapi pada media bermain rumah kardus yang ada di PAUD Tarbiyatus Shiblyan Klangri Sidokerto Sidoarjo diantaranya adalah tentang profesionalitas guru. Ketika guru tidak menguasai medan atau kurang memiliki kemampuan pedagogic atau mengolah pembelajaran dalam kelas, maka proses pembelajaran akan menjadi kurang menarik, kurang bermutu dan bisa saja melenceng dari pembahasan yang seharusnya ada di kelas. Maka dari itu upgrading, peningkatan, dan kemandirian guru adalah kunci dari keberhasilan anak-anak dalam proses belajar mengajar.

Kendala selanjutnya yang ditemukan oleh peneliti adalah mengenai sinergi pendidikan antara orang tua dan guru dalam hal ini tentang perkembangan sosial emosional, disebutkan pada temuan penelitian adalah masih ada pola asuh orang tua di rumah yang tidak sinkron dengan pola asuh guru pada saat di sekolah. Maka dari itu tugas orang tua adalah mendukung anak dengan berbagai kegiatan yang diberikan dari sekolah dan juga harus ada komunikasi 2 arah antara guru dan orang tua agar tidak terjadi perbedaan pola asuh di sekolah dengan di rumah. Karena hal tersebut fatal bagi anak bisa mempengaruhi kebingungan pada anak. Guru pun juga begitu harus sedini mungkin menginformasikan kepada orang tua tentang hal insidental yang terjadi pada anak baik tentang perkembangan atau penurunan yang terjadi pada anak dengan informasi yang akurat dapat membantu tumbuh kembang anak dalam hal ini terutama perkembangan sosial emosional yaitu perkembangan yang sangat berbahaya bagi kehidupan anak dimasa saat ini dan masa mendatang.

Orang tua juga berperan penting dalam perkembangan sosial emosional anak. orang tua yang tau karakter anak itu bagaimana maka dari itu orang tua juga harus menguasai bagaimana pola asuh yang terbaik untuk anaknya. Perlu diingat bahwa setiap anak atau individu berbeda karakter dengan begitu polah asu orang tua juga harus berbeda. Maka dari itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengasuh anak dirumah atau selain di bangku sekolah diantaranya :

a) Tidak membandingkan dengan anak lain.

Membandingkan adalah salah satu perilaku membatasi kemampuan orang lain. Ketika anak dibandingkan dengan temannya dalam otak anak akan merasakan perasaan yang timbul sehingga anak merasa tidak nyaman. Dikarenakan ketika orang tua membandingkan berarti orang tua menginginkan anaknya menjadi seperti apa yang di bandingkan. Ketika sudah tidak ada support dari orang tua maka kecerdasan anak juga menurun. Maka dari itu pola asuh orang tua tidak boleh ada unsur membandingkan dikarenakan dampaknya akan fatal dan berakhir pada penurunan perkembangan anak.

b) Membiarkan anak bermain dengan pengawasan yang cukup

Anak usia dini adalah tentang bermain. Semua tentang bermain. Karena disitulah proses belajar dan tumbuh kembang anak . mungkin menurut orang tua bermain adalah sesuatu yang kurang baik bagi mereka. Memang benar bermain yang tidak terarah tanpa pengawasan adalah bermain yang kurang baik. Namun sesekali memberikan anak kesempatan memilih teman juga perlu dilakukan oleh orang tua. Memberikan sedikit kebebasan pada anak juga penting karena dapat melatih kecerdasan emosional anak bahkan dapat menumbuhkan karakter maka dengan baik, dan juga orang tua dapat mengetahui karakter pada diri anak. Contoh bermain dapat menumbuhkan aspek perkembangan anak. ketika ada beberapa permainan anak pasti akan memilih permainan yang ia suka. Ketika ada teman lain yang juga memilih permainan yang sama. Mau tidak mau terpaksa ia harus berbagi dengan temannya, dari situlah anak sudah dapat dilihat bahwa anak kecil pun juga memiliki sikap atau rasa sosial. Satu aspek berkembang. Contoh lagi anak memilih permainan yang melibatkan seluruh anggota tubuh mungkin menurut orang tua permainannya terlalu melelahkan namun perlu diketahui ada aspek perkembangan yang tumbuh yaitu motorik kasar anak. begitu pula dengan permainan permainan lainnya.

c) Memberikan contoh

Ini adalah tindakan nyata yang harus dilakukan oleh orang tua, kembali pada konsep anak usia dini adalah meniru apa yang dilihatnya. Sebagai manusia dewasa yang selalu berdampingan dengan anak, tindakan kita seharusnya adalah refrensi untuk anak. Perilaku orang tua adalah contoh yang akan di praktekan oleh anak. Maka dari itu ketika orang tua menginginkan anaknya menjadi seperti ini maka harus dimuai dari kedua orang tua terlebih dahulu dan anak akan meniru. Dan yang perlu di garis bawah antara kedua orang tua pun juga harus sinkron. Karena terkadang antar ayah dan bunda pun berbeda dalam memberikan pola asuh untuk anaknya. Seperti contoh yang sudah maklum dikalangan orang tua jaman sekarang adalah para orang tua tidak menginginkan anaknya mengenal hp terlalu lama maka yang harus dilakukan adalah orang tua pun tidak diperkenankan mengoprasikan hp didepan anak. dengan begitu anak mengetahui bahwa orang tuanya tidak memakai hp ia pun tidak akan meminta hp. Jadi begitu anak usia dini gaya belajarnya melalui meniru apa yang dilihatnya. Maka berilah contoh perilaku dan sikap yang baik kepada anak agar anak juga tumbuh menjadi pribadi yang

