



## **Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkunganku Pendidikan Anak Usia Dini**

**Desi Murniati Siregar<sup>1\*</sup>, Eva Martina Simatupang<sup>2</sup>, Timbul Amar Hotib  
Harahap<sup>3</sup>, Anita Yus<sup>4</sup>, Aman Simaremare<sup>5</sup>**  
Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan

**ABSTRAK:** Pembelajaran berbasis proyek memiliki enam tahapan: mengenal masalah, mendesain proyek, Menyusun jadwal pelaksanaan proyek, menilai hasil dan melakukan evaluasi. Pada penelitian ini akan menanalisis efektifitas model belajar dan bermain berbasis proyek pada peserta didik PAUD. Penelitian merupakan deskriptif untuk menjabarkan kajian secara naratif belajar bermain berbasis proyek dan data lapangan (*field research*). Subjek terdiri dari 29 peserta didik dari TK yaitu TK Negeri 1 Air Merah berjumlah 15 anak dan TK *Character And Education Center (CEC)* berjumlah 14 anak. Berdasarkan hasil karya peserta didik pada TK Negeri 1 Air Merah menunjukkan hasil capaian 93%, sedangkan TK *Character And Education Center (CEC)* menunjukkan capaian 100%. Adanya perbedaan capaian pada pelaksanaan belajar berbasis proyek pada media video tutorial sehingga peserta didik lebih fokus. Hasil analisis terbukti efektifitas model belajar bermain berbasis proyek pada tema lingkunganku sub tema keluargaku di sekolah TK Negeri 1 Air Merah dan TK *Character And Education Center (CEC)*.

**Keywords:** Analisi efektifitas, model belajar Bermain, berbasis proyek, PAUD.

*Submitted: 03-03-2022; Revised: 8-03-2022; Accepted:23-03-2022*

## **PENDAHULUAN**

Kurikulum adalah suatu hal yang penting dalam merancang sebuah pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di Indonesia yaitu Kurikulum 2013 yang dilaksanakan pada seluruh jenjang PAUD, SD, SMP, SMA, hingga SMK termasuk untuk Pendidikan Nonformal. Adanya kurikulum membantu guru dan seluruh perangkat pendidikan untuk menyusun sebuah pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menjadi lebih baik lagi (Hidayat *et al.*, 2014). Sebuah kurikulum mampu memberikan perubahan dalam pembelajaran agar kualitas pendidikan semakin meningkat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa, dari tahun 1947 hingga tahun 2013, telah terjadi 11 kali perubahan terhadap kurikulum, mulai dari kurikulum pada zaman orde lama hingga saat ini (Muhammedi, 2016).

Perubahan kurikulum ini tentunya merupakan suatu proses pengembangan untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal. Pelaksanaan proses pembelajaran terhadap anak didik bertujuan mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan beradaptasi di berbagai bidang kehidupan baik lokal, nasional, maupun internasional merupakan tanggung jawab setiap negara (Fakhrudin *et al.*, 2014). Oleh karena itu, pendidikan sebagai dasar pengembangan sumber daya manusia dituntut untuk selalu berkembang mengikuti arus globalisasi (Bunyamin, 2021). Dalam mengembangkan dan mendesain pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan di Indonesia maka seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan pembelajaran dituntut berinovasi sesuai perkembangan zaman untuk meningkatkan kompetensi peserta didik (Nurhayati & Ulfah, 2021).

