Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa

Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

IMPLEMENTASI SISTEM REWARD DALAM MENYEIMBANGKAN KEGIATAN BELAJAR DAN BERMAIN PADA ANAK USIA DINI DI RA PUSPA HATI

Nadya Al Fadhilah[1]
Program PIAUD, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Kota Medan, Indonesia
Email: nadyaalfaa29@gmail.com[1]

ABSTRAK

Anak usia dini berada pada masa golden age (0-6 tahun) dengan karakteristik utama belajar melalui bermain. Namun, tuntutan kesiapan akademik menuju jenjang sekolah dasar seringkali membuat lembaga PAUD menekankan pembelajaran calistung yang dapat mengabaikan kebutuhan bermain anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi sistem reward sebagai strategi guru dalam menyeimbangkan kegiatan belajar dan bermain di RA Puspa Hati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek penelitian meliputi 9 guru dan 93 siswa yang tersebar di tiga rombongan belajar (kelas Madina, Palestina, dan Mekka). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa RA Puspa Hati menerapkan sistem reward berupa pemberian kesempatan bermain dengan berbagai jenis mainan setelah anak menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih mainan dan tidak memaksakan anak yang merasa lelah untuk menyelesaikan tugas. Selain itu, setiap anak diperbolehkan membawa satu mainan dari rumah. Strategi ini muncul sebagai solusi inovatif atas keterbatasan halaman bermain di sekolah. Penerapan reward bermain ini berhasil menciptakan keseimbangan antara pencapaian kompetensi akademik dan pemenuhan kebutuhan bermain anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, anak termotivasi, dan tidak merasa tertekan. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi lembaga PAUD dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kodrat anak usia dini.

Kata Kunci : Reward, Keseimbangan Belajar-Bermain, Anak Usia Dini, PAUD

ABSTRACT

Early childhood is the golden age (0-6 years) with the main characteristic of learning through play. However, the demands of academic readiness for primary school often cause early childhood education institutions to emphasise literacy learning, which can neglect children's need to play. This study aims to

Article History
Received: September 2025
Reviewed: September 2025
Published: September 2025

Plagirism Checker No 234.KK.443
Prefix DOI : **10.9765/Krepa.V218.3784**
Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Krepa.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Krepa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

describe the implementation of a reward system as a strategy used by teachers to balance learning and play activities at RA Puspa Hati. This study uses a qualitative approach with a case study research design. The research subjects include 9 teachers and 93 students spread across three learning groups (Madina, Palestine, and Mecca classes). Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model, which included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that RA Puspa Hati implemented a reward system in the form of giving children the opportunity to play with various types of toys after they completed their learning activities. Teachers gave children the freedom to choose toys and did not force children who felt tired to complete the task. In addition, each child was allowed to bring one toy from home. This strategy emerged as an innovative solution to the limited play area at school. The implementation of this play reward successfully created a balance between academic achievement and fulfilling children's play needs, making learning more enjoyable, motivating children, and reducing pressure. This study provides practical contributions to early childhood education institutions in developing learning strategies that are appropriate for young children.
***Keywords**: Reward, Learning-play balance, Early Childhood, Early Childhood Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perjalanan pendidikan seseorang yang akan mempengaruhi perkembangan dan pembelajaran di tahap-tahap selanjutnya. Usia 0-6 tahun dikenal sebagai masa golden age atau masa keemasan, di mana perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat dan membentuk dasar bagi seluruh aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, serta nilai agama dan moral (Fadlillah, 2024). Pada masa ini, orang tua dan pendidik memiliki kesempatan terbaik untuk memberikan stimulasi yang tepat guna mengoptimalkan potensi anak. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada jenjang PAUD harus benar-benar memperhatikan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Salah satu karakteristik fundamental anak usia dini adalah dunia mereka yang penuh dengan bermain. Bermain bukan sekadar aktivitas mengisi waktu luang atau hiburan semata, melainkan cara alami anak untuk belajar, mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kreativitas, membangun relasi sosial, dan memahami dunia di sekitar mereka. Agustin (2024) menegaskan bahwa anak yang bermain adalah anak yang sehat, karena melalui aktivitas bermain anak dapat menyalurkan energi berlebih, mengembangkan rasa ingin tahu, dan mengekspresikan diri secara bebas. Bermain merupakan kodrat atau fitrah anak usia dini yang tidak dapat diabaikan dalam proses pendidikan. Penelitian neurosains juga menunjukkan bahwa bermain berkontribusi signifikan terhadap pembentukan koneksi neural di otak anak yang

menjadi dasar bagi pembelajaran dan perkembangan kognitif di masa depan (Lillard et al., 2013).

