



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 112-121

Vol. 4, No. 1, Juli 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i1.489

## **Penerapan Pendekatan Play-Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa**

**Sintha Wahjusaputri<sup>1</sup>, Ernawati<sup>2</sup>, Yunita Wahyuni<sup>3</sup>, dan Ida Wahyuni<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Administrasi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

<sup>2,3,4</sup> Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

**ABSTRAK.** Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis guru dalam menerapkan pendekatan Play-Based Learning dalam meningkatkan minat belajar siswa PAUD dan TK. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengambilan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di kelas Kindergarten-2 dengan jumlah 2 guru sebagai subjek penelitian. Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis data dengan proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi yang disajikan secara deskriptif kualitatif kepada guru kelas, Eksekutif Kepala Sekolah, dan Konselor Sekolah. Hasil penelitian ditemukan bahwa, 1) Siswa terlihat sangat fokus, antusias dan menikmati proses belajar dengan metode belajar tersebut; 2) Siswa dengan mudah dapat menyerap materi yang dijelaskan oleh guru; 3) Secara tidak langsung, siswa juga berkembang secara sosial dan emosional; dan 4) Aktifitas yang dilakukan dengan metode belajar tersebut juga berintegrasi dengan aspek pembelajaran lainnya. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa penerapan guru dalam metode Play-Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar anak karena metode belajar tersebut berintegrasi dengan aspek lainnya untuk memfasilitasi pengalaman pendidikan yang produktif dan efisien, tujuannya adalah untuk membangun proses belajar mengajar yang efisien dan efektif.

**Kata Kunci :** Play-Based Learning; Pendidikan Anak Usia Dini; Minat Belajar

**ABSTRACT.** The purpose of the study is to analyze teachers in applying the Play-Based learning approach in increasing the learning interest of PAUD and TK students. This study employs descriptive qualitative methodologies through the utilization of data collection approaches such as interviews, observations, and documentation. This methodology combines data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This research was conducted at Playfield Preschool Scientia Gading Serpong with Kindergarten-2 class and 2 teachers as research subjects. Through this research were found 1) Students look very focused, and enthusiastic and enjoy the learning process with this learning method; 2) Students can easily absorb the material explained by the teacher; 3) Indirectly, students also develop socially and emotionally; and 4) Activities carried out with this learning method also integrate with other aspects of learning. From the investigation's findings, it has been determined that the utilization of the Play-Based Learning approach by the instructor has the potential to enhance the educational achievements of children due to the inherent qualities of this pedagogical method integrates with other aspects to facilitate productive and efficient educational experiences, the goal is to build an efficient and effective teaching and learning process.

**Keyword :** Play-Based Learning; Early Childhood Education; Interest in Learning

Copyright (c) 2024 Sintha Wahjusaputri dkk.

✉ Corresponding author : Sintha Wahjusaputri

Email Address : [sinhaw@uhamka.ac.id](mailto:sinhaw@uhamka.ac.id)