Penting belajar yang wajib dipahami adalah cara anak memperoleh dan membangun pengetahuannya. Pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani diimplementasikan melalui stimulasi aspek-aspek perkembangan anak (Napitu & Nasriah, 2019). Adapun aspek tersebut meliputi aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, dan seni. Keenam aspek perkembangan tersebut distimulasi sesuai karakteristik usia anak melalui kegiatan belajar di PAUD yang dikemas dalam kegiatan bermain (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Pembelajaran memerlukan sebuah acuan atau model. Model pembelajaran merupakan serangkaian Langkah belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sari, 2020). Salah satu model belajar pada anak usia dini yaitu bermain. Bagi seorang anak, bermain merupakan aktivitas yang dilakukan setiap hari. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati saat-saat bermain dan bermain di mana saja, kapan saja, serta sepanjang anak memiliki kesempatan untuk bermain (Nasution & Simaremare, 2019). Anak memperoleh kesenangan atau kepuasan pada saat bermain. Anak dapat bereksplorasi, berekspresi, menemukan sesuatu, bersosialisasi, berimajinasi, dan berkreasi pada saat bermain. Pada saat anak bermain, anak akan lupa makan, mandi, bahkan waktu. Oleh karena itu, pendidik di PAUD hendaknya memiliki kemampuan untuk mengemas kegiatan belajar menjadi kegiatan bermain sehingga anak tidak terbebani dengan kegiatan-kegiatan belajar di lembaga PAUD. Aktivitas

membaca, menulis, dan berhitung dikemas dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dan membuat anak terhanyut dalam permainan. Anak tidak lagi dibebani dengan kegiatan belajar yang mengharuskan anak duduk diam atau melakukan aktivitas yang tidak disukai anak (Lutfatulatifah & Yuliyanto, 2017).

Namun semua proses pengembangan ini tentunya tidak dengan mudah dapat dilakukan, beberapa kendala kerap muncul pada proses pelaksanaannya. Kurangnya pemahaman guru/pendidik tentang pentingnya arti bermain bagi anak didik menjadi salah satu kendala yang kerap muncul (Rauzana & Setia Ningsih, 2021). Guru lebih menekankan pentingnya aspek kognitif dan lebih fokus kepada peningkatan kemampuan anak untuk membaca, menulis, dan berhitung. Selanjutnya belum meratanya sarana dan prasarana bermain di masing-masing sekolah juga menjadi masalah yang membuat proses pengembangan suatu kurikulum menjadi tidak merata di berbagai sekolah (Sangadah & Kartawidjaja, 2020).

Pembelajaran dengan bermain akan lebih efektif jika mampu menghasilkan karya, hasil atau suatu produk dari peserta didik. Sehingga dapat dibuat suatu rumusan untuk mengkaji model belajar bermain berbasis proyek pada tema lingkungan di sekolah taman kanak-kanak.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Hakikat belajar.*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* (2022), istilah belajar adalah usaha memperoleh ilmu. Istilah pembelajaran adalah proses kegiatan untuk belajar. Belajar merupakan suatu usaha seseorang untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pembelajaran adalah suatu rangkaian proses terdapat komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam lingkungan belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

### *Model belajar.*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022), Model adalah pola, acuan, contoh dari tujuan sesuatu yang akan dibuat hasilkan atau yang akan dicapai. Model belajar adalah sebuah pedoman dalam pembelajaran yang tersusun dalam Langkah-langkah dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan belajar (Zakso, 2016)

### *Bermain.*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online (2022), Bermain adalah melakukan kegiatan untuk bergembira. Bermain merupakan cara untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan dunia sekitar sehingga anak akan menentukan sesuatu dari pengalaman bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan karena kegiatan dilakukan dengan gembira (Dalam & Masalah, 2015). Bermain yang dimaksudkan disini adalah kegiatan atau aktifitas yang materinya disesuaikan dengan standar kompetensi dalam kurikulum. Model pembelajaran pendekatan bermain dapat digunakan untuk

membelajarkan siswa pada berbagai cabang olahraga atau aktivitas gerak bermain yang ada hubungannya dengan pendidikan jasmanidan didalam kurikulum yang dirancang melalui rencana pembelajaran (Zaini, 2019).

Tujuan penerapan prinsip bermain sambil belajar bagi anak usia dini salah satunya adalah untuk menstimulasi otak anak dalam jangka panjang agar dalam memorinya selalu dipenuhi oleh kegiatan-kegiatan yang memberi kesan positif dan tentunya menyenangkan bagi anak. Tujuan bermain tersebut pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan multiple intelligences anak. Anak adalah individu unik yang mempunyai potensi, kemampuan dan kebolehan tersendiri. Menurut Howard Gardner terdapat delapan kemampuan intelektual pada anak yaitu: “Verbal (bahasa), logika (matematika), visual (spasial), fisik (kinestetik),musikal (ritme), interpersonal, intrapersonal dan naturalis” (Nurdiani, 2013).