Namun dalam praktiknya, banyak lembaga PAUD di Indonesia yang masih menghadapi dilema dalam menyeimbangkan kebutuhan bermain anak dengan tuntutan pembelajaran akademik. Di satu sisi, anak usia dini memiliki hak untuk bermain dan belajar dengan cara yang menyenangkan sesuai tahap perkembangannya. Di sisi lain, terdapat ekspektasi dari orang tua dan tuntutan kesiapan akademik untuk memasuki jenjang sekolah dasar yang mendorong lembaga PAUD untuk mengajarkan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) dengan intensif. Kondisi ini seringkali membuat pembelajaran di PAUD menjadi terlalu akademik, kaku, dan menekan anak, sehingga mengabaikan kebutuhan bermain yang sebenarnya esensial bagi perkembangan holistik anak.

Tekanan untuk menguasai keterampilan akademik di usia dini ini diperkuat oleh realitas bahwa banyak sekolah dasar, meskipun secara kebijakan tidak diperbolehkan, masih menerapkan tes calistung dalam proses penerimaan siswa baru. Hal ini menciptakan kekhawatiran di kalangan orang tua bahwa anak mereka tidak akan diterima di sekolah dasar yang diinginkan jika belum menguasai keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Akibatnya, orang tua menuntut lembaga PAUD untuk lebih fokus pada pembelajaran akademik dan mengurangi waktu bermain. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa anak yang dipaksa belajar akademik terlalu dini tanpa memperhatikan kesiapan perkembangannya justru dapat mengalami stres, kehilangan motivasi belajar, dan mengembangkan sikap negatif terhadap sekolah (Pyle & Danniels, 2017).

Pembelajaran akademik yang terlalu dini dan menekan juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif pada perkembangan anak. Anak-anak yang terus-menerus ditekan untuk menyelesaikan tugas akademik tanpa diberikan kesempatan bermain yang cukup cenderung mengalami kelelahan mental, kejenuhan, dan bahkan dapat kehilangan kepercayaan diri karena merasa tidak mampu memenuhi ekspektasi orang dewasa. Beberapa gejala yang sering muncul antara lain anak menjadi malas pergi ke sekolah, mudah menangis ketika diminta mengerjakan tugas, atau menunjukkan perilaku menghindar dari aktivitas belajar. Dalam jangka panjang, pengalaman negatif di masa PAUD dapat membentuk persepsi bahwa belajar adalah sesuatu yang tidak menyenangkan, yang akan mempengaruhi motivasi dan prestasi akademik anak di jenjang pendidikan selanjutnya.

Di tengah dilema ini, muncul tantangan tambahan berupa keterbatasan sarana dan prasarana yang dihadapi banyak lembaga PAUD di Indonesia. Salah satu keterbatasan yang paling umum adalah minimnya ruang bermain outdoor yang memadai, terutama di wilayah perkotaan yang padat penduduk dimana lahan semakin terbatas dan mahal. Ruang bermain outdoor yang luas dan aman sangat penting untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak, memberikan kesempatan eksplorasi bebas, dan memfasilitasi berbagai jenis permainan yang menstimulasi. Ketiadaan ruang bermain outdoor membuat banyak lembaga PAUD kesulitan dalam menyediakan kesempatan bermain yang cukup bagi anak, sehingga pembelajaran cenderung lebih banyak dilakukan di dalam kelas dengan aktivitas yang lebih terstruktur dan kurang memberikan kebebasan bagi anak untuk bergerak dan bereksplorasi.

