



# Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui *Project-Based Learning* dan *Role Playing* Berbasis Media Daur Ulang

Aisya Fayruza<sup>1</sup>, Aslamiah<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email:<sup>1</sup> [fayruzaaisya@gmail.com](mailto:fayruzaaisya@gmail.com) ; <sup>2</sup> [aslamiah@gmail.com](mailto:aslamiah@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan kerjasama anak, yang diduga muncul akibat pembelajaran yang cenderung abstrak, kurang menarik, tidak kontekstual, dan berlangsung secara satu arah. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui pendekatan tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan di kelompok B TK Idhata II Banjarmasin dengan melibatkan 12 anak, terdiri dari 5 laki-laki dan 7 perempuan, serta dilakukan selama empat kali pertemuan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Data yang dikumpulkan mencakup informasi kualitatif dan kuantitatif, melalui teknik observasi dan tes. Proses analisa dilakukan secara deskriptif kualitatif yang disajikan dalam bentuk tabel, cross table, serta grafik, berlandaskan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hasilnya memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan kerjasama secara klasikal, yakni dari 8% pada pertemuan pertama, menjadi 17% di pertemuan kedua, meningkat lagi menjadi 41% pada pertemuan ketiga, dan mencapai 83% pada pertemuan keempat. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang dikombinasikan dengan metode permainan peran (*Role Playing Game*) mampu meningkatkan partisipasi belajar, rasa tanggung jawab, serta kemampuan bekerjasama anak. Temuan ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif, bahan evaluasi bagi pendidik, serta inspirasi bagi penelitian berikutnya di bidang yang sama.

**Kata Kunci:** Kerjasama, *Project Based Learning*, *Role Playing Game*, Media Bahan Bekas

## Pendahuluan

Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, keterampilan kolaborasi menjadi salah satu kompetensi kunci abad ke-21 yang perlu ditanamkan sejak usia dini. Kemampuan bekerja sama tidak hanya menjadi bekal dalam konteks pembelajaran, tetapi juga dalam kehidupan sosial dan profesional anak di masa depan. Penelitian



menunjukkan bahwa keterampilan kolaboratif pada anak usia dini berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka secara holistik (Azamfirei et al., 2025). Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi arena strategis untuk menanamkan nilai-nilai kolaboratif yang akan membentuk karakter, kemampuan komunikasi, dan fleksibilitas sosial anak dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Pendidikan anak usia dini yaitu tahap awal dalam sistem pendidikan dasar yang memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi perkembangan anak. Pada periode ini, pembinaan dilakukan sejak kelahiran hingga usia 6 tahun dengan penyediaan berbagai bentuk stimulasi yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembangnya. Di satuan pendidikan anak usia dini, pendidik berperan penting dalam mengarahkan serta mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal, agar kelak mereka bisa menghadapi tantangan kehidupan secara kreatif dan adaptif. Peran guru tidak hanya terbatas pada penyampaian ilmu, tetapi juga mencakup perhatian terhadap keunikan yang dimiliki setiap anak. Jika keunikan tersebut dikembangkan, hal itu dapat menjadi kelebihan yang berharga bagi anak tersebut. Anak memiliki beragam potensi yang perlu dikembangkan secara optimal, salah satunya adalah potensi dalam bidang kreativitas (Aidil Saputra, 2018).

Berlandaskan pemaparan Hurlock (1978:250), perkembangan sosial dapat dimaknai sebagai kemampuan individu dalam menyesuaikan sikap serta perilaku saat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, sesuai dengan norma serta harapan masyarakat. Proses ini menandai tingkat kematangan dalam menjalin relasi sosial yang sehat. Pada masa kanak-kanak, kemampuan sosial dibentuk dengan pengalaman serta kesempatan untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Sejak usia enam bulan, anak mulai menunjukkan kebutuhan untuk menjalin hubungan sosial karena mulai mengenali lingkungannya. Interaksi sosial yang positif memainkan peran penting dalam membantu anak mengekspresikan emosi secara konstruktif. Sebaliknya, apabila lingkungan tidak mendukung rasa aman dan nyaman, anak dapat menunjukkan ekspresi emosional negatif seperti rasa takut, sedih, marah/terkejut. Ketidakseimbangan emosi ini dapat berdampak pada munculnya perilaku sosial yang kurang adaptif. Karenanya, interaksi sosial yang harmonis diyakini mampu membentuk kestabilan emosi anak. Anak yang bisa mengelola emosinya dengan baik cenderung memiliki perilaku sosial yang lebih positif serta efektif (Rahayu, 2020).

