



## **Bermain Sambil Belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak**

**Christin Yekesinta Limbong**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Indonesia  
*email: [Christinlimbong04@gmail.com](mailto:Christinlimbong04@gmail.com)*

**Sindi Rotua Pardede**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Indonesia  
*email: [cindypardede2323@gmail.com](mailto:cindypardede2323@gmail.com)*

**Dahlia Padang**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Indonesia  
*email: [dahliapadang76@gmail.com](mailto:dahliapadang76@gmail.com)*

**Etri Rehenda**

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Indonesia  
*email: [etirehendatry@gmail.com](mailto:etirehendatry@gmail.com)*

---

### **Abstract**

---

**Keywords:** Play while learning; creative learning; child friendly;

This research explores creative learning strategies that can be applied in Early Childhood Education (ECE) to facilitate fun and meaningful learning experiences for children. Through a play while learning approach, the main goal of this research is to create a child-friendly learning environment where children can develop their cognitive, motor, social and emotional skills. This research method involves a literature review from various sources that discusses the concept of playing while learning, creative learning strategies, and appropriate approaches for ECE. The results of this literature review are then used to formulate concrete strategies that can be applied in the ECE context. Some of the creative strategies identified include thematic learning, role playing, creative play using various types of materials, sensory activities, collaborative learning, use of the environment, and appropriate use of technology. These strategies aim to increase children's involvement in the learning process, stimulate their imagination and creativity, and strengthen their understanding of various concepts and skills. The practical implication of this research is the importance of developing a curriculum and learning approach that takes into account children's needs and interests, and provides space for them to explore and learn through direct experience. By implementing this creative learning strategy, it is hoped that ECE can become a fun and stimulating environment for children to grow and develop holistically.

---

### Abstrak

**Kata Kunci:** Bermain sambil Belajar; Pembelajaran Kreatif; Ramah Anak; Penelitian ini mengeksplorasi strategi pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak. Melalui pendekatan bermain sambil belajar, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang ramah anak di mana anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan emosional mereka. Metode penelitian ini melibatkan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang membahas konsep bermain sambil belajar, strategi pembelajaran kreatif, dan pendekatan yang sesuai untuk PAUD. Hasil dari tinjauan pustaka ini kemudian digunakan untuk merumuskan strategi-strategi konkret yang dapat diterapkan dalam konteks PAUD. Beberapa strategi kreatif yang diidentifikasi termasuk pembelajaran tematik, bermain peran, bermain kreatif dengan menggunakan berbagai jenis bahan, aktivitas sensorik, pembelajaran kolaboratif, pemanfaatan lingkungan, dan penggunaan teknologi yang tepat. Strategi-strategi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar, merangsang imajinasi dan kreativitas mereka, serta memperkuat pemahaman mereka tentang berbagai konsep dan keterampilan. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan kurikulum dan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan dan minat anak-anak, serta memberikan ruang bagi mereka untuk bereksplorasi dan belajar melalui pengalaman langsung. Dengan menerapkan strategi pembelajaran kreatif ini, diharapkan PAUD dapat menjadi lingkungan yang menyenangkan dan merangsang bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang secara holistik.

---

Received : 10 Februari 2024; Revised: 10 April 2024; Accepted: 2 Mei 2024

Copyright© Christin Yekesinta Limbong, et al.  
with the licenced under the CC-BY licence

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12740>



This is an open access article under the [CC-BY](#)

---

## 1. Pendahuluan

Bermain sambil belajar adalah konsep yang telah terbukti efektif dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Dalam lingkungan PAUD yang ramah anak, pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mendorong perkembangan holistik anak (Mutiawati et al., 2022). Pendahuluan ini akan mengeksplorasi berbagai sumber yang mendukung konsep belajar sambil bermain dan strategi pembelajaran kreatif di lingkungan PAUD. Salah satu sumber utama dalam mendukung konsep belajar sambil bermain adalah teori perkembangan anak. Menurut teori ini, anak-anak dalam usia dini belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks PAUD, pendidik dapat menggunakan pengetahuan tentang tahapan perkembangan anak untuk

merancang aktivitas belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka (Smedley & Hoskins, 2020).

