

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan suatu bangsa, karena pendidikan dapat mewariskan pengetahuan dan keterampilan kepada generasi selanjutnya. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan juga merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, memberikan kesempatan luas kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai minat dan bakatnya (Gilligan, 2003).

Pendidikan pada anak memiliki posisi yang sangat penting dalam suatu kehidupan. Al-Qur'an sendiri memberikan kedudukan yang amat penting dalam kehidupan anak dengan berbagai istilah yang digunakan, Allah SWT berfirman dalam surat Q.S Al-Kahfi ayat 46

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمْلًا ﴿٤٦﴾

Artinya: “Harta dan anak-anak adalah perhiasan dalam kehidupan dunia,...”.

Adapun dalam Q.S Ali Imran ayat 14, Allah SWT berfirman

رُئِيَ لِلنَّاسِ حُبُّ الشَّهَوَاتِ مِنَ النِّسَاءِ وَالْبَنِينَ وَالْقَنَاطِيرِ الْمُقَنْطَرَةِ مِنَ الذَّهَبِ وَالْفِضَّةِ وَالْخَيْلِ الْمُسَوَّمَةِ وَالْأَنْعَامِ

وَالْحَرثِ ذَلِكَ مَتَاعُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَاللَّهُ عِنْدَهُ حُسْنُ الْمَبِئِثِ ﴿١٤﴾

Artinya: “Dijadikan indah pada (pandangan) manusia kecintaan kepada apa-apa yang diingini, yaitu wanita-wanita, anak-anak, harta yang banyak dari emas, perak, kuda pilihan, binatang-binatang ternak sawah, ladang. Itulah kesenangan hidup di dunia dan di sisi Allah lah tempat kembali yang baik (surga)”.

Kedua ayat tersebut memberikan gambaran betapa pentingnya kedudukan anak. Anak-anak digambarkan sebagai perhiasan, yakni sesuatu yang sangat berharga sehingga membutuhkan perlindungan dan pemeliharaan yang sungguh-sungguh. Anak-anak juga merupakan objek kecintaan bagi seseorang, maka sebagai barang yang sangat dicintai anak membutuhkan perhatian untuk dilindungi, diayomi, dikembangkan, diarahkan, dan lain sebagainya. Hal tersebut menunjukkan betapa penting dan berharganya seorang anak dalam dunia pendidikan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu upaya untuk merangsang berbagai potensi yang dimiliki oleh anak agar dapat berkembang dengan optimal (Istiqomah & Nafiqoh, 2020). Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu melalui jalur pendidikan formal dan nonformal seperti Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lainnya yang sederajat (Susanto, 2018).

Pendidikan anak usia dini juga merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan sesuai kelompok usianya (Susanto, 2018). Seperti halnya tercantum dalam Kementerian Pendidikan Nasional RI No.137 (2014) tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia dini bahwa aspek perkembangan anak mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Aspek perkembangan yang difokuskan dalam penelitian ini yaitu aspek sosial emosional dini merupakan dua aspek yang berbeda namun tidak dapat dipisahkan. Menurut Hurlock (Age & Hamzanwadi, 2020) perkembangan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam bersikap atau berperilaku dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat yang sesuai dengan tuntutan sosial, sedangkan emosi merupakan perasaan yang terjadi ketika seseorang berada dalam suatu kondisi atau sedang terlibat dalam interaksi yang sangat penting baginya. Dapat disimpulkan bahwa sosial emosional merupakan perasaan yang terjadi pada seseorang saat berinteraksi dengan keluarga, teman, ataupun masyarakat.

Dalam memberikan stimulasi untuk mengembangkan aspek tersebut, tentulah kita dapat membuat satu kegiatan yang menyenangkan seperti bermain. Bermain bisa dilakukan secara bersama-sama, dan biasanya dilakukan bersama teman-teman seusianya. Bermain merupakan salah satu aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir, dan dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain (Susanto, 2018). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2023) permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang digunakan saat bermain. Dari penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan untuk memperoleh rasa senang dan dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain dan bisa dilakukan secara bersama-sama. Alat permainan dalam kegiatan bermain memiliki beberapa macam salah satunya ialah permainan MoBIS (*Motor Skills Block Interlocking System*).