#### *Pembelajaran Proyek.*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online (2022), proyek adalah pekerjaan dengan tujuan atau target khusus. Dalam Bahasa Inggris “*Project*” bermakna rencana, gambaran(Sederet.com, 2022). Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan student centered yang mengembangkan siswa dengan prinsip konstruktivisme, pemecahan masalah, penelitian mendalam, mengaitkan permasalahan belajar, serta menekankan pada aspek penerapan berdasarkan teori (Yus, 2020). Pembelajaran proyek memiliki prinsip mengidentifikasi masalah, membuat konsep proyek, membuat jadwal penyelesaian, pelaksanaan serta pendampingan, menguji/menilai hasil, dan melakukan evaluasi seluruh rangkaian (Wibowo et al., 2022).



Gambar 1. *Conceptual Framework.*

## **METODOLOGI**

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian kualitatif deskriptif (Tuturop & Simaremare, 2021). Penelitian ini menjabarkan secara naratif berdasarkan kajian analisis penelitian terdahulu dan melalui tinjauan lapangan (*field research*) (Salmon Priaji Martana, 2006). Data diperoleh,

dianalisis dan dijabarkan serta menarik kesimpulan. Subjek penelitian ini berjumlah 29 anak. penelitian dilakukan pada sekolah TK Negeri 1 Air Merah dan TK *Character And Education Center*. Lokasi di Jl. Pembangunan Desa Air Merah Kec. Kampung Rakyat Kab Labuhan Batu Selatan Sumatera Utara dan TK *Character And Education Center*. Lokasi Jalan Prokol No 40/56 Pekan Tolan Kec. Kampung Rakyat Kab. Labuhan Batu Selatan. Sumut.

## HASIL PENELITIAN

Bermain pada anak usia dini merupakan tahap perkembangan dan bagian dari proses belajar (Yus, 2020). Pengembangan aspek kognitif, dan motoric dapat dikolaborasikan salah satunya dengan belajar bermain berbasis proyek (Magta et al., 2019). Dalam pembelajaran berbasis proyek pada anak usia dini dilakukan dengan beberapa penyesuaian. Adapun penyesuaian berbasis proyek pada Pendidikan anak usia dini pada beberapa aspek kemampuan anak TK. Tujuan pembelajaran bermain berbasis proyek yaitu siswa mampu menentukan keluarga kecil dan keluarga besar dengan membuat kolase. Adapun Langkah belajar bermain dan berbasis proyek mengenal masalah, mendesain proyek, Menyusun jadwal pelaksanaan proyek, menilai hasil dan melakukan evaluasi (Wibowo et al., 2022).

Beberapa uji menunjukkan pembelajaran berbasis proyek menunjukkan dampak atau pengaruh pada peserta didik. Penelitian Novitasari (2017) bahwa belajar bermain berbasis proyek meningkatkan karakter tanggung jawab pada peserta didik TK. Penelitian senada oleh Rustini, Tin (2018) bahwa belajar berbasis proyek meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa. Senada penelitian tersebut oleh Yus (2020) membuktikan bahwa dengan belajar bermain berbasis proyek berbantuan media meningkatkan karakter belajar. Hal serupa oleh Amelia & Aisyah (2021) bahwa dampak pembelajaran bermain dan berbasis proyek meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik PAUD. Penelitian terdahulu secara empiris terbukti efektif terhadap belajar peserta didik anak usia dini di TK. Tahapn pembelajaran bermain berbasis proyek secara sistematis sebagai berikut: tahapan mengenalkan masalah peserta didik di ajak bermain sambil bernyanyi satu-satu. Dalam lirik lagu tersebut mengaitkan tema yaitu lingkunganku pada sub tema keluargaku kepada pembelajaran.