Selain dari teori dan pendekatan pembelajaran, sumber lain yang penting adalah metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam konteks PAUD, metode ini dapat meliputi penggunaan alat peraga, permainan peran, cerita bergambar, dan aktivitas seni yang merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak. Melalui penggunaan metode ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sambil tetap memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai (Warmansyah et al., 2023).

Dukungan dari orang tua dan komunitas juga menjadi sumber yang penting dalam mendukung konsep belajar sambil bermain di PAUD. Orang tua dapat berperan aktif dalam mendukung pembelajaran anak di rumah melalui bermain bersama dan memberikan dukungan terhadap kegiatan belajar di PAUD. Sementara itu, komunitas lokal juga dapat menjadi sumber inspirasi dan sumber daya bagi pendidik di PAUD melalui kolaborasi dengan organisasi dan perpustakaan setempat.

Dengan memanfaatkan berbagai sumber tersebut, pendidik di PAUD dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan holistik anak-anak. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, anak-anak dapat mengembangkan berbagai keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan mereka di masa depan.

## **2. Metode**

Dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan sistematis dalam mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis kumpulan literatur terkait tentang strategi pembelajaran kreatif di pendidikan anak usia dini yang ramah anak. Pendekatan ini melibatkan beberapa langkah kunci, yang meliputi identifikasi tema utama terkait pembelajaran kreatif dan karakteristik pendidikan anak usia dini, pencarian literatur melalui database akademik dan sumber-sumber tepercaya lainnya, serta penelaahan kritis terhadap setiap literatur yang relevan. Proses ini juga mencakup pengumpulan data, analisis isi, dan interpretasi temuan dari literatur yang telah dikumpulkan. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka konseptual yang memungkinkan untuk menyusun sintesis literatur yang holistik dan terperinci. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan keragaman perspektif dan temuan dalam literatur, serta memperhatikan relevansi dan aplikabilitas strategi pembelajaran kreatif di konteks pendidikan anak usia dini yang ramah anak. Dengan demikian, metode literatur penelitian ini memberikan landasan yang kokoh untuk menyusun pemahaman mendalam tentang strategi pembelajaran kreatif yang efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini. Untuk mengeksplorasi berbagai strategi pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini yang ramah anak. Penelitian ini bertujuan untuk memahami tema utama terkait pembelajaran kreatif dan karakteristik pendidikan anak usia dini, serta untuk mengevaluasi

keefektifan dan aplikabilitas strategi tersebut dalam mencapai tujuan pendidikan anak usia dini.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan sistematis yang melibatkan beberapa langkah kunci. Pertama, identifikasi tema utama terkait pembelajaran kreatif dan karakteristik pendidikan anak usia dini dilakukan untuk membentuk kerangka kerja penelitian. Kemudian, pencarian literatur dilakukan melalui database akademik dan sumber-sumber tepercaya lainnya untuk mengumpulkan informasi yang relevan. Setelah itu, penelaahan kritis dilakukan terhadap setiap literatur yang relevan untuk mengevaluasi kualitas dan relevansinya.

Proses selanjutnya melibatkan pengumpulan data, analisis isi, dan interpretasi temuan dari literatur yang telah dikumpulkan. Peneliti menggunakan kerangka konseptual untuk menyusun sintesis literatur yang holistik dan terperinci, memperhitungkan keragaman perspektif dan temuan dalam literatur. Selain itu, relevansi dan aplikabilitas strategi pembelajaran kreatif di konteks pendidikan anak usia dini yang ramah anak juga dipertimbangkan dalam analisis.