baik. Proses atau kegiatan belajar mengajar tidak pernah terlepas dari yang namanya Media pembelajaran. Mungkin media pembelajaran adalah elemen penting selanjutnya setelah guru murid dan orangtua. Adanya media ajar ini menentukan optimal tidaknya suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran juga mencakup permainan untuk anak. karena dalam pendidikan anak usia dini adalah dunia bermain, maka media ajar yang harus di berikan secara lengkap adalah permainan. Semakin banyak permainan akan semakin berkembang pula peserta didiknya. Namun ketika media pembelajaran dalam hal ini juga bisa disebut permainan, maka stimulus yang didapatkan oleh anak juga tidak bisa optimal. Apalagi dalam mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua. Anak harus terfasilitasi kebutuhan pembelajarannya. Dalam hal ini perkembangan sosial emosionalnya juga pasti akan sangat bermakna.

## **KESIMPULAN**

Adanya penggunaan media pembelajaran rumkar sangat efektif menarik untuk anak, membuat anak timbul rasa penasaran, baik dalam mengatasi kecemasan anak terhadap orang tua dengan begitu anak lebih cepat berpisah dengan orang tua. Namun dimanapun tak terkecuali di PAUD Tarbiyatus shibyan pun juga terdapat kendala kendala dalam penerapan media rumkar untuk mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua yaitu anak mudah bosan. yang mengakibatkan tidak optimalnya pembelajaran dan berujung pada perkembangan anak. karena segala sesuatu pembelajaran anak usia dini tolak ukurnya adalah tumbuh kembang anak. meski begitu di PAUD Tarbiyatus Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo, juga mengakui bahwasanya media pembelajaran rumah kardus tersebut sangat efektif dalam upaya meningkatkan sosial emosional anak usia dini. Adapun kendala yang ada merupakan kendala yang masih sangat bisa diperbaiki. Bukan kendala atau hambatan yang tidak bisa diperbaiki. Asal ada kemauan yang tinggi terutama dari guru dan orang tua maka anak pasti akan mengikuti aturan yang telah dibuat. Pada akhirnya bisa disimpulkan Paud Tarbiyatus Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo telah mampu melaksanakan model pembelajaran dengan menggunakan media yang belum pernah ada, sehingga anak yang belum bisa terpisah dengan orang tua sudah melakukan capaian yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun solusi untuk mengatasi penggunaan media rumah kardus agar anak tidak mudah bosan, yaitu guru memberi suatu reward atau hadiah pada tempat kosong yang sudah disediakan dan guru harus kreatif dalam pembelajaran seperti coklat, pensil, penghapus, dan stiker yang sangat digemari oleh anak

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina ES. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013. Aksara J Bhs Dan Sastra. 18(1):84-99. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara>
- Arsyad A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daraji D. (2015). Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecemasan dalam Memasuki Dunia Kerja. J VARIDIKA. 27(2):183-191. doi:10.23917/varidika.v27i2.1732
- Dhea Adela. (2021). Buku Ajar Filsafat Pendidikan. Sukabumi: Nusa Putra Press.
- Fuadah H. (2020). Pengaruh Penerapan Transparansi, Sistem Informasi dan Manajemen terhadap Kualitas Laporan Keuangan dan Dampaknya pada

Akuntabilitas Publik (Studi pada Perusahaan Start Up Berbasis Teknologi di Jakarta).

- Habibi MM. (2022). Penanganan Kecemasan pada Anak Usia Dini Melalui Terapi Bermain. *J Ilm Profesi Pendidik*. 7(1):156-162. doi:10.29303/jipp.v7i1.297
- Hadisi LA. (2015). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini La Hadisi. *J Al-Ta'did*. 8(2):50-69. <http://repository.iiq.ac.id/handle/123456789/228>
- Kaluas I, Ismanto A, Kundre R. (2015). Perbedaan Terapi Bermain Puzzle Dan Bercerita Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Selama Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Tk. Iii. R. W. Mongisidi Manado. *J Keperawatan*. 3(2).
- Madyawati L, Nurjannah N. (2020). Kecemasan anak usia dini dan intervensinya (Studi kasus di TK Majaksingi). *Aulad J Early Child*. 4(1):7-16. doi:10.31004/aulad.v4i1.84
- Margono S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta Timur: PT Rineka Cipta.
- Pravitasari A, Warsito BE. (2018). Perbedaan Tingkat Kecemasan Pasien Anak Usia Prasekolah Sebelum Dan Sesudah Program Mewarnai. *Diponegoro J Nurs*. 1(1):16-21.
- Rahman Shaleh; Muhibb Abdul Wahab. (2004). Psikologi: Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam. Jakarta: Jakarta Kencana.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D. Badnang: Alfabeta.
- Suprapti E, Tri D. (2023). Efektifitas Terapi Bermain Boneka Tangan dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah. 14(1):179-186.
- Sutrisno H. (2001). Metode Research. Yogyakarta: Andi.
- Tamisa A. (2017). Latar Belakang Kecemasan Anak Pra Sekolah Kasus a (Im) Siswa Taman Kanak-Kanak Ar-Rahmah Palembang. *Psikis J Psikol Islam*. 2(2). doi:10.19109/psikis.v2i2.1184
- Universitas Terbuka. (2021). Media Dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Universitas Terbuka.