Kemampuan bekerja sama merupakan suatu proses di mana individu terlibat dalam kegiatan bersama, baik dalam konteks pembelajaran maupun permainan, untuk mencapai tujuan yang sama secara kolektif. Kolaborasi ini muncul ketika dua orang atau lebih berinteraksi dalam suatu aktivitas dan saling mendukung demi menyelesaikan suatu permasalahan. Bagi anak-anak, keterampilan bekerja sama memiliki peran krusial dalam mendukung perkembangan aspek sosial dan emosional. Melalui kerja sama, anak belajar menumbuhkan sikap tanggung jawab, berbagi, membantu sesama, serta berpartisipasi aktif dalam penyelesaian masalah secara kelompok. Di samping itu, kerja sama juga melatih anak untuk



mengendalikan ego pribadi dan menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan individu. Untuk menumbuhkan sikap kooperatif ini, diperlukan indikator yang terukur dan relevan. Mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, salah satu aspek dalam perkembangan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun adalah kemampuan untuk berinteraksi secara kooperatif dengan teman sebaya. Beberapa indikator yang merefleksikan kemampuan tersebut meliputi keterampilan bermain bersama, berbagi dengan orang lain, serta menunjukkan sikap toleransi terhadap perbedaan dalam lingkungan sosialnya (Fadilla Putri & Zulminiati, 2020).

Terdapat celah penelitian yang perlu diatasi, yakni terbatasnya kajian empiris yang secara spesifik menelaah kesulitan anak dalam membangun kerja sama sosial di usia dini di Indonesia, terutama pada situasi nyata di lingkungan pendidikan formal. Penelitian terdahulu lebih menekankan pada aspek umum perkembangan sosial-emosional, tanpa menyentuh secara mendalam faktor-faktor yang menghambat ekspresi kerja sama anak secara konkret.

Berdasarkan hasil observasi di TK Idhata II Banjarmasin, ditemukan bahwa anak-anak menunjukkan tingkat kemampuan kerja sama yang masih rendah. Anak-anak belum menunjukkan sikap saling menghargai, belum mau membantu atau berbagi, dan kurang bertanggung jawab dalam penyelesaian tugas secara kelompok. Hal ini diduga karena anak belum memahami konsep kerja sama serta cara mengekspresikan perasaannya dengan tepat dalam konteks sosial.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana kondisi aktual kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun dalam konteks pendidikan anak usia dini, serta mengidentifikasi faktor-faktor penyebab rendahnya keterampilan kolaboratif tersebut. Dengan memahami akar permasalahan secara lebih mendalam, intervensi pendidikan yang lebih tepat sasaran dapat dirancang untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal.

Penting bagi dunia pendidikan, khususnya di ranah PAUD, untuk terus memperkuat pendekatan pembelajaran yang berbasis kolaboratif guna membentuk generasi masa depan yang memiliki kecakapan sosial, tanggung jawab kolektif, dan kemampuan adaptasi yang tinggi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam praktik pendidikan dan pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual terhadap kebutuhan sosial-emosional anak.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat siklus. Masing-masing siklus melalui tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan di TK Idhata II Banjarmasin pada kelompok B, yang berjumlah 12



anak, terdiri dari 5 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui model Project-Based Learning (PjBL) dan metode Role Playing berbasis media daur ulang.

Setiap siklus diawali dengan perencanaan berupa penyusunan RPPH, perencanaan proyek, dan instrumen observasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan PjBL dan Role Playing melalui kegiatan merancang alat permainan dari bahan daur ulang dan mempraktikkan peran sesuai tema. Observasi dilakukan terhadap keterlibatan guru dan perilaku anak selama pembelajaran, dan pada tahap refleksi dilakukan analisis hasil untuk menentukan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar penilaian hasil karya anak. Instrumen observasi dikembangkan berdasarkan indikator perkembangan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun sesuai dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Bentuk instrumen berupa checklist dengan skala penilaian Likert 1–4 untuk mengukur intensitas perilaku anak. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas isi oleh dua ahli Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan telah direvisi berdasarkan saran untuk menjamin kesesuaian konteks dan isi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, dokumentasi kegiatan, serta penilaian kinerja anak dalam bentuk tes praktik dan tanya jawab. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan teknik statistik deskriptif berupa perhitungan rata-rata dan persentase ketercapaian indikator secara klasikal. Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi dan grafik, serta penarikan kesimpulan berdasarkan pola peningkatan perilaku anak dari siklus ke siklus.

Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kategori baik atau sangat baik pada aspek aktivitas belajar, tanggung jawab, dan kemampuan kerjasama. Selain itu, peningkatan kualitas aktivitas guru dari kategori cukup menjadi sangat baik juga menjadi tolok ukur keberhasilan implementasi model pembelajaran ini.