Dengan demikian, metode literatur penelitian ini memberikan landasan yang kokoh untuk menyusun pemahaman mendalam tentang strategi pembelajaran kreatif yang efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini yang ramah anak, serta memberikan kontribusi penting bagi pengembangan praktik pendidikan anak usia dini yang inovatif dan berkualitas.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Bermain sambil belajar merupakan konsep pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan aktivitas pembelajaran. Di PAUD, bermain merupakan cara alami bagi anak-anak untuk belajar dan bereksplorasi dunia di sekitar mereka. Ketika elemen pembelajaran dimasukkan ke dalam aktivitas bermain, anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, bermain sambil belajar juga membantu mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan motorik, dan keterampilan kognitif anak-anak.

Pada dasarnya, pendekatan bermain sambil belajar memanfaatkan minat dan keingintahuan alami anak-anak sebagai titik awal untuk pembelajaran. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan yang menarik dan relevan dengan pengalaman mereka, mereka lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar dan membantu mereka membangun fondasi pengetahuan yang kuat (Mowafi et al., 2019).

Salah satu strategi pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan dalam bermain sambil belajar di PAUD adalah penggunaan permainan peran atau dramatisasi. Melalui permainan peran, anak-anak dapat mengasah keterampilan berbicara, mendengarkan, dan berinteraksi dengan orang lain. Mereka juga dapat belajar memahami peran dan hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, anak-anak dapat berperan sebagai petani, dokter, atau guru, dan dalam prosesnya, mereka belajar tentang tugas dan tanggung jawab yang terkait dengan peran tersebut. Selain itu, penggunaan bahan-bahan alami dan bahan

daur ulang juga merupakan strategi pembelajaran kreatif yang efektif di PAUD. Melalui eksplorasi bahan-bahan tersebut, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka sambil belajar tentang konsep-konsep ilmiah seperti tekstur, warna, dan bentuk. Contohnya, mereka dapat menggunakan daun, batu, atau kata-kata kasar untuk membuat karya seni atau membangun struktur (Tekman & Yeniasir, 2023).

Bermain sambil belajar juga dapat dioptimalkan melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun terdapat kekhawatiran tentang penggunaan teknologi di kalangan anak-anak, teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan pembelajaran jika digunakan dengan bijak. Misalnya, aplikasi dan permainan edukatif dapat membantu anak-anak memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika, bahasa, dan sains (Nikolopoulou, 2020).

Selain strategi-strategi tersebut, penting juga untuk memperhatikan desain lingkungan belajar di PAUD. Lingkungan yang ramah anak, dengan ruang bermain yang aman dan nyaman, dapat membantu menciptakan suasana yang kondusif untuk pembelajaran. Hal ini dapat mencakup penyediaan berbagai jenis mainan dan peralatan yang mendukung pengembangan keterampilan motorik dan sensorik anak-anak (Siu & Wong, 2019).

Dalam praktiknya, bermain sambil belajar membutuhkan peran guru atau pengajaran yang kreatif dan terampil. Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang minat dan kebutuhan individu anak-anak serta mampu merancang aktivitas yang menarik dan bermakna. Selain itu, kolaborasi antara guru, orang tua, dan komunitas juga sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung PAUD (Lumbin et al., 2023). Berikut adalah beberapa strategi pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan di PAUD:

#### **a. Pembelajaran Berbasis Permainan**

Menggunakan permainan sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep akademis seperti matematika, bahasa, dan sains. Misalnya, permainan "bingo kata" untuk membantu anak-anak belajar membaca dan mengeja. Strategi pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan karakteristik alami manusia yang cenderung lebih tertarik dan termotivasi saat bermain. Dengan menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Melalui permainan, siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, dan kreativitas (University of Latvia et al., 2021a). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga mendorong siswa untuk belajar dari kesalahan mereka sendiri tanpa rasa takut atau tekanan yang berlebihan. Ini menciptakan lingkungan yang mendukung eksperimen dan penemuan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Dengan memadukan unsur-unsur kompetitif, kolaboratif, dan reflektif, strategi pembelajaran berbasis permainan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan retensi informasi yang dipelajari.