Keterbatasan sarana prasarana ini seringkali dijadikan alasan untuk mengurangi waktu bermain dan lebih memfokuskan pada pembelajaran akademik di dalam kelas. Namun, beberapa lembaga PAUD yang inovatif justru melihat keterbatasan ini sebagai tantangan untuk

mengembangkan solusi kreatif yang tetap menghormati kebutuhan bermain anak. Salah satu lembaga yang menunjukkan praktik inovatif tersebut adalah RA Puspa Hati, sebuah Raudhatul Athfal yang memiliki 93 siswa, 9 guru, dan tiga rombongan belajar (kelas Madina, Palestina, dan Mekka). RA Puspa Hati menghadapi keterbatasan ruang bermain outdoor yang signifikan, namun sekolah ini tidak membiarkan keterbatasan tersebut menghambat pemenuhan kebutuhan bermain anak.

RA Puspa Hati mengembangkan strategi unik dengan menerapkan sistem reward berupa kesempatan bermain dengan berbagai jenis mainan edukatif di dalam kelas setelah anak menyelesaikan kegiatan pembelajaran terstruktur. Sistem reward ini bukan sekadar memberikan hadiah atau kompensasi, melainkan merupakan bagian integral dari filosofi pembelajaran yang menyeimbangkan antara pencapaian kompetensi akademik dengan pemenuhan kebutuhan bermain anak. Yang menarik dari praktik di RA Puspa Hati adalah pendekatannya yang fleksibel dan responsif terhadap kondisi individual anak. Guru tidak memaksakan anak yang merasa lelah atau kehilangan konsentrasi untuk menyelesaikan tugas, dengan pemahaman bahwa pembelajaran dapat dilanjutkan keesokan harinya tanpa tekanan. Selain itu, sekolah juga memperbolehkan setiap anak membawa satu mainan dari rumah yang dapat dimainkan di sekolah, menciptakan rasa nyaman dan kepemilikan yang mendukung kesejahteraan emosional anak.

Praktik yang diterapkan RA Puspa Hati ini menarik untuk diteliti karena menunjukkan bagaimana sebuah lembaga PAUD dapat merespons keterbatasan dengan kreativitas dan inovasi yang tetap berpihak pada kepentingan terbaik anak. Sistem reward bermain yang konsisten diterapkan di ketiga rombongan belajar menunjukkan bahwa ini bukan praktik sporadis atau eksperimental, melainkan bagian dari kebijakan sekolah yang terencana dan sistematis. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL), sistem ini tampak memberikan dampak positif terhadap motivasi dan antusiasme belajar anak. Anak-anak terlihat senang datang ke sekolah, aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan tidak menunjukkan tanda-tanda stres atau penolakan terhadap kegiatan belajar.

Namun demikian, belum ada penelitian sistematis yang mengkaji secara mendalam tentang bagaimana sistem reward ini diimplementasikan, apa latar belakang dan pertimbangan di balik kebijakan tersebut, bagaimana mekanisme pelaksanaannya di kelas, bagaimana respons anak terhadap reward yang diberikan, serta apa dampaknya terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Penelitian ini juga penting untuk mengidentifikasi tantangan-tantangan yang dihadapi dalam implementasi dan bagaimana sekolah mengatasinya, sehingga dapat memberikan pembelajaran berharga bagi lembaga PAUD lain yang menghadapi situasi serupa. Selain itu, kajian mendalam tentang praktik di RA Puspa Hati dapat memberikan kontribusi teoritis tentang bagaimana reward dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran anak usia dini dengan cara yang tidak mekanistik atau behavioristik semata, melainkan dengan mempertimbangkan aspek perkembangan holistik anak.