Received 16 Januari 2024, Accepted 20 Februari 2024, Published 22 Februari 2024

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) saat ini memiliki andil yang sangat berharga pada kondisi Pendidikan di Indonesia. Menurut Aisyah dan Afiati, Periode kritis perkembangan anak-anak adalah saat anak-anak berada pada fase usia dini yang biasa disebut dengan masa emas (golden ages). Aisyah & Afiati, berpendapat bahwa pada awal lima tahun kelahirannya secara konsisten dipengaruhi oleh prestasi dalam memperoleh pengetahuan di semua aspek [1]. Periode anak usia dini memerlukan perhatian yang mendalam, karena berfungsi sebagai titik kritis ketika kemampuan kognitif anak mengalami pertumbuhan yang pesat sehingga dapat melampaui semua tahap selanjutnya dalam lintasan perkembangan mereka. Rentang usia PAUD dimulai dari umur 2-6 tahun. Oleh karena itu, program pembelajaran di jenjang PAUD menjadi sangat krusial dikarenakan rentang usia dan fokus mereka yang masih rendah sehingga membutuhkan banyak pembelajaran yang kreatif, menarik dan dapat memberikan bantuan kepada peserta didik dari semua gaya belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguraikan hasil program Pembelajaran Berbasis Bermain yang ada yang digunakan oleh Playfield Preschool Scientia dalam konteks prosedur belajar mengajar. PAUD adalah upaya pedagogis yang menargetkan individu pada tahun-tahun awal mereka, sejak dilahirkan sampai dengan umur enam tahun, sebagaimana tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14, yang terkait dengan pemberian rangsangan pendidikan. Sebagaimana dinyatakan oleh Junaedi, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 kalimat 14 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini dikaitkan dengan usaha pedagogis yang menargetkan individu di tahun-tahun awal mereka, sejak baru dilahirkan hingga umur enam tahun [2]. Upaya ini diwujudkan lewat penyediaan dorongan Pendidikan yang berkontribusi pada kemajuan aspek fisik dan spiritual anak dengan harapan hal ini memfasilitasi kesiapan anak untuk kegiatan pendidikan selanjutnya.

Pada rentang usia tersebut masih sangat muda dengan tingkat fokus yang masih rendah sehingga diperlukannya program pembelajaran yang kreatif, menarik dan guru yang sangat handal dalam memahami perkembangan, bakat dan minat peserta didiknya. Menurut Junaedi dalam bidang Pendidikan, banyak faktor signifikan mempengaruhi hasil pembelajaran diantara adalah: 1) Peserta yang telah menerima pendidikan formal, 2) Individu yang bertanggung jawab untuk memberikan pengetahuan dan memfasilitasi pembelajaran, 3) Tujuan yang telah ditetapkan untuk memandu proses pembelajaran, 4) Teknik dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran, 5) Kerangka kerja, metodologi, dan rencana yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran, 6) Alat dan sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran, 7) Lingkungan dan konteks di mana pembelajaran berlangsung, 8) Sumber daya keuangan yang dialokasikan untuk tujuan pendidikan, 9) Penilaian dan penilaian proses pembelajaran dan hasil. Oleh karena itu, kurikulum; program pembelajaran; dan strategi guru dalam proses pengajaran wajib didesain sesuai dengan perkembangan dan model belajar peserta didik [2]. Hal ini menjadi tantangan para pendidik jenjang PAUD dalam memberikan pengajaran yang efektif dan

efisien. Kompetensi seorang guru mencakup empat jenis kompetensi yang berbeda antara lain: pribadi, sosial, pedagogis, dan profesional. kompetensi individu, sosial, pedagogis, dan professional [3]. Kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang harus dimiliki seorang guru. Meningkatkan kemahiran pendidik sangat penting, karena kemandirian pendidik dalam memenuhi tanggung jawab mereka di dalam lembaga pendidikan sebagian besar bergantung pada kemahiran pendidik tersebut [4]. Selain itu, pendidik profesional juga dituntut untuk mempertahankan keadaan kesejahteraan baik dalam aspek mental maupun fisik. saat menjalankan tugas sehari-hari mereka. Keterlibatan anak-anak di jenjang Pendidikan Usia Dini harus diselenggarakan bersama keterlibatan pendidik selama proses instruksional. Asupan nutrisi yang memadai bukan hanya diperlukan untuk perkembangan anak usia dini, tetapi juga sangat penting bagi pendidik. Seorang guru yang stabil, stabil dalam mental, dan bugar secara jasmani dapat meningkatkan pengalaman pendidikan bagi anak.

Anak-anak usia dini memiliki karakteristik sangat menyukai bermain. Ketika anak-anak sedang bermain maka tanpa mereka dan kita sadari banyak aspek yang dapat dikembangkan melalui bermain [5]. Permainan yang bersemangat, aktif, dan membangun memiliki makna yang sangat besar dan merupakan aspek integral dari masa kanak-kanak hingga remaja [6]. Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan dalam lembaga PAUD untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak [7]. Anak-anak dapat terlibat dalam beragam permainan dinamis melalui permainan, dalam lingkungan yang aman, dengan tujuan menyeluruh adalah pengembangan yang tepat dari potensi penuh anak. Kegiatan berbasis permainan melambangkan pendekatan yang sesuai yang digunakan di institusi PAUD, di mana tujuannya adalah untuk merangsang perkembangan holistik anak-anak dengan terlibat dalam kegiatan yang tulus namun sekaligus menyenangkan dan merangsang anak [8].

