

PENGEMBANGAN KARTU BERSERI PINTAR, TAAT, DAN RAJIN (PINTARA) UNTUK MENUMBUHKAN DISIPLIN POSITIF PADA ANAK USIA DINI

Diny Veronica¹, Lilis Suryani², Ajat³

^{1,2,3}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

e-mail: 1dinyveronica3@gmail.com , 2lilisyeven2019@gmail.com,

3ajat@panca-sakti.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Kartu Berseri Pintar, Taat, dan Rajin (Pintara) untuk menumbuhkan disiplin positif pada anak usia dini, khususnya perilaku antre, berbagi, dan merapikan mainan. Latar belakang penelitian ini adalah masih dominannya metode instruktif di PAUD yang kurang menarik dan belum efektif dalam membentuk disiplin intrinsik anak. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap pengembangan. Uji coba dilakukan melalui perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar pada anak usia 5–6 tahun di Kecamatan Mustika Jaya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta penilaian respon anak, dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kartu Berseri Pintara sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, dinyatakan sangat layak oleh ahli dan praktisi dengan kategori sangat baik dengan rincian rata-rata persentase sebesar 90% oleh ahli materi, 95% oleh ahli media, dan 97.5% oleh praktisi PAUD, serta mendapat respon positif dari anak dengan sebagian besar berada dalam kategori sangat baik, yakni sebesar 43.33% dari total 30 responden. Anak lebih mudah memahami pesan moral, termotivasi menerapkan disiplin, dan menunjukkan peningkatan perilaku antre, berbagi, serta merapikan mainan. Dengan demikian, Kartu Berseri Pintara layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk menumbuhkan disiplin positif pada anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Disiplin Positif, Kartu Cerita Berseri.

Abstract

This study aims to develop the Pintar, Taat, and Rajin (Pintara) Serial Story Cards to foster positive discipline in early childhood, particularly in queuing, sharing, and tidying up toys. The background of this research lies in the dominance of instructive methods in early childhood education, which are less engaging and ineffective in building children's intrinsic discipline. This study employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, limited to the development stage. Trials were conducted individually, in small groups, and in large groups with children aged 5–6 years in Mustika Jaya District. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, and children's response assessments, then

analyzed qualitatively and quantitatively. The results indicated that the Pintara cards met the principles of early childhood learning, were deemed highly feasible by experts and practitioners with an overall category of "very good", obtaining an average percentage score of 90% from the material expert, 95% from the media expert, and 97.5% from early childhood education practitioners, and received positive responses from children with most respondents (43.33% of the total 30 participants) categorized as "very good". Children found it easier to understand moral messages, were motivated to practice discipline, and showed improvements in queuing, sharing, and tidying behaviors. Thus, the Pintara Serial Story Cards are feasible to be used as an innovative medium to foster positive discipline in early childhood.

Kata Kunci: Early Childhood, Positive Discipline, Serial Story Cards.

Accepted: September 29 2025	Reviewed: November 01 2025	Published: November 30 2025
--------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan masa krusial dalam perkembangan manusia karena pada rentang usia 0–6 tahun anak mengalami pertumbuhan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan moral yang sangat pesat (Rijkiyani et al., 2022). Masa yang sering disebut *golden age* ini menjadi periode fundamental dalam pembentukan kepribadian, karakter, dan pola perilaku yang akan terbawa hingga dewasa (BPS, 2024). Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah penanaman disiplin positif yang memengaruhi kemampuan anak dalam mengendalikan diri, bekerja sama, dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Kondisi PAUD di Indonesia menunjukkan perkembangan positif dari sisi kuantitas dengan meningkatnya jumlah lembaga PAUD mencapai 200 ribu unit, tetapi masih menghadapi tantangan serius dari segi kualitas (Wijayanti et al., 2022). Di lapangan, pembelajaran disiplin positif sering kali masih didominasi pendekatan instruktif. Guru cenderung menggunakan perintah verbal seperti "ayo antre" atau "bereskan mainannya," tanpa strategi pembelajaran sistematis yang kontekstual (Shofiah & Munandar, 2023). Akibatnya, perilaku disiplin anak muncul karena kontrol eksternal, bukan kesadaran intrinsik (Deci & Ryan, 2000; Nelsen, 2006).

