



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Penerapan Model Pembelajaran *Play-Based Learning* untuk Meningkatkan Kompetensi Guru, Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif dan Komunikasi Peserta Didik Tingkat TK B di TK XYZ Jakarta

Damaris Fajar Dewanti dan Nancy Susian

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, University Pelita Harapan, Jakarta, Indonesia

*Correspondence: damaris.fajardewanti@gmail.com, nancysusianna@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to analyze the implementation of the *Play-Based Learning* model to improve teacher competency and the critical thinking, creativity, and communication skills of TK B students at TK XYZ Jakarta. A Classroom Action Research method was employed, involving three cycles. Based on the observations and research conducted over three cycles, it can be concluded that there was an improvement in teacher competency and the critical thinking, creativity, and communication skills of the students. From this data, it can be inferred that the *Play-Based Learning* model can effectively enhance teacher competency and the critical thinking, creativity, and communication skills of TK B students at TK XYZ Jakarta.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* untuk meningkatkan kompetensi guru, kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi siswa tingkat TK B di TK XYZ Jakarta menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan tiga siklus. Berdasarkan hasil tiga siklus yang telah diobservasi dan diteliti, maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan pada kompetensi guru, kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi pada peserta didik. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Play-Based Learning* dapat

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 05 Agst 2024

First Revised 25 Agst 2024

Accepted 10 Sept 2024

First Available online 01 Okt 2024

Publication Date 3 Okt 2024

Keyword:

communication, creativity, critical thinking, play-based learning, teacher competencies

meningkatkan kompetensi guru, kemampuan berpikir kritis,
kreatif dan komunikasi pada siswa TK B di TK XYZ Jakarta.

© 2023 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu intervensi pembinaan terhadap anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang memberikan rencana pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohaninya agar siap untuk menempuh pendidikan lebih lanjut. Pernyataan ini diatur di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014, 3). Di dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), disebutkan bahwa anak usia dini harus mendapat rangsangan perkembangan yang meliputi perkembangan fisik, motorik, kognitif, linguistik, sosial, emosional, dan seni, serta perkembangan moral dan agama (2014, 5). Menurut Ma & Luo (2021, 544), salah satu tujuan utama pendidikan adalah mengajarkan peserta didik berpikir kritis. Sebagai pendidik, seorang guru harus memiliki kemampuan untuk membangun pembelajaran yang mampu melatih siswa untuk berpikir kritis saat mencari informasi dan membangun struktur kognitif mereka sendiri. Foo (2021, 3) menjelaskan bahwa sebagian besar pendidik setuju bahwa meningkatkan pemikiran kritis siswa adalah tujuan utama pendidikan formal karena berpikir kritis telah diidentifikasi sebagai keterampilan berpikir yang penting di abad ke-21. Sedangkan Koszalka, et al (2021,2) mengungkapkan tentang keterampilan berpikir kritis yang memang sangat penting bagi siswa untuk bertahan dan berkembang dalam lingkungan kerja yang berubah dengan cepat di masa depan.

Melihat hasil wawancara dan hasil observasi dari dua orang guru yang mengajar di kelas TK B TK XYZ Jakarta Pusat, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi peserta didik masih kurang, bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa masih di bawah KKM dengan nilai 75.

Rumusan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (i) Bagaimanakah perkembangan kompetensi guru dalam penerapan model pembelajaran *play-based learning* pada anak TKB di TK XYZ Jakarta?
- (ii) Bagaimanakah perkembangan kemampuan berpikir kritis anak TK B di TK XYZ Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *play-based learning*?
- (iii) Bagaimanakah perkembangan kreativitas anak TK B di TK XYZ Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *play-based learning*?
- (iv) Bagaimanakah perkembangan keterampilan komunikasi anak TK B di TK XYZ Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *play-based learning*?

Berpikir Kritis

Sarwanto (2021, 165) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis melibatkan "interpretasi, analisis, inferensi, dan penjelasan". Ini berarti bahwa dalam berpikir kritis, seseorang memiliki kemampuan untuk memahami dan menganalisis masalah atau peristiwa yang terjadi, mengapa hal tersebut terjadi, cara untuk mengatasinya, membuat inferensi, dan menjelaskan masalah atau peristiwa tersebut berdasarkan pemahaman mereka. Alsaleh (2020, 24) juga menyatakan bahwa indikator keterampilan berpikir kritis termasuk dalam mengidentifikasi pertanyaan, mencari jawaban melalui penelusuran pengetahuan mandiri, dan menyajikan bukti untuk mendukung argumen. Berpikir kritis adalah proses mental yang memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi yang akurat dan membuat penilaian melalui refleksi, analisis, perbandingan, dan evaluasi berdasarkan bukti atau hipotesis yang ada. Hal ini dilakukan secara tujuan,

rasional, dan terarah, seperti yang dikemukakan oleh Halpren (1997, 4). Berpikir kritis digunakan dalam pemecahan masalah, menyimpulkan, menghitung probabilitas, dan membuat penilaian. Para pemikir kritis menerapkan keterampilan ini dengan efektif, tanpa perintah, dan biasanya dengan niat yang sadar dalam berbagai konteks. Tidak ada usia yang pasti untuk mulai mengajarkan pengembangan keterampilan berpikir kritis kepada peserta didik, sehingga tidak ada jawaban yang benar atau salah. Secara umum, peneliti mengalami kesulitan dalam membahas kemampuan berpikir seperti pemecahan masalah pada anak-anak (usia prasekolah hingga sekolah dasar), karena anak-anak dapat berpikir tanpa pelatihan eksplisit. Anak-anak harus memiliki kemampuan berpikir kritis karena itu merupakan salah satu keterampilan penting yang sangat berguna mulai dari mengetahui apa masalahnya, cara menyelesaikan masalah, dan membuat penalaran yang tepat yang didukung oleh Halpern (1997, 450) yang menyebutkan penggunaan strategi atau teknik mental untuk meningkatkan kemungkinan hasil yang diinginkan disebut berpikir kritis. Helsinki (2018, 14-19), menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki tujuan utama untuk mendukung perkembangan keterampilan berpikir dan belajar anak. Keterampilan ini tidak berkembang secara alami, tetapi membutuhkan interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Melalui interaksi ini, anak-anak belajar bagaimana memperoleh dan menganalisis informasi, memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan berkomunikasi secara efektif. Satu Suonpää (2016, 9-12), menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman bagi anak-anak. Anak-anak didorong untuk mencoba hal-hal baru, mengajukan pertanyaan, dan berpikir kritis. Pendidik berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan dan dukungan saat anak-anak belajar. Mereka juga membantu anak-anak untuk mencerminkan pengalaman mereka dan belajar dari kesalahan mereka. Dalam penelitian tentang pengembangan berpikir kritis pada anak usia dini, Santin, et al (2020, 3) mengungkapkan bahwa berpikir kritis menjadi penting karena beberapa alasan, yaitu berpikir kritis dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan berpikir kritis memungkinkan anak-anak usia dini untuk terlibat secara mendalam dengan pengalaman belajar mereka, mempertanyakan asumsi, dan membuat hubungan antara konsep yang berbeda.