Beberapa aspek yang perlu dikuasai oleh peserta didik adalah aspek Kognitif dan Bahasa. Aspek yang dibudidayakan melalui kegiatan bermain tersebut mencakup aspek kognitif dan linguistik. Penalaran kognitif adalah proses mental yang memerlukan kapasitas untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merenungkan berbagai hal [9]. Hal ini juga dapat dipahami sebagai kemampuan untuk menyelesaikan kesulitan atau menghasilkan upaya yang dihargai dalam masyarakat tertentu. Keterampilan bahasa merupakan aset berharga yang memungkinkan individu untuk berkomunikasi dan terlibat secara efektif dengan orang lain [10]. Perkembangan bahasa diatur dengan tujuan memberdayakan anak-anak untuk secara efektif memanfaatkan bahasa sebagai sarana untuk mengartikulasikan dan menyampaikan pikiran mereka [11].

Definisi Play Based Learning (PBL) harus mencakup penelitian kontemporer tentang pengalaman bermain anak-anak, membahas peran anak-anak dan orang dewasa, dan hasil pembelajaran yang diinginkan dari pendekatan tersebut. Para peneliti telah menemukan lima karakteristik yang mewujudkan pengalaman bermain yang mendidik: karakteristik yang bermakna, menarik secara aktif, menyenangkan, berulang, dan interaktif secara sosial [12]. Lebih lanjut, bermain baru-baru ini didefinisikan ulang sebagai sebuah spektrum atau kontinum yang melibatkan aktivitas yang diarahkan oleh

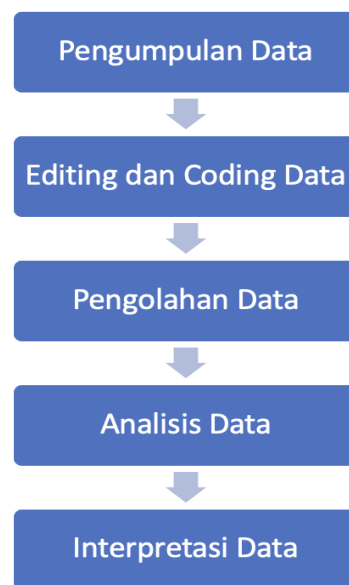
anak, dan juga aktivitas yang dipandu oleh orang dewasa dan diarahkan oleh orang dewasa, sehingga memberikan kejelasan pada pemahaman orang dewasa dan anak. Peran dalam memfasilitasi pembelajaran melalui bermain. Spektrum ini mengakui bahwa pembelajaran melalui PBL, seperti halnya keterlibatan, “bukanlah kondisi dikotomis. pembelajaran dapat bersifat parsial, cepat berlalu, dan dangkal” [13].

Pemahaman yang mendalam tentang berbagai jenis fasilitasi penerapan PBL dapat membantu guru untuk merefleksikan praktik mereka secara bermakna dengan mengidentifikasi jenis dan keseimbangan dalam konteks dan tujuan pembelajaran, serta dampak pendekatan fasilitasi ini terhadap pengalaman anak usia dini dan hasil pembelajaran. Dalam makalah ini, ide-ide tersebut disajikan bersama dengan fitur-fitur utama lainnya dari kerangka pembelajaran melalui bermain di sekolah [14]. Play-Based Learning (PBL) adalah salah satu metode mengajar yang berpusat pada anak-anak yang berfokus pada seluruh aspek perkembangan akademik, sosial-emosional dan minat bakat. Pembelajaran berbasis bermain (PBL) menggabungkan permainan dan Pendidikan pedagogi [15]. PBL berputar di sekitar anak dan menekankan pentingnya perkembangan, minat, dan kemampuan mereka melalui organisasi pertemuan pendidikan yang menarik dan sesuai untuk tahap perkembangan mereka [15]. Menciptakan lingkungan anak usia dini di mana permainan dimulai, diarahkan, dan didukung oleh anak dan guru berfungsi sebagai konteks utama di dalam dan kegiatan utama di mana anak-anak belajar, yang dianggap sesuai dengan perkembangan mereka dan, dengan demikian, praktik yang baik dalam PAUD secara umum [16]. Meskipun ada pendidik yang menganjurkan penerapan metodologi berbasis permainan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, namun masih ada beberapa pendidik yang terus mengandalkan pendekatan instruksional tradisional untuk memberikan kompetensi akademik mendasar [17].