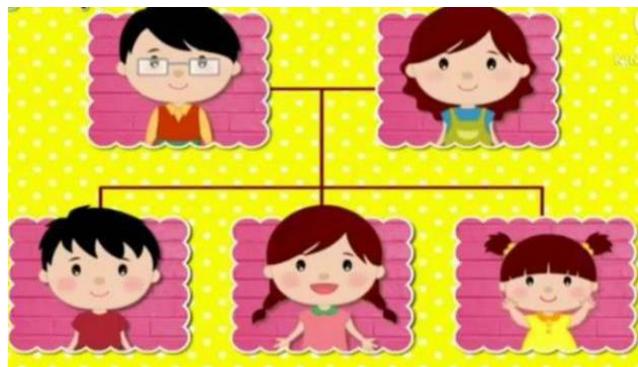
Lagu satu-satu mengaitkan seluruh keluarga dalam pembelajaran, tahapan kedua mendesain, pada anak TK tentu berbeda dengan tingkatan di atasnya seperti tingkat SD maupun SMP. Desain disusun oleh guru berupa kerangka struktur keluarga. Kerangka tersebut terdiri dari dua kerangka yaitu struktur keluarga kecil dan struktur keluarga besar. Menyusun jadwal tentu berbeda pula jenjang SD dan SMP. Jadwal ditentukan guru dengan pengerjaan waktu yang lebih lama atau tidak terbatas. Hal tersebut dimungkinkan anak usia dini lebih kepada bermain dibandingkan dengan penyelesaian proyeknya. Pelaksanaan pada tahap ini guru melakukan pendampingan seperti bagaimana menyiapkan alat dan bahan. Adapun bahan yaitu gambar dari keluarga kecil seperti pada lagu satu-satu, yaitu ayah, ibu, kakak dan adik. Alat yang

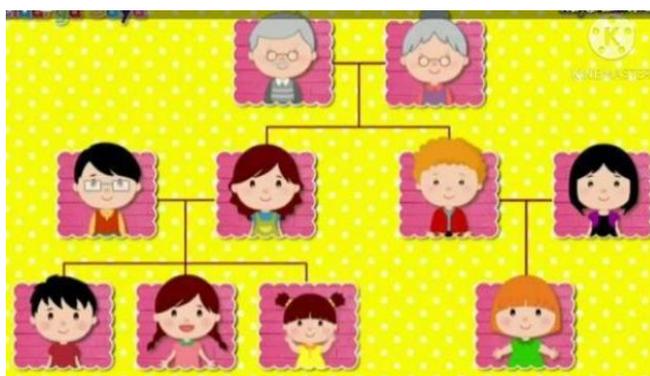
digunakan lem kertas. Dalam pelaksanaan peserta didik bernyanyi sambil menempelkan bagian keluarga kedalam kerangka.

Tahap kelima yaitu menilai dari segi proses pelaksanaan. Pada proses pembuatan proyek, guru melakukan observasi dengan cara pengamatan langsung. Adapun hal yang diamati adalah, ketepatan peletakan atau penempelan anggota keluarga ke dalam kerangka, juga aspek kefokuskan pada peserta didik dalam berkarya. Penilaian terhadap produk atau hasil akhir karya. Karya dinilai berdasarkan susunan yang tepat, guru juga dapat menilai kerapian dan kebersihan karya. Tahap akhir melakukan evaluasi keseluruhan Langkah belajar bermain berbasis proyek. Guru menemukan anak mengerjakan karya dengan keinginan sendiri. Proses proyek dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3 berikut:



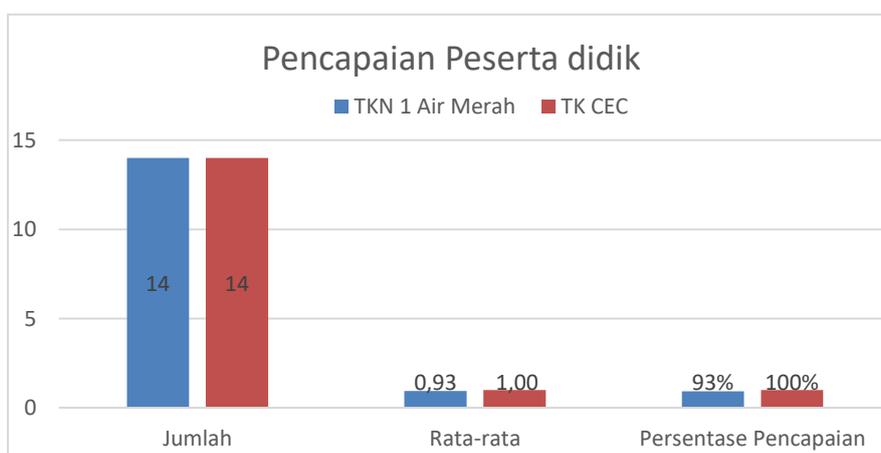
Gambar 2. Contoh gambar anggota keluarga Sebelum di tempel