Berpikir Kreatif

Hammershøj (2020, 4-5), menyatakan bahwa kreatif dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide, solusi, atau produk baru dan berharga yang orisinal, bermakna, dan memiliki signifikansi praktis. Ini melibatkan proses melepaskan diri dari pola pikir tradisional, membuat hubungan antara konsep yang tampaknya tidak berhubungan, dan menghasilkan hasil yang inovatif. Kreativitas mencakup berbagai proses kognitif, seperti imajinasi, pemecahan masalah, fleksibilitas, dan orisinalitas, serta faktor emosional dan motivasi seperti rasa ingin tahu, kemauan mengambil risiko, dan kegigihan. Kreativitas, menurut Hokanson (2018, 14), adalah kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru dan asli yang bernilai dalam suatu konteks tertentu. Kreativitas ini didorong oleh motivasi intrinsik individu untuk mencari pengetahuan, memahami dunia, dan mengekspresikan diri mereka sendiri. Kreativitas juga dipengaruhi oleh kepribadian individu, seperti keterbukaan terhadap pengalaman baru, toleransi terhadap ambiguitas, dan ketekunan. Kreativitas pada masa awal kehidupan anak menurut Pusgley dan Acar (2018, 10) sangat penting untuk perkembangan mereka secara keseluruhan. Selama periode ini, anak-anak secara alami memiliki rasa ingin tahu, imajinasi, dan terbuka untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka. Mendorong kreativitas pada anak usia dini membantu anak mengembangkan keterampilan penting seperti

pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi, dan ekspresi diri. Ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, dan ketahanan. O'Reilly, et al (2022, 3-10) menjelaskan bahwa kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, solusi, atau produk yang orisinal, baru, dan bernilai. Ini melibatkan pemikiran dengan cara baru, membuat hubungan antara konsep yang tampaknya tidak berhubungan, dan menghasilkan solusi inovatif untuk masalah. Kreativitas tidak terbatas pada usaha artistik, tetapi dapat diterapkan di berbagai bidang, termasuk sains, teknologi, bisnis, dan kehidupan sehari-hari. Kreativitas memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan dan pendidikan. Menurut Supena & Hariyadi (2021, 2-4) pentingnya kreativitas dapat dijelaskan melalui beberapa poin utama, yaitu pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, pengembangan diri, dan kemampuan beradaptasi.

Komunikasi

Komunikasi dapat dijelaskan sebagai proses pengiriman, penerimaan, dan pemahaman gagasan dan perasaan melalui komunikasi verbal dan nonverbal, baik secara disengaja maupun tidak disengaja (Iriantara, 2014, 3). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi komunikasi, seperti faktor fisik (seperti cuaca, suhu, udara, dan warna dinding), faktor psikologis (seperti sikap, kecenderungan, dan prasangka), faktor sosial (seperti norma kelompok dan nilai sosial), dan faktor waktu (yaitu saat komunikasi terjadi) (Iriantara, 2014, 5). Oleh karena itu, dalam mengembangkan komunikasi pada anak usia dini, perhatian harus diberikan pada faktor-faktor tersebut, termasuk metode yang digunakan dalam pengembangan komunikasi dalam pembelajaran anak usia dini. Kemampuan lain yang juga penting bagi anak di usia dini mereka adalah kemampuan untuk berkomunikasi. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, definisi kemampuan komunikasi tidak secara eksplisit dijelaskan. Namun, dari sub kompetensi yang tercantum dalam peraturan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi mencakup kemampuan untuk berinteraksi secara efektif, empatik, dan santun dengan berbagai pihak terkait dalam konteks pendidikan anak usia dini. Valadi, et al (2020, 429-230) menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses saling bertukar informasi, ide, pikiran, atau perasaan antar individu melalui cara verbal, non-verbal, atau tertulis. Ini melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan, dan komunikasi yang efektif sangat penting untuk memahami, membangun hubungan, berbagi pengetahuan, dan mengekspresikan emosi. Komunikasi adalah keterampilan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat luas. Menurut Valadi, et al (2020, 429), komunikasi itu penting karena memungkinkan individu untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ide mereka, sehingga dapat berbagi informasi dan terhubung dengan orang lain pada tingkat yang lebih dalam, untuk membangun dan menjaga hubungan, baik personal maupun profesional. Ini mendorong pemahaman, kepercayaan, dan rasa hormat timbal balik antar individu. Di samping itu, komunikasi juga memainkan peran penting dalam pemecahan masalah dan penyelesaian konflik. Mardhatillah, et al (2023, 887-889), menjelaskan bahwa komunikasi pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam perkembangan mereka. Kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain mencerminkan perkembangan bahasa dan interaksi sosial mereka.

Kompetensi Guru

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kompetensi guru merujuk pada kumpulan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk melaksanakan tugasnya secara efektif. Kompetensi guru mencakup berbagai aspek, termasuk pedagogik, kepribadian, sosial, profesional, dan lainnya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kompetensi guru sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mendukung perkembangan anak, dan memastikan kualitas pendidikan yang baik. Kompetensi guru anak usia dini mencakup berbagai aspek yang penting untuk mendukung perkembangan dan pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, kompetensi guru PAUD meliputi (1) Kompetensi Pedagogik, yaitu dengan merencanakan kegiatan program pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan, melaksanakan proses pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan, mengelola kelas dengan efektif; (2) Kompetensi Profesional, yaitu melalui memahami tahapan perkembangan anak, memahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak, memahami faktor penghambat dan pendukung tingkat pencapaian perkembangan, mengembangkan keterampilan profesional melalui pelatihan, (3) Kompetensi Kepribadian dengan menunjukkan akhlak mulai dengan sikap yang jujur, bertanggung jawab dan peduli terhadap anak-anak, menunjukkan integritas kepribadian dalam perilaku dan keputusan sebagai seorang pendidik dan menjadi contoh yang baik dalam menjalankan tugas dan tanggungjawab, menunjukkan keinginan yang kuat untuk terus mengembangkan diri, menunjukkan sikap terbuka dalam menerima masukan dan mampu mengendalikan diri dalam menghadapi tantangan dan masalah dalam pekerjaannya, (4) Kompetensi Sosial dengan membangun hubungan yang baik dan harmonis dengan anak-anak, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan sosial anak, berkomunikasi secara efektif dengan orang tua, menjalin kerjasama yang baik dalam mendukung perkembangan anak, bekerja sama dengan rekan kerja dalam tim, berkolaborasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, berinteraksi dengan masyarakat secara luas, membangun jejaring yang positif untuk mendukung keberhasilan program pendidikan anak usia dini.