Playfield Preschool Scientia Gading Serpong adalah salah satu sekolah berbasis Bahasa Inggris. Siswa dari Lembaga ini berasal dari kondisi keluarga yang bermacam-macam sehingga kemampuan anak pun berbeda-beda meskipun dengan rentang umur yang sama. Oleh sebab itu, diperlukan program pengajaran sehingga dapat diajarkan keseluruhan kalangan murid. Salah satu metode pengajaran keseharian di sekolah tersebut adalah Play-Based Learning. Program ini dilakukan dalam menerapkan strategi pengajaran yang mengasyikkan untuk anak-anak sehingga bisa meningkatkan minat sekolah anak. Berdasarkan ilmu mengenai PBL, ada dua perubahan karakteristik yang dapat dilakukan untuk pengajaran di kelas awal. pertama, untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas, pendidik dapat memperkenalkan dan memandu penggunaan permainan yang bermakna dan bertujuan. Kedua, bermain memfasilitasi pengembangan kemampuan konseptual anak-anak, pengetahuan tentang dunia, dan pemikiran abstrak [5]. Teori Vygotsky menyoroti pentingnya bermain dalam perolehan pengetahuan dan menganjurkan pendidik untuk memanfaatkan kerangka kerja ini untuk menciptakan peluang bagi pengalaman belajar berbasis bermain dan pertumbuhan setiap anak [1].

## METODE

Penelitian dilaksanakan menerapkan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan untuk menyelidiki dan memahami signifikansi yang dikaitkan oleh individu atau kelompok dengan kesulitan sosial atau manusia [18]. Subjek pada penelitian ini adalah 2 orang guru kelas di level Kindergarten 2. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan Guru Kelas, Eksekutif Kepala Sekolah, dan Konselor Sekolah. Validitas data dalam penelitian ini dinilai melalui pemanfaatan triangulasi sumber. Triangulasi sumber mengacu pada tindakan memvalidasi data melalui akuisisi dan pengawasan informasi dari satu pihak dengan mereferensikan silang dengan sumber data lain untuk memastikan akurasi [19]. Berikut adalah alur yang dapat digunakan dalam proses pengolahan dan analisis data:



**Gambar 1. Alur Proses Pengolahan Data dan Analisis Data**

Observasi dilakukan di kelas Kindergarten 2 selama 1 minggu dan peneliti mengobservasi jam pelajaran yang menggunakan metode PBL. Wawancara dilakukan oleh peneliti secara terbuka. Pengajuan pertanyaan yang dapat membantu pewawancara dalam membedakan perbedaan masalah-masalah yang dihadapi oleh individu yang diwawancarai [20]. Studi dokumentasi didapatkan dari subjek yaitu: Foto dan video proses belajar, Artefak, Dokumen Program Semester, dan Continuum Learning Goals. Penelitian ini mengulas penerapan pendekatan play-based learning dalam kegiatan belajar di tingkat paud, khususnya pada tahap pendidikan pra-sekolah (paud) dan tk, dimana guru menyiapkan materi ajar yang sesuai dengan tema pembelajaran dan dikemas menggunakan metode pbl dengan tujuan memudahkan anak-anak peserta didik dalam proses berkembang di semua aspek pendidikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah adalah salah satu aspek esensial dalam meningkatkan perkembangan anak-anak. Sekolah yang baik adalah sekolah yang fokus terhadap minat belajar dan dapat mendukung, memfasilitasi segala jenis *learning styles* anak didik serta