Penelitian tentang sistem reward dalam pembelajaran anak usia dini telah banyak dilakukan, namun sebagian besar fokus pada reward dalam bentuk material seperti stiker, permen, atau mainan kecil yang diberikan sebagai penghargaan atas pencapaian tertentu. Penelitian tentang reward dalam bentuk kesempatan bermain yang terintegrasi dalam sistem pembelajaran harian masih terbatas, padahal pendekatan ini memiliki potensi untuk menjadi alternatif yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Bermain sebagai

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

reward memiliki keunggulan karena merupakan aktivitas yang intrinsik menyenangkan bagi anak dan mendukung berbagai aspek perkembangan, bukan hanya berfungsi sebagai penguat eksternal yang dapat menimbulkan ketergantungan.

Dari perspektif teori motivasi, penggunaan reward perlu dilakukan dengan hati-hati agar tidak justru menurunkan motivasi intrinsik anak. Ryan dan Deci (2000) dalam teori self-determination menjelaskan bahwa reward eksternal dapat mengurangi motivasi intrinsik jika anak merasa bahwa mereka melakukan sesuatu hanya untuk mendapatkan reward, bukan karena ketertarikan atau kepuasan internal dari aktivitas itu sendiri. Namun, jika reward diberikan dengan cara yang mendukung otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial anak, maka reward dapat berfungsi sebagai informasi positif yang memperkuat motivasi intrinsik. Dalam kasus reward bermain, karena bermain itu sendiri adalah kebutuhan natural anak dan merupakan cara mereka belajar, maka reward ini dapat dilihat sebagai pengakuan dan fasilitasi terhadap kebutuhan tersebut, bukan sebagai manipulasi eksternal yang artifisial.

Penelitian ini juga relevan dengan konteks kebijakan pendidikan anak usia dini di Indonesia yang semakin menekankan pentingnya pembelajaran yang holistik integratif dan berpusat pada anak. Kurikulum Merdeka untuk PAUD yang mulai diimplementasikan menegaskan bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, menggunakan bermain sebagai medium utama, dan menghormati keunikan serta kecepatan perkembangan masing-masing anak. Praktik yang diterapkan RA Puspa Hati tampak sejalan dengan prinsip-prinsip ini, dan penelitian mendalam tentang praktik tersebut dapat memberikan contoh konkret bagaimana kebijakan dapat diterjemahkan menjadi praktik kelas yang efektif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Sistem Reward dalam Menyeimbangkan Kegiatan Belajar dan Bermain pada Anak Usia Dini di RA Puspa Hati". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana sebuah lembaga PAUD merespons keterbatasan dengan inovasi yang tetap berpihak pada kepentingan dan kebutuhan perkembangan anak, serta memberikan kontribusi praktis bagi lembaga PAUD lain dan kontribusi teoritis bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam tentang implementasi sistem reward dalam konteks pembelajaran anak usia dini (Creswell & Creswell, 2018). Studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi secara intensif praktik unik yang diterapkan di RA Puspa Hati dalam menyeimbangkan kegiatan belajar dan bermain melalui sistem reward (Yin, 2018).

TEMPAT DAN WAKTU

Pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

Tempat : RA Puspa Hati Jl.Kharya Darma No. 199, Tanjung Morawa, Deli Serdang
Waktu Pelaksanaan : 23 Agustus - 23 September 2025

METODE KEGIATAN

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

Tahap persiapan dimulai dengan penyusunan proposal penelitian, perizinan ke RA Puspa Hati, dan penyusunan instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Peneliti melakukan studi pendahuluan untuk memahami konteks dan karakteristik sekolah serta membangun rapport dengan guru dan kepala sekolah (Merriam & Tisdell, 2016).

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama satu bulan dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Minggu 1-2: Observasi awal di ketiga kelas untuk memahami rutinitas pembelajaran, identifikasi waktu pemberian reward, dan pola interaksi guru-siswa. Peneliti mencatat jenis mainan yang digunakan, durasi bermain, dan respons anak.

Minggu 2-3: Wawancara mendalam dengan guru yang mewakili ketiga kelas dan kepala sekolah. Wawancara difokuskan pada latar belakang kebijakan, strategi implementasi, tantangan, dan dampak yang dirasakan.

Minggu 3-4: Pengumpulan dokumentasi berupa RPPH, foto kegiatan, catatan perkembangan anak, dan dokumen kebijakan sekolah. Peneliti juga melakukan observasi lanjutan untuk verifikasi temuan awal.