Play-Based Learning

Bermain itu penting untuk perkembangan holistik pada anak usia dini karena mendukung pertumbuhan kognitif, sosial, emosional, fisik, bahasa, dan kreativitas anak (Mauluddia, Y. & Solehuddin, 2023, 151). Melalui bermain, anak belajar, mengeksplorasi, dan memahami dunia di sekitar mereka dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Pembelajaran *Play-Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pendidikan yang menekankan bahwa anak-anak belajar paling efektif melalui bermain (Khalil, et all, 2022, 7-8). Dalam metode ini, bermain bukan hanya selingan dari belajar, tetapi merupakan cara utama bagi anak-anak untuk menjelajahi, berinteraksi dengan lingkungan mereka, dan memahami dunia. *Play-Based Learning* adalah sebuah pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan permainan dengan metode pengajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak (Taylor & Boyer, 2019, 1). Dalam PBL, anak didorong untuk belajar melalui bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi, bereksperimen, membuat kesalahan, dan menyelidiki sesuatu secara langsung dan interaktif. Pendekatan yang berpusat pada anak ini berfokus pada minat, kemampuan, dan perkembangan anak, sehingga mendorong

pertumbuhan akademis, sosial, dan emosional. PBL didasarkan pada keyakinan bahwa bermain adalah komponen penting dalam pertumbuhan dan perkembangan kognitif, memberikan anak kebebasan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan model pembelajaran *Play-Based Learning* diharapkan juga dapat meningkatkan kompetensi guru Pendidikan Anak Usia Dini pada empat aspek yang dimiliki, yaitu sosial, pedagogik, profesional, dan kepribadiannya.

Menurut Allee-Herndon (2021, 10), *play-based learning* di kelas taman kanak-kanak digambarkan sebagai permainan yang terarah atau permainan terbimbing yang menggabungkan tujuan pembelajaran spesifik terkait dengan standar dengan kebebasan anak untuk memilih. Pendekatan ini dipengaruhi oleh teori konstruktivis dan bertujuan untuk menciptakan ruang belajar yang interaktif, intentional (disengaja), investigatif, dan dipersonalisasi yang mendukung minat dan kebutuhan anak-anak sambil tetap selaras dengan tujuan dan standar akademik. Lebih lanjut, *play-based learning* dilihat sebagai cara untuk mendukung perkembangan menyeluruh anak dengan memungkinkan manipulasi aktif bahan belajar untuk meningkatkan pemahaman dan minat pada mata pelajaran. Alfaeni, et al (2023, 3-7) menjelaskan bahwa *Play-Based Learning* dalam pendidikan anak usia dini melibatkan penciptaan lingkungan belajar di mana anak-anak terlibat dalam aktivitas bermain yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik. Guru-guru dalam studi tersebut menekankan pentingnya bermain sebagai cara bagi anak-anak untuk menjelajahi, menemukan, dan belajar tentang lingkungan mereka. Aktivitas bermain dilihat sebagai kesempatan bagi anak-anak untuk bersosialisasi, mengkomunikasikan pengetahuan mereka, menyempurnakan keterampilan, dan mengekspresikan kebutuhan mereka. Bermain dapat membantu anak-anak menginternalisasi dan mengeksplorasi konsep akademis, dengan keterlibatan guru memainkan peran krusial dalam meningkatkan pencapaian belajar anak-anak.

2. METODE

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus. Kemmis dan Taggart (2022, 24) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penyelidikan atau refleksi diri yang dilakukan oleh peneliti dengan tujuan meningkatkan rasionalitas dalam praktik pendidikan serta memperdalam pemahaman peneliti mengenai pelaksanaan dan metode penelitian yang diterapkan dengan empat komponen utama yang saling terkait, yaitu rencana (plan), tindakan (act), pengamatan (observe), dan refleksi (reflect). PTK merupakan tindakan refleksi diri secara kolektif yang dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki praktik yang telah dijalankan.

Menurut Semathong (2023, 2), penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas mereka sendiri untuk meningkatkan praktik mengajar dan pembelajaran. Ini melibatkan penyelidikan sistematis, refleksi, dan eksperimen untuk mengatasi masalah atau tantangan spesifik yang dihadapi di kelas. Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah meningkatkan efektivitas mengajar, hasil belajar siswa, dan manajemen kelas secara keseluruhan.

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah Taman Kanak-Kanak swasta Kristen di Jakarta Pusat. Subjek penelitian adalah siswa kelas TK B TK XYZ yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari lima belas siswa perempuan dan sepuluh siswa laki-laki, dan guru yang mengajar di kelas TK B.

Data tentang kompetensi guru, kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi pada peserta didik dikumpulkan melalui hasil observasi awal, observasi dengan rubrik di siklus pertama, kedua dan ketiga, wawancara dengan guru kelas, dan refleksi guru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa indikator-indikator pada setiap variabel tersebut. Instrumen ini sudah disesuaikan dengan kompetensi guru dan anak usia dini. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi menggunakan rubrik yang telah divalidasi oleh ahli.