memperhatikan tindakan mengajar pendidik dalam lingkungan kelas dengan tujuan mencapai proses dan hasil pendidikan yang selaras dengan program pendidikan lembaga. Tujuan utama pendidikan usia dini adalah untuk menumbuhkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas penting para peserta didik, memungkinkan mereka untuk secara efektif menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka dan membangun dasar untuk peningkatan kemampuan kognitif dan kemajuan anak ke jenjang yang lebih menantang. Oleh sebab itu, sangat penting bahwa pendidikan anak usia dini menawarkan anak peluang untuk menumbuhkan semua dimensi pertumbuhan mereka lewat aktifitas yang mengasyikkan dan bertujuan, sehingga meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan. Temuan penyelidikan akan dijelaskan, di antara berbagai aspek, berkaitan dengan pendekatan yang dilakukan guru ketika menerapkan aspek pembelajaran berbasis masalah untuk menumbuhkan antusiasme anak untuk memperoleh pengetahuan.

Proses belajar anak usia dini wajib melalui bermain, menggunakan alat-alat dengan tujuan memperkenalkan secara nyata untuk menunjang perkembangan otak.

Guru Kindergarten 2 menerapkan PBL di berbagai macam mata pelajaran dengan baik. Guru juga selalu meningkatkan kreatifitas mereka dengan cara mencari dari berbagai macam sumber dan menyiapkan bahan ajar yang menarik sehingga memudahkan anak-anak dalam menyerap materi yang diajarkan. Guru di Playfield menggunakan alat peraga sesuai dengan tema pembelajaran yang semenarik mungkin dalam menyampaikan pelajaran sehingga meningkatkan minat belajar di aspek antara lain:

**Aspek Kognitif.** Tahap Praoperasional (2-7 tahun) dan dapat dibedakan menjadi 2 sub tahap yaitu Fase Fungsi Simbolis (2-4 tahun) dan Fase Pemikiran Intuitif (4-7 tahun). Murid level Kindergarten 2 berada pada Fase Pemikiran Intuitif, dimana pada tahap tingkatan ini anak sudah mulai mengaplikasikan penalaran, namun penalarannya masih bersifat primitif dan rasa ingin tahu anak semakin berkembang [21]. Teori kognitif yang dikembangkan oleh Piaget membagi perkembangan kognitif dalam tempat tahapan; sensorimotor, pra- oprasional, oprasional kongkrit dan oprasional formal Anak usia dini berada pada rentang usia (18 bulan-6 tahun) dimana dalam usia ini dalam tahapan kognitif pieget berada pada tahapan pra-oprasional dimana tahap di mana anak mulai menggunakan lambang-lambang/symbol-simbol [22]. Kendati ada kesadaran yang meningkat bahwa anak-anak perlu didukung dalam pembelajaran matematika di taman kanak-kanak, hanya ada sedikit kesadaran mengenai pendekatan pedagogis yang terbaik [23]. Para pendidik TK mungkin menitikberatkan bahwa kegiatan matematika perlu ditanamkan dalam situasi sehari-hari. Pendekatan pedagogis terbaik untuk mengembangkan minat kognitif salah satunya adalah program PBL, dalam aspek kognitif anak-anak akan belajar mengenai konsep dasar, berhitung sederhana dan eksperimen sains yang lebih complex dan bersifat abstrak. Di TK Playfield anak-anak belajar konsep pengurangan melalui aktifitas "*Play Ten Frame Pom-Pom Subtraction*". Pada proses kegiatan belajar, guru menggunakan alat bantu Pom-Pom untuk memudahkan anak-anak mengerti konsep pengurangan. Dalam kegiatan ini, anak-anak terlihat asyik, paham dan fokus saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kelas.