**b. Pembelajaran Berbasis Proyek**

Memberikan proyek-proyek kecil kepada anak-anak, seperti membuat maket rumah atau menanam tanaman kecil, untuk membangun keterampilan kreatif, pemecahan masalah, dan kerja sama. Strategi pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan menyelesaikan proyek atau tugas yang menantang. Dalam konteks ini, siswa diberi kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran dengan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam konteks nyata. Proyek-proyek ini sering kali memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok, memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja tim mereka. Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi minat dan keinginan mereka sendiri dalam kerangka pembelajaran yang terstruktur (Lumbin et al., 2023).

**c. Kegiatan Seni dan Kerajinan**

Menggunakan kegiatan seni dan kerajinan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan ekspresi diri. Contohnya, membuat lukisan dengan jari atau membuat kerajinan dari barang bekas. Strategi pembelajaran untuk kegiatan seni dan kerajinan adalah pendekatan praktik. Ini melibatkan memberikan siswa kesempatan langsung untuk mencoba teknik-teknik seni dan kerajinan dengan bimbingan guru (Zulfa & Hibana, 2023). Selain itu, mengintegrasikan seni dan kerajinan ke dalam kurikulum dengan tema yang relevan juga dapat meningkatkan minat siswa dan memperluas pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Penekanan pada eksplorasi kreatif dan ekspresi diri juga penting, karena ini membantu mengembangkan keterampilan kritis dan pemecahan masalah, serta memupuk apresiasi terhadap seni dan keindahan.

**d. Pembelajaran Berbasis Alam**

Menggunakan lingkungan alam sebagai sumber pembelajaran untuk mempelajari konsep-konsep sains, lingkungan, dan keberlanjutan. Misalnya, mengadakan kunjungan ke taman atau kebun binatang lokal. Strategi pembelajaran berbasis alam mengintegrasikan pembelajaran dengan lingkungan alami atau realitas di sekitar siswa. Ini dapat melibatkan kegiatan di luar ruangan, penggunaan alam sebagai sumber belajar, atau pembelajaran berpusat pada pengalaman langsung dengan alam. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan apresiasi terhadap lingkungan alam serta mempromosikan pembelajaran yang relevan dan berkelanjutan (Iskandar et al., 2022a).

**e. Dramatisasi dan Bermain Peran**

Menggunakan permainan peran untuk memperkuat keterampilan sosial, bahasa, dan emosi anak-anak. Misalnya, bermain peran sebagai dokter dan pasien untuk mengajarkan tentang kesehatan dan perawatan diri (Zhao & Gibson, 2022).

**f. Puzzle dan permainan teka-teki**

Bermain puzzle dan permainan teka-teki membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kognitif anak-anak.

**g. Pembelajaran Kolaboratif**

Mendorong kerja sama dan interaksi antar anak-anak dalam pembelajaran, seperti proyek-proyek tim atau diskusi kelompok tentang topik tertentu (University of Latvia et al., 2021b).

**h. Penyesuaian Individual**

Mengakomodasi gaya belajar individu anak-anak dengan menyediakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang memungkinkan setiap anak belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka (Šmelová, 2014).

**i. Pembelajaran Berbasis Cerita**

Menggunakan cerita-cerita sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai, konsep-konsep, dan keterampilan bahasa kepada anak-anak. Misalnya, membacakan cerita tentang persahabatan atau keberanian dan membahas pesan moralnya.

**j. Eksplorasi Mandiri**

Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi dan menemukan hal-hal baru melalui permainan yang terstruktur namun terbuka, seperti menjelajahi berbagai bahan dan sumber daya di lingkungan kelas mereka (Iskandar et al., 2022b).

**k. Aktivitas Luar Ruangan**

Mengadakan aktivitas di luar ruangan seperti berkebun, menjelajahi alam, atau bermain olahraga membantu anak-anak belajar tentang lingkungan dan menjaga kesehatan fisik mereka.