Gambar 3. Contoh gambar karya kolase anak

Pembelajaran bermain berbasis proyek dilihat pada dua sekolah di dua lokasi dan subjek yang berbeda pada TK Negeri 1 Air Merah dan TK *Character And Education Center*. TK Negeri 1 Air Merah dengan peserta didik berjumlah 15 anak, anak yang menunjukkan kemajuan proses 14 anak, satu anak laki-laki cenderung masih aktif sendiri sehingga penyelesaian karya lebih lama dari yang lain. TK *Character And Education Center* dengan jumlah peserta didik 14 anak menunjukkan hasil yang baik, dengan ketuntasan proses optimal. Hal yang membedakan guru pada TK *Character And Education Center* menggunakan video untuk tutorial tambahan pada proses proyek. Sehingga peserta didik lebih fokus dan hasil pun optimal. Hasil capaian dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Grafik Capaian peserta Didik

Hasil analisis menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran bermain berbasis proyek efektif dalam kegiatan belajar anak usia dini di TK Negeri 1 Air Merah dan TK *Character And Education Center*. Dilihat dari aktifitas belajar anak didik sangat baik, siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Namun, terdapat perbedaan pada TK Negeri Air Merah belajar bermain berbasis proyek tidak menggunakan media video, pendampingan dari guru ketika proses. Sedangkan di TK *Character And Education Center* selain

pendampingan guru dalam proses proyek juga menggunakan media video tutorial. Dilihat dari keluaran produk atau hasil karya siswa telah menunjukkan peningkatan yang sangat baik dibuktikan dengan hasil karya anak yang tersusun rapi dan sesuai antara struktur dan yang ditempel. Dengan demikian belajar bermain berbasis proyek efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di TK Negeri 1 Air Merah dan TK *Character And Education Center*.

#### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Melihat kajian belajar bermain berbasis proyek menunjukkan bahwa peserta didik TK memiliki karakter belajar secara kognitif dan motorik. Disimpulkan pada dua sekolah TK Negeri 1 Air Merah dan TK *Character And Education Center* dengan menggunakan belajar bermain berbasis proyek secara proses siswa mampu belajar dan melakukan dengan baik. dilihat dari hasil siswa mampu menyelesaikan karya kolase sub tema keluargaku dengan hasil yang sangat baik. maka dapat ditegaskan belajar dan bermain berbasis proyek efektif meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