Temuan observasi pada empat TK di Kecamatan Mustika Jaya memperlihatkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam menunggu giliran, kurang kooperatif dalam berbagi, serta tidak terbiasa merapikan mainan. Upaya guru melalui arahan verbal atau puji belum konsisten membentuk kebiasaan disiplin. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori disiplin positif yang menekankan penguatan intrinsik dengan praktik pembelajaran di kelas.

Disiplin positif merupakan pendekatan yang menekankan pada pengembangan kesadaran diri anak melalui pengalaman belajar yang bermakna. Menurut teori *Self-Determination* (Deci & Ryan, 2000), kebutuhan anak untuk otonomi, kompetensi, dan keterhubungan menjadi dasar munculnya perilaku disiplin yang berkelanjutan. Sementara itu, Piaget (1972) menegaskan pentingnya pengalaman konkret dan naratif pada tahap praoperasional anak usia 5–6 tahun agar mereka mampu memahami aturan melalui situasi nyata.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media visual berbasis cerita memiliki peran penting dalam menanamkan nilai karakter. Pratiwi et al. (2019) menemukan bahwa media cerita bergambar berseri efektif menstimulasi perilaku disiplin anak usia dini, seperti menunggu giliran dan menaati aturan. Penelitian Azizah et al. (2023) membuktikan bahwa media kartu bergambar mampu meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini sekaligus menumbuhkan sikap positif dalam kegiatan kelas. Demikian pula, Lestari (2023) mengembangkan buku cerita berbasis QR Code yang menekankan integrasi budaya lokal dengan nilai karakter, menegaskan bahwa media inovatif berperan besar dalam pembelajaran anak usia dini.

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan aspek literasi atau kognitif, sedangkan pembiasaan disiplin positif masih kurang mendapatkan perhatian khusus. Padahal, kebiasaan seperti antre, berbagi, dan merapikan mainan merupakan fondasi penting bagi perkembangan sosial-emosional anak dan menjadi indikator awal keberhasilan pembentukan karakter (Fakhriyani, 2017). Untuk menjawab kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan Kartu Berseri Pintara (Pintar, Taat, dan Rajin) sebagai media pembelajaran yang dirancang khusus untuk menumbuhkan disiplin positif anak usia dini. Media ini berupa kartu bergambar dengan alur cerita bersambung yang menampilkan tokoh anak dalam situasi sehari-hari, sehingga anak dapat belajar melalui penokohan, narasi, dan konsekuensi sosial dari perilaku disiplin. Dengan desain visual yang ekspresif, bahasa sederhana, dan ukuran ramah anak, Pintara diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Pendekatan berbasis naratif memungkinkan anak tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga merefleksikan sikap tokoh, merasakan dinamika emosi, dan menimbang konsekuensi sosial dari suatu tindakan. Dengan keterlibatan emosional ini, anak lebih mudah meneladani sikap positif secara berulang dalam keseharian. Hal ini sejalan dengan prinsip *contextual teaching and learning* dalam Kurikulum PAUD yang menekankan keterkaitan pengalaman nyata dengan pembelajaran.

Selain itu, media kartu berseri pintara memiliki keunggulan praktis. Guru maupun orang tua dapat menggunakannya dalam berbagai situasi belajar, baik di kelas maupun di rumah. Melalui diskusi ringan, tanya jawab, atau penerapan langsung, pendamping membantu anak memahami pesan disiplin yang terkandung dalam cerita. Dengan demikian, kartu berseri pintara berfungsi sebagai sarana kolaboratif antara guru, anak, dan orang tua dalam menanamkan disiplin positif.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, jelas bahwa pengembangan media Kartu Berseri Pintara relevan dan urgensi dilakukan. Media ini diharapkan mampu menjadi solusi inovatif bagi guru PAUD dalam menanamkan disiplin positif dengan cara yang menyenangkan, humanis, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap pengembangan karena fokus utama adalah menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Model ADDIE dipilih karena mampu memberikan prosedur sistematis dalam merancang, mengembangkan, serta menguji kelayakan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di Kecamatan Mustika Jaya, Kota Bekasi, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun dari tiga lembaga PAUD mitra, yaitu TK Islam Qisthi, TK Al Irsyad, dan TK RA Muslimat IV. Uji coba dilakukan secara bertahap melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Target penelitian adalah pengembangan media Kartu Berseri Pintara untuk menumbuhkan disiplin positif anak usia dini, khususnya perilaku antre, berbagi, dan merapikan mainan.