Hal ini dapat dipastikan bahwa adanya peningkatan minat belajar anak dalam aspek kognitif.



Gambar 2. Play Ten Frame Pom-Pom Substraction

**Aspek Literasi**, beberapa kesimpulan penelitian menjelaskan keterkaitan antara beberapa hasil penelitian menyatakan adanya korelasi antara pengukuran kecerdasan dengan pengukuran perkembangan linguistik yaitu terdiri dari kosa kata, kemampuan artikulasi dan kemampuan kematangan berbahasa [24]. "Kondisi Belajar" yang diterapkan pada pembelajaran literasi setelah ia mengamati pembelajaran anak-anak di kelasnya sendiri. Cambourne, seorang guru yang berpengalaman, melakukan penelitian tentang pemerolehan bahasa dan menemukan bahwa anak-anak harus membangun pengetahuan mereka sendiri untuk mempelajarinya secara mendalam [25]. Cambourne menciptakan sebuah model yang dapat digunakan oleh para guru untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa. Model ini meliputi: imersi, demonstrasi, keterikatan, ekspektasi, tanggung jawab, prediksi, penerapan, dan tanggapan. Imersi mengharuskan anak untuk terus terpapar dengan Bahasa [26]. Bahasa harus selalu ada di sekitar anak dalam semua aspek pembelajaran. Pembentukan literasi berfungsi sebagai landasan untuk pencapaian kapasitas anak untuk belajar, dan berfungsi sebagai tahap awal bagi anak untuk mengejar pendidikan lebih lanjut pada tingkat yang lebih maju [27]. Dalam proses kegiatan belajar literasi dalam konteks kosa kata baru dalam Bahasa Inggris, guru merancang kegiatan yang merujuk pada model imersi "Play Turmeric Invisible Ink" dalam kegiatan belajar membaca *long and short /oo/ sound* seperti kata *good, wood, mood*, dan sebagainya. Anak-anak terlihat sangat bersemangat dalam mencari dan membaca kata tersebut.



Gambar 3. Play Turmeric Invisible Ink

Menurut penelitian yang dilakukan oleh menjelaskan bahwa belajar melalui PBL (play based learning) sebagai strategi penting untuk mendorong keterlibatan guru dalam pengembangan keterampilan holistik setelah usia prasekolah [23]. Proses belajar

melalui PBL adalah sesuai dengan perkembangan anak usia dini karena hal ini meningkatkan rasa ingin tahu sekaligus memudahkan transisi yang sulit dari taman kanak-kanak ke sekolah. Namun, terdapat kekurangan bukti dan panduan praktis tentang bagaimana pembelajaran melalui PBL dapat diterapkan secara efektif dalam konteks sekolah formal, dan kondisi yang mendukung keberhasilan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dapat meningkatkan minat belajar anak dengan metode PBL yang cukup efektif sehingga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif dan literasi saja namun juga dapat meningkatkan perkembangan anak dalam aspek lainnya seperti nilai moral, sosial-emosional dan keterampilan seni. Contoh nilai moral yang didapat saat melakukan aktifitas diatas adalah menumbuhkan rasa empati jika melihat teman yang kesulitan dalam memahami pelajaran. Sedangkan perkembangan sosial-emosional yang terlihat adalah anak-anak dapat melatih kesabarannya dalam menunggu giliran. Namun, saat penelitian dilakukan terdapat beberapa hambatan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik diantaranya adalah: 1) PBL cukup menyita waktu dan tenaga guru dalam proses rancangan dan persiapan materi, dan 2) Kurangnya sumber pembelajaran guru terkait PBL.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini memiliki novelty (nilai kebaruan) bahwa pembelajaran yang menerapkan Project Based Learning pada anak usia dini di TK Playfield Preschool Scientia sangat mempengaruhi pada: 1) Aspek kognitif, anak-anak belajar matematika melalui aktifitas "*Play Ten Frame Pom-Pom Subtraction*". Pada proses kegiatan belajar, guru menggunakan alat bantu Pom-Pom untuk memudahkan anak-anak mengerti konsep pengurangan; 2) Aspek Literasi, guru merancang kegiatan merujuk pada model imersi "*Play Turmeric Invisible Ink*" dalam kegiatan belajar membaca *long and short /oo/ sound* seperti kata *good, wood, mood*, dan sebagainya. Anak-anak terlihat sangat bersemangat dalam mencari dan membaca kata tersebut; 3) Aspek psikomotorik, anak-anak memiliki keterampilan seni dan nilai moral, sosial-emosional dalam proses pembelajaran. Limitasi atau keterbatasan dalam penelitian ini terdapat pada responden penelitian. Peneliti menyadari dalam suatu penelitian memiliki banyak kendala, salah satu faktor yang menjadi kendala dalam penelitian ini adalah responden penelitian, yaitu anak usia dini umur 2 tahun dan kurangnya guru dalam menerapkan pembelajaran terkait PBL, sehingga peneliti melakukan proses rancangan dan persiapan penelitian menyita waktu dan tenaga.