Analisa data dilakukan oleh peneliti dari siklus satu sampai siklus tiga dengan tahapan melakukan perhitungan data dari nilai observasi, menyusun table dan skor, membandingkan data dari siklus satu hingga siklus tiga, menganalisa data dengan memberikan narasi dan deskripsi penjelasan data, dan membuat kesimpulan dari data yang sudah terkumpul. Skor maksimal peserta didik dan kompetensi guru yang diperoleh adalah 100 dengan skor minimal adalah 75, maka rumus yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Sumber: Nurfaidah, et al (2024, 112)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Selain itu, uji Normalitas Gain dilakukan untuk mengetahui apakah nilai kompetensi berpikir analitis, kemampuan menyelesaikan masalah, dan keterampilan berpikir kreatif siswa meningkat sebelum dan sesudah pembelajaran. Nilai-nilai ini dihitung dengan menggunakan rumus berikut (Hake dalam Rismayanti, et al (2022, 863):

Tabel. 1 Perhitungan N-Gain

$$\text{N Gain} = \frac{\text{Skor Perolehan} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Berikut adalah kriteria rata-rata N Gain berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel. 2 Kriteria rata-rata nilai N-Gain

Sumber: Hake dalam Rismayanti, et al (2022, 863)

N Gain	Klasifikasi
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

Kriteria keberhasilan adalah aspek penilaian dengan tujuan mengukur keberhasilan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel. 3 Tabel aspek penilaian

Aspek Penilaian	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76 - 100
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50 - 75
	Mulai Berkembang (MB)	26 - 50

	Belum Berkembang (BB)	0 – 25
--	-----------------------	--------

Peserta didik dinyatakan mengalami peningkatan pada kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi apabila mereka memperoleh nilai 75,00. Secara keseluruhan dapat disimpulkan diterima apabila 70% peserta didik pada kelas tersebut memiliki nilai rata – rata yaitu 75 sebagai nilai standar berkembang sesuai harapan. Demikian halnya dengan kompetensi guru. Oleh karena itu untuk mengetahui kriteria keberhasilan siswa dalam kompetensi berpikir kritis, kreatif dan komunikasi digunakan rumus sebagai berikut:

Tabel. 4 Kriteria Keberhasilan

$$KK = \frac{\text{Banyaknya siswa tuntas} \times 100}{\text{Jumlah Seluruh siswa}}$$

KK= Kriteria Keberhasilan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Play-Based Learning* dilakukan pada 3 siklus Penelitian Tindakan Kelas dimana setiap siklusnya peneliti melakukan rencana (plan), tindakan (act), pengamatan (observe), dan refleksi (reflect). Didalam tahapan perencanaan (plan) peneliti menyusun desain pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli dengan kegiatan bermain yang disesuaikan dengan indikator yang diukur. Peserta didik dikenalkan terlebih dahulu mengenai kegiatan main yang akan mereka lakukan di dalam kelas sehingga mereka tahu apa yang harus dilakukan dengan permainan-permainan yang sudah disiapkan oleh guru kelas. Setiap siklus dilakukan selama 3 pertemuan dan di setiap pertemuan, peserta didik akan bergantian mencoba semua permainan yang sudah disediakan sehingga peserta didik dapat memperlihatkan perkembangannya. Berdasarkan hasil observasi serta penilaian pada kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi pada peserta didik TK B di TK XYZ Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *Play-Based Learning* di siklus satu hingga tiga, maka diperoleh data seperti berikut:

Tabel. 5 Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran Play-Based Learning

Nama	Siklus I			Siklus II			Siklus III		
	Berpikir Kritis	Kreatif	Komunikasi	Berpikir Kritis	Kreatif	Komunikasi	Berpikir Kritis	Kreatif	Komunikasi
AAY	50.00	50.00	50.00	75.00	75.00	75.00	100.00	100.00	100.00
BOS	50.00	50.00	50.00	75.00	75.00	75.00	100.00	95.83	100.00

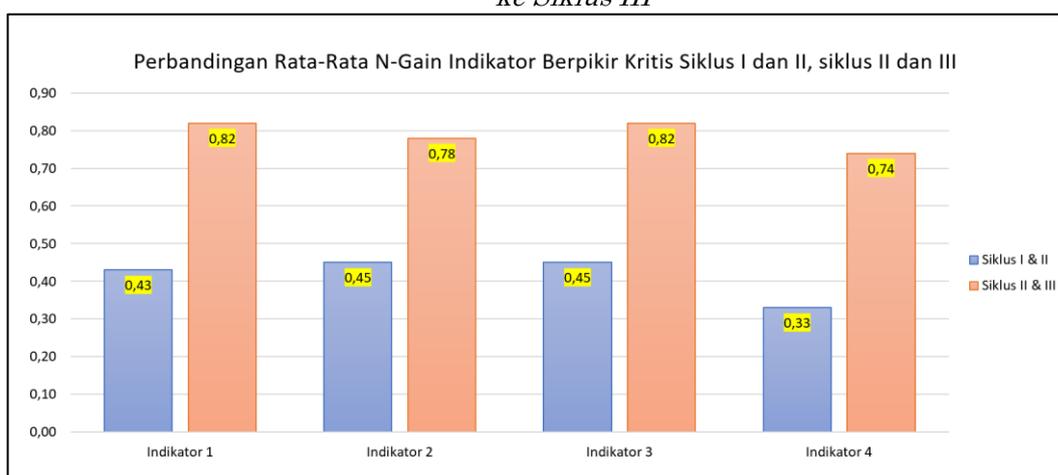
Damaris Fajar Dewanti dan Nancy Susian., Penerapan Model Pembelajaran Play-Based Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Guru, Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif dan Komunikasi Peserta Didik Tingkat TK B di TK XYZ Jakarta | 356

CLEW	25.00	25.00	33.33	46.88	54.17	58.33	75.00	75.00	75.00
EBG	50.00	50.00	50.00	75.00	70.83	75.00	100.00	100.00	100.00
EAG	50.00	50.00	50.00	68.75	75.00	75.00	93.75	87.50	91.67
ECC	46.88	50.00	50.00	75.00	70.83	66.67	93.75	91.67	91.67
EEA	50.00	50.00	50.00	75.00	70.83	70.83	93.75	87.50	91.67
EFT	50.00	50.00	50.00	75.00	70.83	70.83	100.00	100.00	100.00
FD	50.00	50.00	50.00	68.75	70.83	70.83	93.75	87.50	100.00
GVMA	50.00	50.00	50.00	68.75	70.83	70.83	93.75	95.83	100.00
GAL	50.00	50.00	50.00	68.75	70.83	70.83	93.75	87.50	83.33
HEJ	50.00	50.00	50.00	68.75	70.83	70.83	93.75	95.83	100.00
HG	50.00	50.00	50.00	68.75	70.83	70.83	93.75	100.00	100.00
JAF	50.00	50.00	50.00	50.00	58.33	50.00	81.25	75.00	75.00
JEJ	28.13	25.00	25.00	56.25	54.17	50.00	81.25	75.00	75.00
JCL	25.00	33.33	29.17	56.25	54.17	50.00	81.25	75.00	75.00
KM	50.00	50.00	50.00	62.50	70.83	66.67	87.50	79.17	83.33
LVA	50.00	41.67	41.67	68.75	58.33	58.33	96.88	75.00	75.00
MJL	50.00	50.00	50.00	75.00	75.00	75.00	100.00	75.00	75.00
RJC	50.00	50.00	50.00	75.00	66.67	58.33	100.00	79.17	83.33
SCW	50.00	50.00	50.00	75.00	75.00	75.00	100.00	83.33	83.33
TGS	50.00	50.00	50.00	75.00	75.00	75.00	100.00	95.83	91.67
UNS	50.00	50.00	50.00	75.00	75.00	75.00	75.00	79.17	75.00
WNW	31.25	25.00	25.00	62.50	50.00	50.00	75.00	75.00	75.00
SPS	50.00	50.00	50.00	68.75	70.83	66.67	93.75	100.00	100.00