MoBIS merupakan alat permainan edukatif yang menyerupai seperti balok atau lego, kemudian mobis ini dapat dibentuk menjadi apa saja sesuai dengan apa yang sedang dipelajari pada saat pembelajaran (Latifah, 2020). Sedangkan menurut Kurnia et al., (2022) MoBIS sebagai penyeimbang antara perkembangan teknologi (*media touch screen*) dengan proses perkembangan anak khususnya dalam melatih kemampuan konsentrasi, motorik halus, dan kreativitas anak serta mendukung anak untuk menjadi lebih cerdas, kreatif, imajinatif, dan percaya diri.

Dilihat dari kegunaannya MoBIS dapat mengembangkan beberapa aspek pada diri anak usia dini. Arif sebagaimana dikutip oleh (Nurtiarasani et al., 2022) mengungkapkan selain bermanfaat untuk melatih motorik halus, mobis juga bermanfaat untuk fungsi otak kanan pada anak yang berkaitan dengan kreativitas dan imajinasi pada anak. Secara tidak langsung anak juga belajar mengenai arti dari sebuah proses atau tahapan, kesabaran, dan percaya diri, mendukung anak untuk menjadi cerdas, kreatif, konsentrasi, serta untuk mengimbangi ketergantungan anak pada *gadget*. Dilihat dari manfaatnya media mobis ini selain dapat mengembangkan motorik halus, dan kognitif, diasumsikan dapat mengembangkan sosial emosional anak usia dini. Sebagaimana disebutkan oleh Sulaiman et al., (2019) yang menjelaskan tentang Standar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia Dini pada

aspek perkembangan sosial emosional yang berisi tentang anak menunjukkan rasa percaya diri, anak mempunyai rasa tanggung jawab terhadap dirinya dan orang lain, serta mau berbagi, menolong dan membantu teman.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelompok B RA Darul Fikri ditemukan data bahwa beberapa anak mulai menunjukkan aktif dalam aktivitas bermain MoBIS, sedangkan beberapa anak lainnya tidak aktif dalam aktivitas bermain MoBIS. Disisi lain ada beberapa anak yang sudah menunjukkan tingkat capaian perkembangan sosial emosionalnya, sedangkan beberapa anak lainnya masih memerlukan bimbingan dalam tingkat capaian perkembangan sosial emosionalnya. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa anak masih belum bisa bersabar saat merakit mobis, anak masih belum bisa menyelesaikan apa yang sedang dikerjakannya, dan anak masih sering meminta bantuan dari guru nya karena merasa tidak percaya diri dengan hasil yang dibuatnya.

Permasalahan yang ditemukan dalam observasi ini kemudian akan ditindaklanjuti oleh peneliti untuk mencari tahu apakah ada hubungan antara aktivitas bermain MoBIS dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B dengan judul “Hubungan antara Aktivitas Bermain MoBIS dengan Tingkat Capaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Kelompok B RA Darul Fikri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana aktivitas bermain MoBIS di kelompok B RA Darul Fikri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelompok B RA Darul Fikri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain MoBIS dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelompok B RA Darul Fikri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, kemudian peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui:

1. Aktivitas bermain MoBIS di kelompok B RA Darul Fikri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
2. Tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelompok B RA Darul Fikri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
3. Hubungan antara aktivitas bermain MoBIS dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelompok B RA Darul Fikri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian di harapkan dapat memiliki beberapa manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan tentang hubungan antara aktivitas bermain MoBIS dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini, serta implementasinya dalam pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

Manfaat secara praktis dijabarkan sebagai berikut:

a. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan mengenai pentingnya aktivitas bermain MoBIS dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan di kelas terutama dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

c. Bagi siswa

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui aktivitas bermain MoBIS.

d. Bagi peneliti

Kegiatan penelitian ini dijadikan sebagai pengalaman yang berharga bagi peneliti dan calon guru untuk mengembangkan ilmunya dan dapat memberikan gambaran pada hasil pembelajaran anak usia dini mengenai kegiatan penggunaan media pembelajaran anak melalui aktivitas bermain MoBIS terhadap tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak.