## **PENGHARGAAN**

Penelitian ini terlaksana dengan sukses atas dukungan kepala sekolah, tim guru dan siswa Playfield Preschool Scientia Serpong, Provinsi Banten serta dosen pembimbing matakuliah System Informasi Manajemen Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta.

## **REFERENSI**

[1] N. A. Sartika and E. Afiati, "Pengaruh Pelatihan Berbasis Teori Vygotsky Terhadap



- Kompetensi Guru Sebagai Pembimbing Di Taman Kanak-Kanak,” *Indones. J. Learn. Educ. Couns.*, vol. 2, no. 2, pp. 193–203, Dec. 2019, doi: 10.31960/ijolec.v2i2.255.
- [2] E. Junaedi, *Menjadi Pendidik yang Menyenangkan dan Profesional*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2019.
- [3] R. Susanto, Y. Asmi Rozali, and N. Agustina, “Development of Pedagogical Competency Models for Elementary School Teachers: Pedagogical Knowledge, Reflective Ability, Emotional Intelligence and Instructional Communication Pattern,” *Univers. J. Educ. Res.*, vol. 7, no. 10, pp. 2124–2132, Oct. 2019, doi: 10.13189/ujer.2019.071010.
- [4] D. Sibagariang, H. Sihotang, and E. P. Murniarti, “Peran Guru Penggerak dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Indonesia,” *J. Din. Pendidik.*, vol. 14, no. 2, 2021, doi: 10.51212/jdp.v14i2.53.
- [5] A. Pyle, C. DeLuca, and E. Danniels, “A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education,” *Rev. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 311–351, Oct. 2017, doi: 10.1002/rev3.3097.
- [6] F. Khusniawati, A. P. Hastuti, and S. T. Utomo, “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Media Pansitung Di Ra Kentengsari Kabupaten Magelang,” *Citra Ilmu, Ed.*, vol. 34, p. 2021, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.inisnu.ac.id/index.php/JICI/article/view/123>
- [7] N. Widiastita and L. Anhusadar, “Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [8] M. Marwah, “Stimulasi Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 34–42, Apr. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.76.
- [9] G. Widyatmojo and A. Muhtadi, “Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 38, Apr. 2017, doi: 10.21831/jitp.v4i1.10194.
- [10] E. Pristikasari, Mustaji, and M. Jannah, “Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK Elza,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 5877–5889, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3985.
- [11] F. Nasution, P. Maharani, N. Ritonga, and F. Fadillah, “Perkembangan Kognitif dan Bahasa Pada Anak,” *J. Edukasi Nonform.*, vol. 4, no. 1, pp. 251–263, 2023, doi: 10.62017/arima.v1i3.703.
- [12] E. Fesseha and A. Pyle, “Conceptualising play-based learning from kindergarten teachers’ perspectives,” *Int. J. Early Years Educ.*, vol. 24, no. 3, pp. 361–377, Jul. 2016, doi: 10.1080/09669760.2016.1174105.
- [13] S. Edwards, “Play-based Learning and Intentional Teaching: Forever Different?,” *Australas. J. Early Child.*, vol. 42, no. 2, pp. 4–11, Jun. 2017, doi: 10.23965/AJEC.42.2.01.
- [14] S. Grieshaber, S. Krieg, F. McArdle, and J. Sumsion, “Intentional teaching in early childhood education: A scoping review,” *Rev. Educ.*, vol. 9, no. 3, pp. 69–75, Oct. 2021, doi: 10.1002/rev3.3309.
- [15] M. E. Taylor and W. Boyer, “Play-Based Learning: Evidence-Based Research to Improve Children’s Learning Experiences in the Kindergarten Classroom,” *Early Child. Educ. J.*, vol. 48, no. 2, pp. 127–133, Mar. 2020, doi: 10.1007/s10643-019-00989-7.