Rata-Rata	46.25	46.00	46.17	68.38	68.00	66.83	91.88	86.83	88.00
-----------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

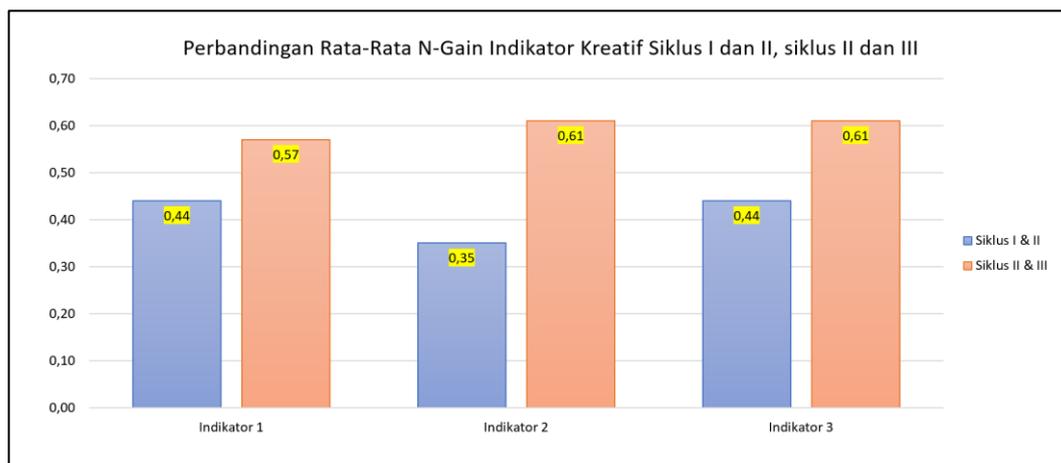
Berdasarkan hasil dari observasi pada peserta didik yang dapat dilihat melalui tabel di atas, dapat diketahui pada siklus I rata-rata nilai pada kemampuan berpikir kritis adalah 46.25 naik di siklus dua menjadi 68.38 dan naik lagi di siklus tiga dengan nilai 91.88. Pada kemampuan kreatif peserta didik di siklus satu, didapatkan nilai rata-rata sebesar 46.00 dan pada siklus dua naik menjadi 68.00, lalu naik lagi di siklus tiga menjadi 86.83. Kemampuan komunikasi juga mengalami peningkatan dari siklus satu dengan nilai 46.17, lalu naik di siklus dua menjadi 68.00 dan di siklus tiga mengalami peningkatan dengan nilai 88.00. Dari data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata di siklus satu dan siklus dua belum memenuhi kriteria ketuntasan dengan nilai minimal atau sama dengan 75, maka dari itu penelitian ini dilanjutkan sampai di siklus tiga. Hasil pada siklus tiga dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi pada peserta didik mengalami peningkatan dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu mendapat nilai minimal atau sama dengan 75. Dengan hasil demikian, maka penggunaan model pembelajaran menggunakan *Play-Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi peserta didik tingkat TK B di TK XYZ Jakarta. Hal ini dapat diperkuat dengan melihat peningkatan pada nilai N-Gain melalui grafik di bawah ini:

Grafik. 1 Nilai rata-rata N-Gain Kemampuan Berpikir Kritis Siklus I ke Siklus II dan Siklus II ke Siklus III



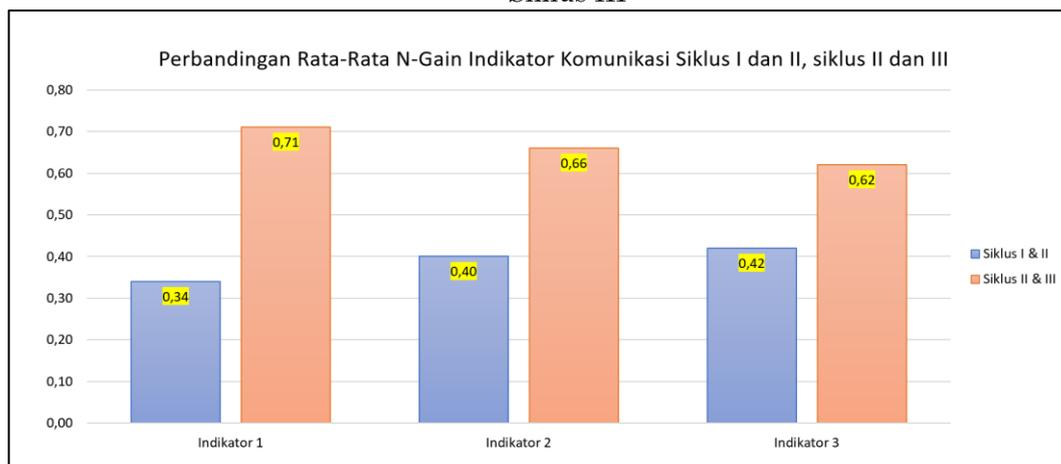
Pada grafik 1 memperlihatkan nilai N-Gain untuk indikator berpikir kritis mengalami kenaikan pada setiap indikatornya. Pada siklus I ke siklus II, indikator 1 mengalami kenaikan nilai N-Gain dari 0.43 menjadi 0.82 di siklus ke II ke III. Indikator 2 pada kemampuan berpikir kritis pada siklus I ke II mengalami kenaikan dari 0.45 menjadi 0.78 di siklus II ke siklus III. Pada indikator 3 nilai N-Gain pada siklus I ke II sebesar 0.45 mengalami kenaikan menjadi 0.82 di siklus II ke III, dan di indikator 4 nilai N-Gain pada siklus I ke II sebesar 0.33 mengalami kenaikan di siklus II ke siklus III.