Prosedur penelitian meliputi beberapa langkah: (1) analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru PAUD, (2) perancangan produk awal berupa kartu cerita berseri, (3) validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi, (4) revisi produk berdasarkan masukan validator, serta (5) uji coba terbatas pada peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, serta angket respon anak. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi faktual pembelajaran disiplin positif, wawancara untuk menggali kebutuhan guru, sedangkan angket digunakan untuk menilai kelayakan media dan respon peserta didik.

Data dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, wawancara, validasi ahli, serta penilaian respon anak. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk

menggambarkan kebutuhan, proses pengembangan, dan respon anak, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor rata-rata guna menentukan kategori kelayakan media serta tingkat respon anak terhadap penggunaan Kartu Berseri Pintara.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (Analysis)

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru PAUD di Kecamatan Mustika Jaya, ditemukan bahwa anak usia 5–6 tahun masih mengalami kesulitan dalam disiplin, khususnya antre, berbagi, dan merapikan mainan. Guru biasanya hanya menggunakan instruksi verbal, sehingga anak belum memiliki kesadaran intrinsik untuk menerapkan disiplin. Kondisi ini menegaskan perlunya media yang menarik, kontekstual, dan sesuai tahap perkembangan anak.

2. Tahap Desain (Design)

Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap analisis, peneliti merancang Kartu Berseri Pintara. Media ini memuat cerita bergambar dengan tokoh anak yang konsisten, menggunakan bahasa sederhana, serta ilustrasi visual yang ekspresif. Warna dipilih cerah agar menarik perhatian anak, dan ukuran kartu disesuaikan dengan tangan anak. Selain itu, instrumen penelitian berupa pedoman observasi, wawancara, angket validasi ahli, dan angket respon anak disusun pada tahap ini.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Produk awal media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi PAUD. Hasil validasi menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan setelah melalui revisi kecil.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Kartu Berseri Pintara

No.	Validator	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Materi	90	Sangat Baik
2	Ahli Media	95	Sangat Baik
3	Praktisi (Guru)	97,5	Sangat Baik

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media Kartu Berseri Pintara layak diuji cobakan pada anak usia dini dengan beberapa revisi sederhana. Revisi oleh ahli materi berupa penambahan narasi cerita, penambahan 2 kartu menjadi delapan kartu setiap serinya, dan penguatan nilai tanggung jawab dan pemecahan masalah di setiap seri. Selanjutnya revisi oleh ahli media berupa

konsistensi font dan kerapian tata letak. Sedangkan revisi oleh praktisi adalah penambahan panduan penggunaan singkat untuk guru.

Setelah dinyatakan layak, dilakukan uji coba terbatas untuk melihat respon awal anak dan guru terhadap media. Uji coba dilaksanakan bertahap, mulai dari kelompok kecil (lima anak) hingga kelas besar (15 anak) di tiga TK mitra penelitian. Pada uji coba awal di TK Roudhatul Muslimat IV dengan lima anak, media Pintara terbukti menarik perhatian dan menstimulasi perilaku disiplin positif. Anak-anak antusias mengikuti cerita, berdialog, dan menirukan tokoh yang antre saat bermain. Guru menilai media praktis digunakan, ilustrasi sesuai dunia anak, dan narasi mudah dipahami.

Pada uji coba berikutnya di TK Al-Irsyad dengan kelompok kecil, anak-anak menunjukkan respon lebih aktif. Mereka tidak hanya mendengarkan tetapi juga menirukan ucapan tokoh, mengaitkan isi cerita dengan pengalaman pribadi, serta terlibat dalam diskusi sederhana. Guru memberikan masukan untuk memperbesar ukuran kartu dan menambahkan sampul agar lebih praktis.