E. Kerangka Berpikir

Aktivitas dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan fisik maupun non fisik. Menurut Djamarah dalam Isrowiyah, A et al. (2020) aktivitas merupakan kegiatan atau keaktifan. Aktivitas dapat dilakukan oleh anak dalam proses belajarnya, dan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Proses belajar yang menyenangkan ini yaitu dengan cara bermain.

Para pakar menyatakan bahwa bermain merupakan dunia bagi anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan senang hati secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, sedangkan Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini selalu diulang (Hayati S.N & Putro, 2021). Aktivitas bermain dapat memberikan manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini.

Bermain dapat dijadikan sebagai pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pada pendidikan anak usia dini. Pendekatan yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Dalam penelitian ini penulis menggunakan MoBIS sebagai alat permainan edukatif yang dilakukan dalam melaksanakan kegiatan bermain.

MoBIS merupakan mainan bongkar pasang untuk anak usia dini yang sangat menarik dan mempunyai manfaat. MoBIS merupakan alat permainan edukatif yang

menyerupai seperti balok atau lego, MoBIS ini juga dapat dibentuk menjadi apa saja sesuai dengan kurikulum atau RPP pembelajaran yang telah dirancang (Latifah, 2020). MoBIS ini dikatakan menyerupai balok karena dapat di bongkar pasang seperti jenis balok rakit (*Interlock Blocks*).

MoBIS dapat mengembangkan beberapa aspek pada diri anak, salah satunya mampu menstimulus kemampuan motorik halus. Arif sebagaimana dikutip oleh Nurtiarasani et al., (2022) mengungkapkan selain bermanfaat untuk melatih motorik halus, MoBIS juga bermanfaat untuk fungsi otak kanan pada anak yang berkaitan dengan kreativitas dan imajinasi pada anak. Secara tidak langsung anak juga belajar mengenai arti dari sebuah proses atau tahapan, kesabaran, dan percaya diri, mendukung anak untuk menjadi cerdas, kreatif, konsentrasi, serta untuk mengimbangi ketergantungan anak pada *gadget*.

Manfaat lainnya dari MoBIS yaitu: 1) Anak belajar mengetahui berbagai konsep matematika keseimbangan yang dibutuhkan untuk menciptakan bangunan yang dirangkai, 2) Anak belajar mengetahui bentuk, jarak, warna, dan ukuran, 3) Mengembangkan fisik motorik anak, 4) Melatih bahasa pada anak saat berdiskusi, 5) Bekerjasama dalam menyusun bangunan yang sama, 6) Belajar menunggu giliran berbagi alat dan menghargai hak-hak orang lain untuk melatih kesabaran, 7) Terlatihnya kekompakkan dan toleransi dengan teman, 8) Meningkatkan percaya diri anak walaupun bangunan yang dibangun masih belum sempurna, 9) Meningkatkan daya fantasi anak (Kurnia et al., 2022).

Aktivitas bermain merupakan bagian yang penting saat proses kegiatan belajar, dengan begitu aktivitas dalam bermain MoBIS memiliki beberapa indikator diantaranya ialah menurut Faeruz et al. (2022) meliputi: 1) Membawa (*Carrying*), 2) Tahap menumpuk (*Stacking*), 3) Tahap membangun ruang tertutup tiga dimensi (*Enclosures*), 4) Tahap memberi nama bangunan, 5) Tahap Representasi lanjut (*Later Representational*). Lima indikator dari kemampuan permainan MoBIS tersebut berkaitan dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional pada anak usia dini.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Hurlock (Age & Hamzanwadi, 2020) mengatakan bahwa perkembangan