Grafik. 2 Nilai rata-rata N-Gain Kreatif Siklus I ke Siklus II dan Siklus II ke Siklus III



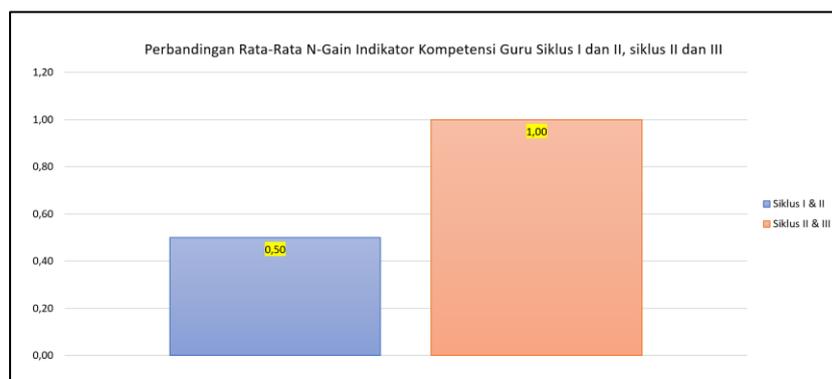
Grafik 2 menunjukkan bahwa nilai N-Gain untuk indikator kreatif mengalami kenaikan di setiap indikatornya. Pada siklus I ke siklus II indikator 1 nilai N-Gain naik dari 0,44 menjadi 0,57. Indikator kedua juga mengalami kenaikan dari 0,35 menjadi 0,61 dan di indikator ketiga juga terlihat mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II dari nilai 0,44 menjadi 0,61 dari siklus II ke siklus III.

Grafik. 3 Nilai rata-rata N-Gain Kemampuan Komunikasi Siklus I ke Siklus II dan Siklus II ke Siklus III



Pada grafik 3 di atas juga menunjukkan nilai N-Gain pada indikator komunikasi mengalami kenaikan untuk setiap indikator yang diambil. Pada siklus I ke siklus II untuk indikator pertama mengalami kenaikan dari 0,34 ke 0,71. Indikator kedua juga mengalami kenaikan dari 0,40 menjadi 0,66. Demikian halnya di indikator ketiga, dapat dilihat bahwa nilai N-Gain mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II dengan nilai 0,42 menjadi 0,62 di siklus II ke siklus III.

Grafik. 4 Perbandingan Nilai N-Gain Kompetensi Guru Siklus I dan II, siklus II dan III



Pada grafik 4 terlihat bahwa untuk kompetensi guru pada siklus I ke siklus II mengalami kenaikan dari 0.50 menjadi 1.0 di siklus II ke siklus III. Dari tiga siklus yang sudah diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas TK B TK XYZ Jakarta, dapat dikatakan bahwa perbaikan-perbaikan sangat diperluas agar didapatkan hasil yang maksimal perkembangan siswa. Hal ini sama seperti yang disebutkan Banjarnahor, et al (2023, 1) bahwa perbaikan yang berfokus pada kondisi nyata di ruang kelas, sekolah, dan di antara guru perlu untuk memastikan penerapan keterampilan pembelajaran abad ke-21 secara efektif.

Ndlovu (2023, 2-3) menerangkan bahwa tahapan *play-based learning* terdiri dari tahapan perencanaan, tahapan penyusunan materi, tahapan implementasi, dan tahapan observasi dan evaluasi. Melalui tahapan pada model pembelajaran *play-based learning* dapat terbukti bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik tingkat TK B di TK XYZ. Pada siklus satu, nilai rata-rata peserta didik pada kemampuan berpikir kritis adalah 46.25, kemudian pada siklus dua nilai rata-rata meningkat menjadi 68.38 dan meningkat lagi di siklus tiga menjadi 91.88. Nilai rata-rata kemampuan kreatif peserta didik juga meningkat. Hal ini dapat dilihat pada siklus satu nilai rata-rata kemampuan kreatif anak sebesar 46.00 meningkat menjadi 68.00 di siklus dua, kemudian meningkat menjadi 86.83 di siklus tiga. Nilai rata-rata masing-masing indikator pada kompetensi berpikir kritis juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata indikator pertama pada kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan untuk dapat aktif berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya pada siklus I adalah 47.00 dan meningkat menjadi 70.00 pada siklus II dan meningkat di siklus III dengan nilai 93.50. Pada indikator kedua, yaitu kemampuan untuk dapat memahami masalah (dalam bentuk kegiatan bermain di kelas) terjadi peningkatan dari 46.00 di siklus satu dan menjadi 70.00 di siklus dua dan meningkat di siklus tiga dengan nilai 92.00. Pada indikator ketiga, yaitu kemampuan untuk dapat mencari cara untuk memberikan solusi (dalam bentuk kegiatan bermain di kelas) terjadi peningkatan dari 46.00 di siklus pertama dan menjadi 70.00 di siklus kedua dan meningkat di siklus tiga dengan nilai 94.00. Pada indikator keempat, yaitu kemampuan untuk dapat mengajukan berbagai macam pertanyaan terjadi peningkatan dari 46.00 di siklus pertama menjadi 63.50 di siklus kedua dan meningkat di siklus ketiga dengan nilai 88.00. Peningkatan kemampuan berpikir kritis terus mengalami peningkatan pada saat pembelajaran menggunakan model *Play-Based Learning*, hal ini dibuktikan juga melalui peningkatan nilai N-Gain pada siklus satu ke siklus dua sebesar 0.41 masuk ke dalam kategori sedang dan nilai N-Gain pada siklus dua ke siklus tiga sebesar 0.79 masuk ke dalam kategori tinggi. Peserta didik terlihat semakin dapat berinteraksi dengan lingkungannya, memahami masalah, mencari solusi masalah dan juga dapat mengajukan berbagai macam pertanyaan.