**l. Penjelajahan Sensorik**

Aktivitas yang merangsang indra anak-anak, seperti mencicipi makanan baru, meraba tekstur berbeda, atau bermain dengan bahan-bahan sensorik seperti pasir atau air, membantu mereka mengembangkan pemahaman sensorik dan eksplorasi dunia di sekitar mereka.

**m. Permainan Matematika**

Menggunakan permainan dan aktivitas matematika sederhana seperti memainkan permainan papan atau menghitung benda-benda sehari-hari membantu anak-anak membangun dasar-dasar matematika mereka dengan cara yang menyenangkan.

**n. Teknologi Tepat Guna**

Mengintegrasikan teknologi dengan bijaksana, seperti menggunakan aplikasi pendidikan yang interaktif atau perangkat pembelajaran berbasis game untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak (Ravale et al., 2023).

**o. Kegiatan fisik**

Melakukan kegiatan fisik seperti bermain di luar, bermain olahraga, atau melakukan permainan gerak dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar, kebugaran fisik, dan juga membantu meningkatkan konsentrasi mereka di kelas.

**p. Keterampilan Bahasa**

Membaca cerita, menyanyikan lagu, atau bermain tebak kata adalah cara yang baik untuk membantu anak mengembangkan keterampilan bahasa mereka.

**q. Berpakaian dan Berperan**

Siapkan area bermain yang berisi pakaian dan aksesoris untuk berperan sebagai berbagai profesi seperti dokter, polisi, atau petani. Anak-anak dapat belajar tentang peran-peran ini sambil bermain dan menggunakan imajinasi mereka.

**r. Membuat Mini Kebun**

Anak-anak dapat belajar tentang pertumbuhan tanaman dan perawatan alam melalui pembuatan mini kebun di mana mereka dapat menanam dan merawat tanaman sambil mengamati perubahan yang terjadi.

**s. Lomba Balon Warna**

Buat lomba dengan balon berwarna-warni di mana anak-anak harus mencari balon sesuai dengan warna yang ditentukan. Ini membantu mereka mengenal warna sambil bergerak aktif.

Dengan mengintegrasikan strategi-strategi ini, pengajar dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang ramah anak di PAUD yang mempromosikan kreativitas, pemikiran kritis, dan kegembiraan dalam belajar (Yordan et al., 2019).

#### **4. Kesimpulan**

Bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan belajar anak usia dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang ramah anak. Anak-anak tidak hanya belajar melalui pengajaran langsung, tetapi juga melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan teman sebaya mereka. Bermain sambil belajar menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, yang secara alami memotivasi anak-anak untuk belajar lebih banyak, dengan memadukan konsep pembelajaran kreatif dalam suasana bermain, anak-anak dapat lebih aktif dan antusias dalam menyerap pengetahuan. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitar, yang pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Selain itu, strategi pembelajaran kreatif di PAUD yang ramah anak juga memperhatikan kebutuhan dan minat individu anak, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan terfokus. Dengan memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi dan menciptakan sendiri, mereka dapat mengembangkan keterampilan kreatif, sosial, dan kognitif secara alami. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga membantu mereka dalam membangun fondasi yang kuat untuk belajar selanjutnya. Dengan demikian, pendekatan bermain sambil belajar secara kreatif di PAUD yang ramah anak memiliki dampak yang positif dalam membentuk perkembangan anak secara holistik.