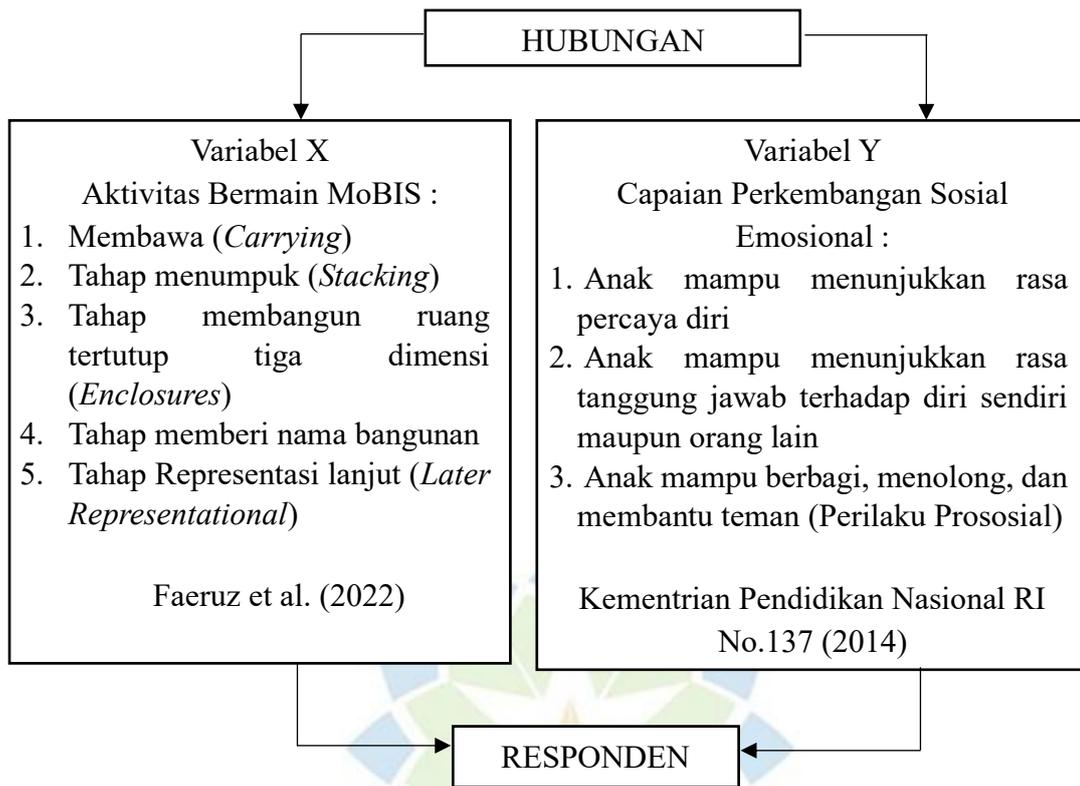
sosial adalah kemampuan seseorang dalam bersikap dalam berinteraksi dengan masyarakat di sekitarnya. Kemampuan sosial bagi anak dapat diperoleh dari berbagai pengalaman bergaul dengan orang-orang disekitarnya. Sedangkan menurut Selaras (2018 : 11) emosi merupakan perasaan seseorang, baik berupa pergolakan pikiran, nafsu, pergerakan mental, dan fisik yang dapat muncul atau termanifestasi keadaan kedalam bentuk-bentuk atau gejala seperti takut, cemas, marah, murung, kesal, iri, cemburu, senang, kasih sayang dan ingin tahu.

Anak prasekolah juga cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, sehingga dapat mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya (Age & Hamzanwadi, 2020). Disimpulkan bahwa sosial emosional pada anak merupakan cara anak berinteraksi, berkomunikasi dengan orang disekitarnya menggunakan ekspresi emosi yang bebas dan terbuka.

Kementrian Pendidikan Nasional RI No.137 (2014) tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengungkapkan bahwa terdapat 3 indikator dalam tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak yaitu: 1) anak mampu menunjukkan rasa percaya diri, 2) anak mampu menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain, 3) anak mampu berbagi, menolong, dan membantu teman atau disebut dengan perilaku prososial.

Ketiga indikator dari tingkat capaian perkembangan sosial emosional yang telah disebutkan di atas diasumsikan berkaitan dengan MoBIS, hal tersebut bisa dilihat dari manfaat MoBIS itu sendiri. MoBIS selain bermanfaat bagi aspek perkembangan kognitif, dapat bermanfaat juga bagi aspek perkembangan sosial emosional (Kurnia dkk., 2022). Dengan kata lain bahwa adanya hubungan antara aktivitas bermain MoBIS (X) dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional pada anak usia dini (Y).