Uji coba terakhir dilakukan di TK Islam Qisthi dengan melibatkan 15 anak. Meskipun suasana kelas lebih ramai, media tetap efektif menjaga perhatian anak dan memotivasi mereka untuk menirukan dialog tokoh serta mempraktikkan perilaku disiplin. Guru berhasil mengelola kelas dengan variasi suara dan ekspresi, sehingga pesan disiplin tersampaikan dengan baik.

Hasil uji coba terbatas ini menunjukkan bahwa media Kartu Berseri Pintara praktis digunakan, menarik bagi anak, serta efektif menumbuhkan perilaku disiplin positif seperti antre, berbagi, dan merapikan mainan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kartu Berseri Pintara dinyatakan sangat layak digunakan oleh para ahli materi, ahli media, dan praktisi PAUD. Kelayakan ini sejalan dengan prinsip dasar pengembangan media pembelajaran anak usia dini, yaitu kesesuaian isi dengan tahap perkembangan, kejelasan bahasa, serta visual yang menarik dan mudah dipahami anak. Menurut Piaget et al. (2023), anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional yang menekankan pembelajaran konkret melalui simbol, gambar, dan narasi sederhana. Dengan desain kartu bergambar berseri yang menampilkan tokoh dan alur cerita berkesinambungan, anak dapat lebih mudah memahami pesan moral dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari.

Validasi ahli materi menegaskan bahwa isi cerita relevan dengan nilai disiplin positif, khususnya antre, berbagi, dan merapikan mainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nelsen (2006) yang menyatakan bahwa disiplin positif harus ditanamkan melalui pengalaman belajar yang mendorong kesadaran anak, bukan sekadar perintah atau hukuman. Dengan menyaksikan perilaku tokoh dalam cerita, anak

dapat menirukan sikap disiplin secara lebih natural. Ahli media juga menilai aspek desain sangat baik, yang memperkuat teori dari Mayer (2019) tentang pentingnya media visual yang baik dalam memfasilitasi pemahaman konsep abstrak menjadi konkret.

Pada tahap implementasi, hasil uji coba menunjukkan bahwa anak memberikan respon sangat positif terhadap media. Uji coba perorangan memperlihatkan ketertarikan anak terhadap ilustrasi, sedangkan uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa anak mulai menampilkan perilaku antre dan berbagi. Uji coba kelompok besar semakin menegaskan efektivitas media dalam meningkatkan keterlibatan anak dan menumbuhkan perilaku disiplin. Temuan ini sejalan dengan teori *Self-Determination* dari Deci & Ryan (2000), yang menjelaskan bahwa anak akan lebih termotivasi berperilaku disiplin apabila pembelajaran memenuhi kebutuhan dasar mereka akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Media Pintara memberi anak kesempatan untuk mengamati, memahami, dan memilih perilaku positif berdasarkan tokoh cerita, sehingga mendorong motivasi intrinsik.

Selain itu, keterlibatan anak yang meningkat juga mendukung teori Vygotsky (1978) mengenai *zone of proximal development (ZPD)*. Melalui bantuan guru sebagai fasilitator, anak terbantu dalam memahami pesan moral dari cerita dan kemudian mempraktikkannya dalam konteks nyata. Guru berperan sebagai *scaffolding* yang menjembatani pemahaman anak terhadap nilai disiplin, misalnya dengan menegaskan kembali pentingnya antre saat anak bermain bersama.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu. Penelitian Pratiwi et al. (2019) menunjukkan bahwa cerita bergambar berseri mampu menstimulasi perilaku disiplin anak, karena anak belajar melalui pengulangan visual dan narasi. Megawati et al. (2023) membuktikan bahwa media kartu bergambar efektif meningkatkan keterampilan membaca sekaligus membangun sikap positif anak. Harpiyani et al. (2022) juga menemukan bahwa media cerita berbasis teknologi dapat menginternalisasi nilai karakter anak. Kesamaan dari penelitian-penelitian tersebut adalah bahwa media berbasis cerita terbukti lebih efektif dibanding instruksi verbal semata dalam menanamkan nilai karakter maupun disiplin.

Lebih lanjut, penelitian ini memperlihatkan keunggulan praktis media Kartu Berseri Pintara. Guru merasa media ini mudah digunakan, tidak memerlukan teknologi canggih, serta dapat diterapkan baik dalam kelompok kecil maupun besar. Keunggulan ini penting karena banyak penelitian sebelumnya masih fokus pada media berbasis digital yang belum tentu bisa diakses semua PAUD. Dengan kartu berseri, guru dan anak dapat berinteraksi secara langsung, membangun komunikasi, dan memfasilitasi pengalaman belajar bermakna.