- [16] O. Tekyi-Arhin, "The Importance of Play-Based Learning in Early Childhood Education by Oliver Tekyi-Arhin." 2023. doi: 10.13140/RG.2.2.35564.64643.
- [17] A. Pyle, C. DeLuca, and E. Danniels, "A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education," *Rev. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 311–351, Oct. 2017, doi: 10.1002/rev3.3097.
- [18] J. W. C. D. J. D. Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 2018.
- [19] A. H. Maulana, I. Arifin, and R. B. Sumarsono, "Kepemimpinan Profetik Islam oleh Kepala Madrasah," *J. Adm. dan Manaj. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 026–031, Feb. 2019, doi: 10.17977/um027v2i22019p26.
- [20] R. N. Fadila, E. A. Lutfiani, I. S. R, N. Veronika, D. Rachmanto, and N. Arfinanti, "Efektivitas pengelolaan sumber daya sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan," *J. Akuntabilitas Manaj. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 81–88, Aug. 2020, doi: 10.21831/jamp.v8i1.28997.
- [21] H. Yudiono, S. Asri, A. P. Widodo, F. F. Firdus, and A. N. Lailasari, "Improving the 21st Century learning skills of a vocational teacher candidate through an industrial project approach," *World Trans. Eng. Technol. Educ.*, vol. 20, no. 3, pp. 214–219, 2022, [Online]. Available: [http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.20, No.3 \(2022\)/10-Yudiono-H.pdf](http://www.wiete.com.au/journals/WTE&TE/Pages/Vol.20, No.3 (2022)/10-Yudiono-H.pdf)
- [22] W. Firman and L. O. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *KIDDO J. Pendidik. Islam Anak usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [23] F. Vogt, B. Hauser, R. Stebler, K. Rechsteiner, and C. Urech, "Learning through play – pedagogy and learning outcomes in early childhood mathematics," in *Innovative Approaches in Early Childhood Mathematics*, Routledge, 2020, pp. 127–141. doi: 10.4324/9780429331244-10.
- [24] H. Naldi, "Perkembangan Kognitif, Bahasa dan Perkembangan Sosioemosional serta Implikasinya dalam Pembelajaran," *J. Socius J. Sociol. Res. Educ.*, vol. 5, no. 2, p. 102, Dec. 2018, doi: 10.24036/scs.v5i2.110.
- [25] A. Pyle, D. Poliszczuk, and E. Danniels, "The Challenges of Promoting Literacy Integration Within a Play-Based Learning Kindergarten Program: Teacher Perspectives and Implementation," *J. Res. Child. Educ.*, vol. 32, no. 2, pp. 219–233, Apr. 2018, doi: 10.1080/02568543.2017.1416006.
- [26] R. Flewitt and A. Clark, "Porous boundaries: Reconceptualising the home literacy environment as a digitally networked space for 0–3 year olds," *J. Early Child. Lit.*, vol. 20, no. 3, pp. 447–471, Sep. 2020, doi: 10.1177/1468798420938116.
- [27] S. Wahjusaputri, D. Zulviana, L. P. Apriliana, E. Handayani, and A. R. Hakim, "Metode Phonics Menggunakan Aplikasi Oxford Phonics World dalam Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 1–15, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.266.