## Hasil

### ***Aktivitas Guru, Aktivitas Anak, Kemampuan Kerjasama***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar, tanggung jawab, dan kerjasama anak melalui penerapan model *Project Based Learning* dan metode *Role Playing Game* dengan media bahan bekas. Penelitian dilakukan dalam empat pertemuan di TK Idhata II Banjarmasin. Data diperoleh melalui observasi dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada ketiga aspek yang diteliti. Aktivitas guru, aktivitas anak, dan kerjasama anak meningkat secara



bertahap di setiap pertemuan. Data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memperjelas kecenderungan peningkatan yang terjadi. Data aktivitas guru dapat diamati melalui tabel 1.

**Table 1.** Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Presentase	Kategori
1	17	61%	Cukup Baik
2	19	68%	Baik
3	23	82%	Sangat Baik
4	28	100%	Sangat Baik

Aktivitas guru selama empat kali pertemuan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dan melakukan evaluasi serta refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Kemampuan guru dalam menyesuaikan metode dan media pembelajaran menjadi faktor utama dalam optimalisasi proses belajar mengajar. Keseluruhan proses menunjukkan profesionalisme dan komitmen guru terhadap peningkatan mutu pembelajaran. Peningkatan hasil aktivitas anak digambarkan melalui tabel 2.

**Table 2.** Hasil Observasi Aktivitas Anak Secara Klasikal

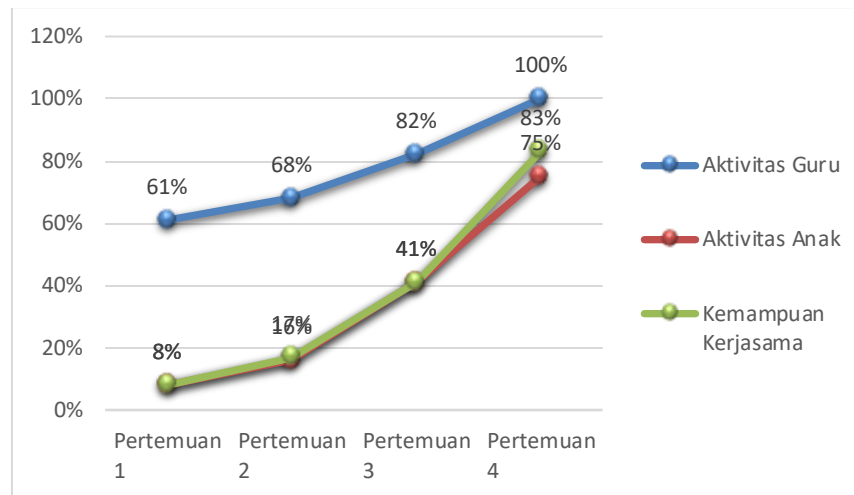
Pertemuan	Presentase	Kategori
1	8%	Kurang Aktif
2	16%	Cukup Aktif
3	41%	Aktif
4	75%	Sangat Aktif

Partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran juga mengalami kemajuan yang konsisten dari pertemuan ke pertemuan. Hal ini menunjukkan keberhasilan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Peningkatan keaktifan anak menggambarkan keterlibatan emosional dan kognitif yang lebih tinggi terhadap materi yang disampaikan, yang menjadi indikator penting dalam keberhasilan penerapan model Project Based Learning dan metode bermain peran. Tabel hasil kemampuan kerjasama anak digambarkan melalui tabel 3.

**Table 3.** Hasil Observasi Kemampuan Kerjasama Anak Secara Klasikal

Pertemuan	Presentase	Kategori
1	8%	Belum Berkembang
2	17%	Belum Berkembang
3	41%	Mulai Berkembang
4	83%	Berkembang Sesuai Harapan

Kemampuan kerjasama anak memperlihatkan peningkatan berkelanjutan selama empat pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan metode bermain peran dan pemanfaatan media bahan bekas berhasil menumbuhkan keterampilan sosial anak. Pencapaian pada pertemuan akhir memperlihatkan bahwa anak telah menunjukkan perilaku kooperatif yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang diharapkan. Adapun perkembangan pada aspek tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Analisis Kecenderungan**

Grafik menunjukkan peningkatan konsisten pada tiga aspek: aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan kerjasama anak selama empat pertemuan. Aktivitas guru meningkat hingga 100%, menandakan perbaikan strategi dan refleksi pembelajaran yang efektif. Aktivitas anak naik signifikan dari 8% ke 75%, mencerminkan keterlibatan yang semakin aktif. Sementara itu, kemampuan kerjasama anak juga melonjak dari 8% menjadi 83%, menunjukkan perkembangan sosial yang positif melalui pendekatan pembelajaran yang tepat.