Model pembelajaran *Play-Based Learning* menggunakan empat tahapan, yaitu perencanaan, tahapan penyusunan materi, tahapan implementasi, dan tahapan observasi dan evaluasi. Terbukti bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan kreatif pada peserta didik tingkat TK B di TK XYZ. Nilai rata-rata indikator pertama pada kemampuan kreatif yaitu kemampuan untuk dapat menghasilkan ide-ide baru pada siklus I adalah 46.50 dan meningkat menjadi 70.00 pada siklus II dan meningkat di siklus III dengan nilai 87.00. Pada indikator kedua, yaitu kemampuan untuk dapat mengembangkan karya inovatif, terjadi peningkatan dari 46.50 di siklus pertama dan menjadi 65.00 di siklus kedua dan meningkat di siklus ketiga dengan nilai 86.00. Pada indikator ketiga, yaitu kemampuan untuk dapat menambahkan berbagai macam bahan pada karya terjadi peningkatan dari 45.00 di siklus pertama dan menjadi 69.00 di siklus kedua dan meningkat di siklus ketiga dengan nilai 86.83. Peningkatan kemampuan kreatif terus mengalami peningkatan pada saat pembelajaran menggunakan model *Play-Based Learning*, hal ini dibuktikan juga melalui peningkatan nilai N-Gain pada siklus satu ke siklus dua sebesar 0.41 masuk ke dalam kategori sedang dan nilai N-Gain pada siklus dua ke siklus tiga sebesar 0.60 masuk ke dalam kategori sedang. Peserta didik terlihat semakin dapat menghasilkan ide-ide baru, mengembangkan karya inovatif dan juga dapat menambahkan berbagai macam bahan pada karya mereka.

Model pembelajaran *Play-Based Learning* menggunakan empat tahapan, yaitu perencanaan, tahapan penyusunan materi, tahapan implementasi, dan tahapan observasi dan evaluasi. Terbukti bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi pada peserta didik tingkat TK B di TK XYZ. Nilai rata-rata indikator pertama pada kemampuan komunikasi yaitu kemampuan untuk dapat menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (SPOK) pada siklus I adalah 46.00, meningkat menjadi 64.50 pada siklus II dan meningkat pada siklus III dengan nilai 89.00. Pada indikator kedua, yaitu kemampuan untuk dapat mengekspresikan ide pada orang lain melalui kalimat kompleks, terjadi peningkatan dari 47.00 di siklus pertama, menjadi 68.00 di siklus kedua dan meningkat di siklus ketiga dengan nilai 88.00. Pada indikator ketiga, yaitu kemampuan untuk dapat menjawab pertanyaan menggunakan kalimat sederhana terjadi peningkatan dari 45.50 di siklus pertama, menjadi 68.00 di siklus kedua dan meningkat menjadi 87.00 di siklus ketiga. Peningkatan kemampuan komunikasi terus mengalami peningkatan pada saat pembelajaran menggunakan model *Play-Based Learning*, hal ini dibuktikan juga melalui peningkatan nilai N-Gain pada siklus satu ke siklus dua sebesar 0.39 masuk ke dalam kategori sedang dan nilai N-Gain pada siklus dua ke siklus tiga sebesar 0.66 masuk ke dalam kategori sedang. Peserta didik terlihat semakin dapat menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (SPOK), mengekspresikan ide pada melalui kalimat kompleks, dan dapat menjawab pertanyaan menggunakan kalimat sederhana.

Model pembelajaran *Play-Based Learning* menggunakan empat tahapan, yaitu perencanaan, tahapan penyusunan materi, tahapan implementasi, dan tahapan observasi dan evaluasi. Terbukti bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan kompetensi guru tingkat TK B di TK XYZ. Dari hasil observasi kompetensi guru, dari kemampuan kepribadian, indikator pertama yaitu berperilaku sabar, tenang, ceria, serta penuh perhatian terjadi kenaikan nilai dari 50 di siklus I menjadi 75 di siklus II dan meningkat di siklus III menjadi 100. Pada indikator kedua dari kemampuan kepribadian berperilaku sopan, santun menghargai dan melindungi anak terjadi kenaikan nilai dari 50 di siklus I menjadi 75 di siklus II dan meningkat di siklus III menjadi 100. Dari kemampuan

professional indikator ketiga yaitu memahami bahwa setiap anak mempunyai tingkat ketepatan pencapaian perkembangan yang berbeda terjadi kenaikan nilai dari 50 di siklus I menjadi 75 di siklus II dan meningkat di siklus III menjadi 100. Indikator keempat, yaitu memahami aspek-aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosi dan moral agama terjadi kenaikan nilai dari 50 di siklus I menjadi 75 di siklus II dan meningkat di siklus III menjadi 100. Dari kompetensi pedagogik guru untuk indikator kelima, yaitu menetapkan kegiatan bermain yang mendukung tingkat pencapaian perkembangan anak terjadi kenaikan nilai dari 50 di siklus I menjadi 75 di siklus II dan meningkat di siklus III menjadi 100. Pada indikator keenam yaitu memberikan motivasi untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan terjadi kenaikan nilai dari 50 di siklus I menjadi 75 di siklus II dan meningkat di siklus III menjadi 100. Pada kompetensi sosial dengan indikator ketujuh yaitu menyesuaikan diri dengan teman sejawat terjadi kenaikan nilai dari 50 di siklus I menjadi 75 di siklus II dan meningkat di siklus III menjadi 100. Pada indikator kedelapan yaitu berkomunikasi efektif dengan anak didik, baik secara fisik, baik verbal maupun non verbal terjadi kenaikan nilai dari 50 di siklus I menjadi 75 di siklus II dan meningkat di siklus III menjadi 100. Kompetensi guru terus mengalami peningkatan pada saat pembelajaran menggunakan model *Play-Based Learning*, hal ini dibuktikan juga melalui peningkatan nilai N-Gain pada siklus satu ke siklus dua sebesar 0.50 masuk ke dalam kategori sedang dan nilai N-Gain pada siklus dua ke siklus tiga sebesar 1.00 masuk kedalam kategori tinggi.