#### **Referensi**

Iskandar, F., Sujanto, B., & Sumantri, M. S. (2022a). Character



- Education Human Nature Based-Curriculum in Science Learning of Primary School. *International E-Journal of Educational Studies*, 6(12), 184–190. <https://doi.org/10.31458/iejes.1171845>
- Iskandar, F., Sujanto, B., & Sumantri, M. S. (2022b). Character Education Human Nature Based-Curriculum in Science Learning of Primary School. *International E-Journal of Educational Studies*, 6(12), 184–190. <https://doi.org/10.31458/iejes.1171845>
- Lumbin, N. F., Puspa Ardini, P., & Suryana Jamin, N. (2023). The Effect of Digital Card Media Towards Children's Ability to Recognize Letters. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(1), 44–54. <https://doi.org/10.21009/JPUD.171.04>
- Mowafi, Y., Abumuhfouz, I., & Redifer, J. (2019). A Play-Based Interactive Learning Approach for Fostering Counting and Numbers Learning Skills for Early Childhood Education Using QR Codes Mobile Technologies. In I. Awan, M. Younas, P. Ünal, & M. Aleksy (Eds.), *Mobile Web and Intelligent Information Systems* (Vol. 11673, pp. 16–26). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-27192-3\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-27192-3_2)
- Mutiawati, Johar, R., Ramli, M., & Mailizar. (2022). Mathematical model of student learning behavior with the effect of learning motivation and student social interaction. *Journal on Mathematics Education*, 13(3), 415–436. <https://doi.org/10.22342/jme.v13i3.pp415-436>
- Nikolopoulou, K. (2020). Preschool Children's Use of Tablet at Home and Parents' Views: In S. Papadakis & M. Kalogiannakis (Eds.), *Advances in Educational Technologies and Instructional Design* (pp. 209–229). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1486-3.ch011>
- Ravale, U., Gnanasekar, D., Kulkarni, S., & Suryanarayan, L. (2023). An Interactive Game based Learning Model for Autistic Children. 2023 7th International Conference on Intelligent Computing and Control Systems (ICICCS), 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICICCS56967.2023.10142344>
- Siu, K. W. M., & Wong, Y. L. (Eds.). (2019). *Practice and Progress in Social Design and Sustainability*: IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-4183-7>
- Smedley, S., & Hoskins, K. (2020). Finding a place for Froebel's theories: Early years practitioners' understanding and enactment of learning through play. *Early Child Development and Care*, 190(8), 1202–1214. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1525706>
- Šmelová, E. (2014). Approaches to the Development of a Child's Personality According to Carl R. Rogers. *E-Pedagogium*, 14(4), 119–126. <https://doi.org/10.5507/epd.2014.047>
- Tekman, T. K., & Yeniasir, M. (2023). The Impact of Play-Based Learning Settings on Reading, Writing, Listening, and Speaking Skills. *Sustainability*, 15(12), 9419. <https://doi.org/10.3390/su15129419>

- University of Latvia, Randoha, A., & Vigule, D. (2021b). Self-Guided Learning Process in Preschool: Challenges of the Practice. *Human, Technologies and Quality of Education*, 2021, 610–620. <https://doi.org/10.22364/htqe.2021.48>
- Warmansyah, J., Yuningsih, R., Selva Nirwana, E., Ravidah, Putri, R., Amalina, & Masril. (2023). The Effect of Mathematics Learning Approaches and Self-Regulation to Recognize the Concept of Early Numbers Ability. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(1), 54–81. <https://doi.org/10.21009/JPUD.171.05>
- Yordan, A. P., Achmad, B., & Teodora, I. (2019). Development of Education Game Based on Local Wisdom Religion Lessons in Paud in Semarang City. *Proceedings of the 1st International Conference on Education and Social Science Research (ICESRE 2018)*. *Proceedings of the 1st International Conference on Education and Social Science Research (ICESRE 2018)*, Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/icesre-18.2019.62>
- Zhao, Y. V., & Gibson, J. L. (2022). Solitary symbolic play, object substitution and peer role play skills at age 3 predict different aspects of age 7 structural language abilities in a matched sample of autistic and non-autistic children. *Autism & Developmental Language Impairments*, 7, 239694152110638. <https://doi.org/10.1177/23969415211063822>
- Zulfa, L. U., & Hibana, H. (2023). Pencampuran Warna dalam Finger Painting pada Kelompok B di RA Al Anwar Kota Kediri. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 270–277. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5746>