#### **PENELITIAN LANJUTAN**

Penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan diantaranya hanya mengkaji tingkat efektifitas pada satu model, serta melihat luaran dari pembelajaran berupa karya anak didik. Materi terkait terbatas pada sub tema keluarga. Pada tingkat lanjut diharapkan tingkat aspek hasil pengujian mendalam dengan metode, materi yang lebih kompleks. Aspek penelitian dapat diperdalam pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik anak usia dini.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kesempatan ini saya ucapkan terima kasih atas bimbingan dan arahan Ibu Ka. Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan dan Bapak Dosen Mata Kuliah Teori dan Permasalahan Pendidikan Dasar. Sehingga penelitian ini dapat selesai tepat waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di TKIT Al-Farabi. *Buhuts Al-Athfal*, 1(2), 181-199.
- Bunyamin, T. (2021). *PEMBELAJARAN, BELAJAR DAN Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Uhamka Press. [www.uhamkaperss.com](http://www.uhamkaperss.com)
- Dalam, T., & Masalah, M. (2015). *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD> Vol. 3 No.2. 3(2), 1-6.
- Fakhrudin, A., No, U., Nasional, S. P., Sisdiknas, U. U., Yang, T., & Esa, M. (2014). Urgensi pendidikan nilai untuk memecahkan problematika nilai dalam konteks pendidikan persekolahan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam - Ta'lim* Vol. 12 No. 1 - 2014, 12(1), 79-96.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hidayat, E., Guru, K. M., & Belajar, P. S. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mutu Sekolah (Pengaruh Dari Faktor Kinerja Mengajar Guru Dan Pemanfaatan Sumber Belajar). *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 21(1), 81-88. <https://doi.org/10.17509/jap.v21i1.6663>
- Kemdikbud, P. B. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.web.id/belajar>
- Lutfatulatifah, L., & Yuliyanto, S. W. (2017). Persepsi Guru tentang Membaca, Menulis, dan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 77-81. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2766>
- Magta, M., Ujianti, P. R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok a. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 212. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21261>
- Muhammedi. (2016). Perubahan kurikulum di indonesia : studi kritis tentang upaya menemukan kurikulum pendidikan islam yang ideal. *Raudhah*, IV(1), 49-70.
- Napitu, H. T., & Nasriah, N. (2019). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Berhitung Di Tk Assisi Medan. *Jurnal Tematik*, 9(2), 98-108. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/14431>
- Nasution, D. N., & Simaremare, A. (2019). Pengaruh Permainan Bingo Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B RA Al- Qur ' an Kota Padang Sidempuan T . A 2018 / 2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(1), 1-12.
- Novitasari, K. (2017). Pembelajaran berbasis proyek untuk menanamkan karakter tanggung jawab pada anak kelompok B di TK Nasima kota Semarang. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*, 1(1), 1-9.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Intelligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Study Kasus Di PAUD Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan). *Empowerment*, 2(2), 85-93.

- Nurhayati, D., & Ulfah, F. (2021). Peluang Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 327–338.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rauzana, N., & Setia Ningsih, Y. (2021). Dampak Covid-19 terhadap Tren Belajar dan Bermain Anak Tingkat Sekolah Dasar di Gampong Beurawe. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 147–157. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v1i1.637>
- Rustini, Tin, R. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Proyek Terhadap Perkembangan Kemampuan Bersosialisasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–12. <https://doi.org/10.17509/cd.v3i2.10341>
- Salmon Priaji Martana. (2006). Problematika Penerapan Metode Field Research Untuk Penelitian Arsitektur Vernakular Di Indonesia. *DIMENSI (Jurnal Teknik Arsitektur)*, 34(1), 59–66. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/ars/article/view/16458>
- Sangadah, K., & Kartawidjaja, J. (2020). Standar Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Aktivitas Bermain Anak Di Taman Kanak-Kanak Hip Hop Kota Bandar Lampung. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
- Sari, A. Y. dan winda W. (2020). *Model Pendidikan Anak Usia Dini ini* (edisi revi). Kencana. [www.prenadamedia.com](http://www.prenadamedia.com)
- Sederet.com. (2022). *Kamus bahasa indonesia - bahasa inggris yang online di internet*. Sederet.Com. <https://ttd.sederet.com/translate.php>
- Tuturop, H., & Simaremare, A. (2021). Studi Deskriptif Tentang Perilaku Prososial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK St. Antonius 2 Mandala Medan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v6i2.23213>
- Wibowo, A., Armanto, D., & Lubis, W. (2022). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar Dengan Model CIPP. *Journal of Educational Analytics*, 1(1), 27–40. <https://doi.org/10.55927/JEDA.V1I1.424>
- Yus, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Proyek Berbasis Bermain Dan Digital Sebagai Strategi Pengembangan Karakter Mahasiswa Calon Guru PAUD. *Jurnal Tematik Unimed*, 10(1), 8–15.
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>
- Zakso, A. (2016). Inovasi Pendidikan Di Indonesia Antara Harapan dan Kenyataan. *Jurnal Sosiologi Dan Humaniora*, 314(6), 4. <https://doi.org/10.1038/scientificamerican0616-4>