4. SIMPULAN

Pada penelitian ini dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Play-Based Learning* dapat meningkatkan kompetensi guru, kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi pada peserta didik tingkat TK B di TK XYZ Jakarta. Berdasarkan kesimpulan ini maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu bagi guru-guru yang mengajar anak usia dini, yaitu: (1) Pada pembelajaran model *Play-Based Learning* guru perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep dan prinsip dasar dari pembelajaran berbasis bermain. Mereka harus memahami bagaimana bermain dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan anak. (2) Pada pembelajaran model *Play-Based Learning*, guru perlu merancang lingkungan pembelajaran yang mendukung bermain, termasuk menyediakan ruang bermain yang aman dan stimulatif, serta menyediakan berbagai jenis peralatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan anak. (3) Pada pembelajaran model *Play-Based Learning*, guru perlu merencanakan kegiatan pembelajaran yang berbasis bermain dengan jelas dan terstruktur. Mereka harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, aktivitas bermain yang akan dilakukan, serta cara untuk mengintegrasikan konsep akademik ke dalam kegiatan bermain. (4) Pada pembelajaran model *Play-Based Learning*, guru perlu memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan bermain yang akan dilakukan. Materi tersebut harus mendukung tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pengalaman bermain yang bermakna bagi anak. (5) Pada pembelajaran model *Play-Based Learning*, guru perlu mengamati dan mengevaluasi interaksi anak selama kegiatan bermain untuk memahami minat, kebutuhan, dan perkembangan mereka. Hal ini akan membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan individu anak. (6) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru untuk melaksanakan model pembelajaran *Play-Based Learning*. (7) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan komunikasi pada siswa.

Penelitian ini membuka ruang untuk penelitian lebih lanjut bagi para peneliti lainnya sebagai berikut: (1) Peneliti lain yang akan meneliti model pembelajaran *Play-Based Learning* dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi. (2) Peneliti lain yang akan mengukut kompetensi lain, dapat menggunakan model pembelajaran *Play-Based Learning*. (3) Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *Play-Based Learning*, indikator kompetensi yang dipilih dapat disesuaikan dengan kondisi siswa dan kelas yang akan diteliti. (4) Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian, maka penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut atau penelitian yang sama pada kompetensi yang berbeda di tempat lain

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Alfaeni D. K. N. & Kurniati E.. *Redefine the Concept of Play in Early Childhood Education*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 14 (1). 2023.
- Allee-Herndon, K.A., Roberts, S.K., Hu, B. et al. Let's Talk Play! Exploring the Possible Benefits of Play-Based Pedagogy on Language and Literacy Learning in Two Title I Kindergarten Classrooms. *Early Childhood Educ J* 50, 119–132, 2022. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01141-6>.
- Alsaleh, Nada. *Teaching Critical Thinking Skills: Literature Review*. Turkish Online Journal of Educational Technology. 19(1):21-39. 2020.
- Banjarnahor, S., Mujisusatyo, Y., Pangaribuan W., Pane I.I.I. *Development of Teacher Competence in Improving 21st Century Learning in Santa Lusia Kindergarten*. JHSS (Journal of Humanities and Social Studies), Volume 07, Number 01, Page 036-039, 2023.
- City of Helsinki. *Helsinki's Curriculum for Early Childhood Education and Care*. 2018 https://www.hel.fi/static/liitteet-2019/KasKo/vare/Helsinki_Vasu_EN.pdf
- Foo, S. Y. *Using EASY framework to facilitate economics students' critical thinking in asynchronous online discussions*. Asia Pacific Education Review, 1-18. 2021.
- Halpern, D. *Teaching critical thinking for transfer across domains: Disposition, skills, structure training and metacognitive monitoring*. American Psychologist, 1997: 53(4), 449-455.
- Hokanson, Bred. *Developing Creative Thinking Skills*. Third Avenue New York, Routledge. 2018.
- Hokanson, S. R. *Creativity: A cognitive-motivational perspective*. In R. J. Sternberg (Ed.), Handbook of creativity (2nd ed., pp. 23-46). Cambridge University Press. 2018.
- Iriantara. Y. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Simbiosis, 2014.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. *Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran untuk Satuan PAUD*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, 2014.
- Kemmis, Stephen, and Robin Mc Taggart. *The Action Research Planner*. Australia, Springer, 2014.
- Khalil, N.; Aljanazrah, A.; Hamed, G.; Murtagh, E. Exploring. *Teacher Educators' Perspectives of Play-Based Learning: A Mixed Method Approach*. *Educ. Sci.* 12, 95. 2022.
- Koszalka, T. A., Pavlov, Y., & Wu, Y. *The informed use of pre-work activities in collaborative asynchronous online discussions: The exploration of idea exchange, content focus, and deep learning*. *Computers & Education*, 161, 104067. 2021.
- Mardhatillah, Fitria, Wardhani J.D. , Sunaryo I.. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Pasca Covid-19*. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2. 2023.
- Mauluddia, Yulia, Solehuddin, M.. *The Application of Playing in Early Childhood Education Based on Piaget's Way of Thinking*. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. 2023.
- Ndlovu, B., Okeke, C., Nhase, Z., Ugwuanyi, C., Okeke, C., & Ede, M. *Impact of play-based learning on the development of children in mobile early childhood care and education centres: Practitioners' perspectives* . *International Journal of Research in Business and Social Science (2147- 4478)*, 12(3), 432–440, 2023.
- Nurfaidah, et al. *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif berbantuan media gambar di kelas IV SD Inpres 15 Wara Pentolan*. *Jurnal Universitas Tadulako*. p. 112. 2014.
- O'Reilly C., Devitt A., Hayes N.. *Critical thinking in the preschool classroom - A systematic literature review*. Elsevier: *Thinking Skills and Creativity*, 2022.
- Rismayanti, T.A., Anriani, N., Sukirwan. *Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2022.
- Sarwanto, Fajari, Laksmi, E. W., Chumdari. *Open-Ended Questions to Assess Critical-Thinking Skills in Indonesian Elementary School*. *International Journal of Instruction*. Vol.14, No.1. 2021.
- Satu Suonpää. *Esiopetuksen Opetussuunnitelma*. p.9-12, 2016.
- Semathong, Siribhorn. *Participatory Action Research to Develop the Teachers on Classroom Action Research*. *Shanlax International Journal of Education*, v11 n3 p29-36 Jun. 2023.

Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. *The Influence of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students' Learning Outcomes*. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873-892. 2021.

Taylor, M. E., & Boyer, W. *Play-Based Learning: Evidence-Based Research to Improve Children's Learning Experiences in the Kindergarten Classroom*. *Early Childhood Education Journal*. 2019.

Valadi, S., Gabbard, C., & Hooshyari, F. (2020). *Effects of Affordances in the Home Environment on Children's Personal-Social, Problem-Solving, and Communication Skills*. *Child: Care, Health and Development*. doi:10.1111/cch.12756