Dengan demikian, pembahasan hasil penelitian ini menegaskan bahwa Kartu Berseri Pintara layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan disiplin positif pada anak usia dini. Media ini tidak hanya sesuai dengan teori perkembangan anak, tetapi juga sejalan dengan temuan penelitian sejenis yang menekankan pentingnya media visual naratif dalam pendidikan karakter. Meskipun evaluasi sumatif belum dilakukan, hasil penelitian awal ini sudah menunjukkan kontribusi penting dalam inovasi pembelajaran PAUD.

D. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan Kartu Berseri Pintara yang dikembangkan melalui model ADDIE hingga tahap implementasi. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi menunjukkan bahwa media berada dalam kategori sangat layak digunakan. Media ini menghadirkan tokoh yang konsisten, cerita yang konkret, dan ilustrasi yang menarik, sehingga membantu anak memahami aturan sosial secara lebih bermakna.

Uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar memperlihatkan respon positif dari anak, guru, dan praktisi. Respon anak terhadap pembelajaran dengan media Kartu Berseri Pintara berada dalam kategori sangat baik. Anak tampak lebih mudah memahami pesan moral, antusias mengikuti alur cerita, dan menunjukkan peningkatan perilaku disiplin positif, khususnya dalam antre, berbagi, dan merapikan mainan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kartu Berseri Pintara layak sebagai inovasi media pembelajaran untuk menumbuhkan disiplin positif pada anak usia dini. Media ini terbukti sesuai dengan tahap perkembangan anak, praktis digunakan guru, dan dapat diaplikasikan baik di kelas kecil maupun besar.

Daftar Rujukan

- Azizah, W., Bachtiar, M. Y., & Musi, M. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di KB Gembira Ria Bonto-Bonto. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.157>
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik Pendidikan Anak Usia Dini 2024*.
- Deci & Ryan. (2000). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology*, 49(3), 182–185.
- Fakhriyani, D. V. (2017). Pendidikan karakter anak usia dini sebagai salah satu jawaban dalam mempersiapkan generasi muda untuk menggapai bonus demografi. *Wacana Didaktika*. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.5.01.76-90>
- Harpiyani, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2022). Development of “love the

- motherland" digital storybook for early childhood. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.24036/jtip.v15i2.605>
- Lestari, R. (2023). Media cerita digital untuk internalisasi nilai karakter anak. *Early Childhood Education Journal*, 11(3), 210–220.
- Mayer, R. E. (2019). Thirty years of research on online learning. *Applied Cognitive Psychology*. <https://doi.org/10.1002/acp.3482>
- Megawati, Jamil, Z. A., & Musyafa, A. A. (2023). Penerapan media kartu bergambar untuk pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Dzurriyat: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.21>
- Nelsen, J. (2006). *Positive discipline*. Ballantine Books.
- Shofiah, A. N., & Munandar, C. (2023). Dilema linieritas dan kualifikasi akademik: Meningkatkan profesionalisme guru PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.253>
- Piaget, J. (1972). *The child's conception of the world*. Rowman & Littlefield.
- Piaget, J., Ristori, J., Cocchetti, C., Romani, A., Mazzoli, F., Vignozzi, L., Maggi, M., Fisher, A. D., Saputri, D. A., Suprapti, Y., & Sari, N. (2023). The child's conception of the world. *International Journal of Molecular Sciences*, 21(6). <https://doi.org/10.3390/ijms21062123>
- Pratiwi, E., Dhieni, N., & Supena, A. (2019). Urgensi media cerita gambar berseri dalam menstimulasi perilaku disiplin anak usia dini. *Fikrah: Journal of Islamic Education*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/fikrah.v3i2.584>
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa *golden age*. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wijayanti, A., Nur, V. F., & Awwalina, M. S. (2022). Perkembangan PAUD di indonesia dan dunia internasional. *IJCE (Indonesian Journal of Community Engagement)*. <https://doi.org/10.37471/ijce.v3i2.470>