Adapun uraian kerangka pemikiran peneliti, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif, karena penelitian ini mengandung nilai hubungan antara dua variabel yaitu variabel X mengenai aktivitas bermain MoBIS dan variabel Y mengenai tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hipotesis sendiri merupakan hipotesis yang mengandung nilai hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya (Mahmud, 2011 : 139).

Sebagaimana dalam kerangka berpikir bahwa aktivitas bermain MoBIS berhubungan dengan kemampuan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini, maka peneliti merumuskan hipotesis “Terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas bermain MoBIS dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini”. Untuk menguji hipotesis tersebut maka akan dilakukan dengan membuktikan kebenaran dari hipotesis nol, apabila

hipotesis nol benar maka hipotesis penelitian ditolak dan sebaliknya jika hipotesis alternatif benar maka hipotesis penelitian diterima.

Secara sistematis dirumuskan hipotesis statistik dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain MoBIS dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini.

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain MoBIS dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini

Pembuktian hipotesis di atas, dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
- Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan dengan aktivitas bermain MoBIS dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia dini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nisrina Rahmani (2021) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat”, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,731. Angka koefisien korelasi ini termasuk pada kategori kuat karena berada pada interval 0,600-0,799. Hasil uji signifikansi diperoleh harga $t_{hitung} = 3,86$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,16$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain intensitas penggunaan *gadget* memiliki

hubungan positif yang signifikan dengan perkembangan sosial emosional anak di kelompok B RA Harapan Bunda 2.

Terdapat persamaan antara penelitian Nisrina Rahmani dengan penelitian penulis yaitu: a) variabel yang digunakan sama sama mencari hubungan perkembangan sosial emosional, dan b) sama sama menggunakan desain penelitian korelasi. Adapun perbedaannya pada penelitian Nisrina variabel X mencari hubungan antara intensitas penggunaan *gadget*, sedangkan penulis pada variabel X mencari hubungan antara keterampilan bermain Mobis.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rima Rahayu (2021) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Mobis (*Motor Skills Block Interlocking System*) terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di Kelompok B RA Al-Mufassir Gandasoja Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung”, menunjukkan bahwa media mobis berpengaruh pada kemampuan motorik halus anak di kelompok B RA Al Mufassir. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil analisis data dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,30 masuk dalam kategori cukup dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,28 masuk dalam kategori sangat baik.

Terdapat persamaan antara penelitian Rima Rahayu dengan penelitian penulis yaitu sama sama menggunakan media Mobis. Adapun perbedaannya, dalam penelitian Rima Rahayu: a) variabel Y membahas tentang kemampuan motorik halus anak, b) metode penelitiannya menggunakan kuasi eksperimen. Sedangkan dalam penelitian penulis: a) variabel Y membahas tentang perkembangan sosial emosional anak, dan b) metode penelitiannya menggunakan kuantitatif korelasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah dan Heni Nafiqoh (2020) Institut Keguruan Ilmu Pendidikan Siliwangi Bandung Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini yang berjudul “Penerapan Permainan Mobis Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Al-Islamiyah”, menunjukkan anak dapat meningkatkan perkembangan motorik halus

dengan cara menyusun beberapa rangkaian Mobis menjadi suatu bentuk yang utuh. Tidak hanya meningkatkan motorik halus permainan Mobis juga dapat meningkatkan daya kreativitasnya. Hal ini dibuktikan dengan kegiatan otot-otot jari anak yang bergerak sebagai stimulus motorik halus.

Terdapat persamaan antara penelitian Istiqomah dan Heni Nafiqoh dengan penelitian penulis sama-sama menggunakan media Mobis dalam variabel bebasnya. Adapun perbedaannya, dalam penelitian Istiqomah dan Heni Nafiqoh: a) variabel terikat membahas tentang perkembangan motorik halus, dan b) metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Sedangkan dalam penelitian penulis yaitu: a) variabel terikat membahas tentang tingkat capaian sosial emosional, dan b) metode penelitian menggunakan kuantitatif korelasi.