## Pembahasan

### **Aktivitas Guru, Aktivitas Anak, Kemampuan Kerjasama**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan metode *Role Playing Game* serta penggunaan media dari bahan bekas secara efektif meningkatkan kualitas pembelajaran, yang ditandai oleh meningkatnya aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan kerjasama anak selama empat kali pertemuan. Temuan utama ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat partisipatif, kontekstual, dan berbasis pengalaman dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih hidup,



bermakna, dan efektif dalam pengembangan karakter serta kompetensi anak usia dini.

Peningkatan aktivitas guru dalam penelitian ini tercermin dari pergeseran kategori penilaian dari cukup baik pada pertemuan awal menjadi sangat baik pada pertemuan ketiga dan keempat. Hal ini menandakan adanya proses refleksi dan adaptasi guru terhadap dinamika kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing dan mengamati partisipasi siswa, memfasilitasi diskusi, serta menilai perkembangan anak. Ini sejalan dengan hasil studi Aslamiah dan Augusta (2015), yang menyebutkan bahwa aktivitas guru yang profesional dan reflektif sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, pemanfaatan video pembelajaran, serta diskusi kontekstual yang menghubungkan pengalaman anak dengan realitas sosial mereka. Pendekatan ini memperkuat temuan Wahyudi et al. (2022) dan Ningsih et al. (2021) bahwa media visual dan audio-visual secara efektif menstimulasi pemahaman dan ketertarikan belajar anak.

Aktivitas anak dalam pembelajaran menunjukkan perkembangan signifikan, dari tingkat “kurang aktif” pada pertemuan pertama menjadi “sangat aktif” pada pertemuan keempat. Hal ini memperlihatkan bahwa anak semakin nyaman dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar yang didesain secara kolaboratif dan menyenangkan. Model pembelajaran ini mendorong anak untuk terlibat langsung dalam diskusi, membuat alat peraga, bermain peran, serta mempresentasikan hasil proyeknya. Temuan ini sejalan dengan pendapat R. Purwanti et al. (2018) yang menyatakan bahwa anak merupakan pembelajar aktif yang menyerap informasi dari lingkungan dan pengalaman konkret. Hasil ini juga menguatkan pandangan Miftahul dalam Sari et al. (2023) yang menekankan bahwa tujuan pembelajaran yang jelas serta penggunaan media konkret akan memberikan arah yang lebih terfokus dalam membangun pemahaman anak.

Kemampuan kerjasama anak juga berkembang secara progresif, terlihat dari meningkatnya persentase observasi dari 8% menjadi 83% dalam empat pertemuan. Anak mampu berbagi peran, berkomunikasi dengan teman sekelompok, serta menunjukkan sikap saling membantu dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Ini mendukung temuan Hidayati (2020), yang menyatakan bahwa kolaborasi dalam kegiatan kelompok tidak hanya melatih kemampuan sosial, tetapi juga menumbuhkan sikap empati dan disiplin. Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa membagi tugas, menyusun jadwal, serta menilai proses interaksi dan hasil proyek. Perencanaan bersama dan pelibatan aktif anak dalam proyek memperkuat temuan Shalehah (2023), yang menyebutkan pentingnya penyusunan aktivitas bersama antara guru dan anak dalam keberhasilan PjBL.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkaya kajian tentang efektivitas pembelajaran berbasis proyek, terutama pada konteks anak usia dini. Berbeda dari



penelitian sebelumnya yang lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau menengah, studi ini menegaskan bahwa pendekatan serupa juga dapat berhasil diterapkan pada usia dini dengan adaptasi yang tepat. Hal ini juga mengisi kekosongan dalam penelitian *state of the art* yang belum banyak mengeksplorasi integrasi metode bermain peran dan pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran kontekstual dan ramah lingkungan dalam PjBL.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada durasi dan cakupan pertemuan yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan jangka waktu yang lebih panjang untuk mengkaji dampak jangka menengah dan panjang dari penerapan PjBL terhadap berbagai aspek perkembangan anak, seperti keterampilan komunikasi, berpikir kritis, atau kemampuan menyelesaikan masalah. Selain itu, penerapan model ini dapat diperluas ke konteks inklusif, multikultural, atau di lingkungan masyarakat yang berbeda guna menguji fleksibilitas dan daya adaptasi pendekatan ini. Penggunaan instrumen penilaian kualitatif seperti portofolio atau jurnal refleksi siswa juga direkomendasikan untuk menangkap dinamika proses pembelajaran secara lebih utuh.

## Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama empat siklus menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) yang dikombinasikan dengan metode *Role Playing Game* secara efektif meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan kerjasama anak usia dini. Aktivitas guru mencapai kategori "Sangat Baik", sementara aktivitas anak menunjukkan tren peningkatan hingga sebagian besar anak aktif dalam proses pembelajaran. Kemampuan kerjasama anak pun berkembang signifikan dan secara klasikal berada dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan".

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam durasi pelaksanaan dan jumlah subjek yang terbatas pada satu kelas. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan ke konteks yang lebih luas dan jangka panjang.

## Pengakuan

Penulis menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang mendalam kepada Ibu Prof. Dr. Hj. Aslamiah, M.Pd., Ph.D., selaku dosen pembimbing, atas segala bentuk dukungan, arahan, serta bimbingan yang diberikan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Hj. Kahfi Juraida, S.Pd., selaku Kepala Sekolah, serta Ibu Siti Muliana Sari, S.Pd., selaku wali kelompok B, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Penghargaan yang sama juga diberikan kepada seluruh dewan guru dan mahasiswa asistensi mengajar di TK Idhata II



Banjarmasin atas kerja sama dan kontribusi yang sangat berarti. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam mendukung kelancaran penelitian dan penyelesaian artikel ini.

## Referensi

- Aidil Saputra. (2018). *Pendidikan anak pada usia dini*. <https://aidilsaputra.wordpress.com>
- Aslamiah, A., & Agusta, A. R. (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada tema ekosistem dengan muatan IPA menggunakan kombinasi model pembelajaran Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) dan Team Game Tournament (TGT) pada kelas 5B SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan*, 16(1), 22–30.
- Aslamiah, A., & Agusta, I. (2015). Profesionalisme guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 16(1), 22–30.
- Asrori, & Rusman. (2020). *Classroom action research: Pengembangan kompetensi guru*. CV. Pena Persada.
- Azamfirei, L., Meliț, L. E., Mărginean, C. O., & Văsieșiu, A. M. (2025). Student-centered curriculum: The innovative, integrative, and comprehensive model of “George Emil Palade” University of Medicine, Pharmacy, Sciences. *Education Sciences*, 15(8), 943.
- Bellová, S. (2025). Effective collaboration in the classroom: Group processes as a basis for cooperative learning. *Studia Scientifica Facultatis Paedagogicae*, 3(2025), 51–67.
- Fadilla Putri, C., & Zulminiati. (2020). Kemampuan kerjasama anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD*, 4, 3040.
- Heryati, O. (2023). Penggunaan pertanyaan esensial dalam merancang pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 112–119.
- Hidayati, N. (2020). Pengembangan kemampuan sosial anak usia dini melalui permainan kelompok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 381–389. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.323>
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode penelitian kualitatif (Teori dan aplikasi disertai contoh proposal)*. LPPM UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Ningsih, F., Wulandari, L., & Fitriyani, I. (2021). Pengaruh media audio visual terhadap minat belajar anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 118–126. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i2.3507>
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. (n.d.). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Purba, A., Harahap, E. P., & Yusra, D. Y. D. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada mata kuliah strategi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan



- Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 13(1), 109–120. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v13i1.439>
- Purba, E. R., Marlina, N., & Yulita, E. (2023). Peran guru dalam memfasilitasi proyek pembelajaran anak. *Jurnal Edukasi Anak*, 11(1), 65–72.
- Purwanti, R., Harahap, A., & Syahrial, S. (2018). Peran lingkungan dalam meningkatkan aktivitas belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 183–194.
- Purwanti, S. (2016). *Model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran mandiri pada Program Paket C*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahayu Tresna Dewi, A., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 181–190.
- Rahdiyanta, D. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Makalah disampaikan pada Seminar Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru SMK.
- Sari, A. Y., & Astuti, R. D. (n.d.). Evaluasi pembelajaran berbasis proyek. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 135–140.
- Sari, N., Miftahul, & Hakim, L. (2023). Strategi pembelajaran tematik berbasis proyek di PAUD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 88–97.
- Shalehah, I. (2023). Kolaborasi guru dan siswa dalam perencanaan proyek. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 56(2), 140–150.
- Supriyadi, D. (2018). Pentingnya penilaian formatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 29–40.
- Suriansyah, A., Aslamiah, A., & Yulianti, R. (2014). Sistem pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 23–31.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). *Hakikat anak usia dini: Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Penerbit Andi.
- Wahyudi, H., Putra, D. P., & Latifah, F. (2022). Efektivitas video pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep anak usia dini. *Jurnal Edukasi Anak*, 10(1), 75–84.