Tahap Analisis dan Pelaporan

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan coding untuk mengidentifikasi tema dan pola yang muncul. Hasil analisis disusun dalam bentuk deskripsi naratif yang sistematis disertai kutipan wawancara dan hasil observasi sebagai bukti empiris. Member checking dilakukan dengan mempresentasikan temuan awal kepada guru dan kepala sekolah untuk memastikan akurasi interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap praktik inovatif yang diterapkan oleh RA Puspa Hati dalam menyeimbangkan tuntutan pembelajaran akademik dengan kebutuhan bermain anak usia dini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sistem reward bermain yang diterapkan sekolah bukan sekadar strategi kompensasi, melainkan sebuah pendekatan pedagogi yang holistik dalam merespons keterbatasan infrastruktur sambil tetap menghormati kodrat perkembangan anak. Dalam bagian ini akan dipaparkan secara mendalam tentang latar belakang penerapan, mekanisme implementasi, dampak terhadap perkembangan anak, serta tantangan yang dihadapi beserta solusinya.

Kondisi RA Puspa Hati yang memiliki 93 siswa dengan 9 guru yang tersebar dalam tiga rombongan belajar (kelas Madina, Palestina, dan Mekka) menghadapi realitas keterbatasan ruang bermain outdoor yang menjadi dilema umum lembaga PAUD perkotaan. Keterbatasan lahan merupakan permasalahan klasik yang dihadapi banyak lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia, terutama di wilayah urban yang padat penduduk. Dalam konteks ini, sekolah tidak membiarkan keterbatasan tersebut menjadi penghalang pemenuhan hak bermain anak, melainkan mengembangkan solusi adaptif yang justru menjadi keunggulan uniknya. Kepala sekolah menjelaskan bahwa keputusan menerapkan sistem reward bermain muncul dari kesadaran mendalam tentang pentingnya bermain bagi anak usia dini, sebuah prinsip yang sejalan dengan pandangan Agustin (2024) bahwa anak yang bermain adalah anak yang sehat,

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

karena melalui aktivitas bermain anak dapat menyalurkan energi berlebih dan rasa ingin tahunya secara alami.

Sistem reward yang diterapkan memiliki karakteristik yang membedakannya dari praktik umum di lembaga PAUD lainnya. Setelah anak menyelesaikan kegiatan pembelajaran terstruktur seperti menulis, berhitung, atau membaca, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih dan bermain dengan berbagai jenis mainan yang tersedia di kelas. Yang menarik, reward ini tidak bersifat kaku atau transaksional semata, melainkan terintegrasi dalam filosofi pembelajaran yang lebih luas. Guru tidak memaksakan anak yang merasa lelah atau kehilangan konsentrasi untuk menyelesaikan tugas, dengan prinsip bahwa pembelajaran dapat dilanjutkan keesokan harinya tanpa tekanan. Pendekatan ini mencerminkan pemahaman yang matang tentang karakteristik anak usia dini yang memiliki rentang konsentrasi terbatas dan membutuhkan fleksibilitas dalam proses belajar. Seorang guru kelas menyampaikan, "Kami tidak memaksakan anak yang sudah capek untuk menyelesaikan tulisan. Kalau anak sudah lelah, ya sudah, besok dilanjutkan lagi. Yang penting anak senang dan tidak tertekan." Pernyataan ini mengindikasikan bahwa guru memiliki sensitivitas terhadap kondisi emosional dan fisik anak, sebuah kompetensi penting dalam pendidikan anak usia dini yang menekankan pendekatan developmentally appropriate practice.

Observasi di ketiga rombongan belajar menunjukkan konsistensi dalam penerapan sistem reward, meskipun terdapat variasi kecil dalam jenis mainan yang tersedia dan durasi bermain yang disesuaikan dengan kondisi masing-masing kelas. Mainan yang disediakan mencakup berbagai kategori seperti balok susun, puzzle, boneka, peralatan masak-masakan, kendaraan mainan, dan alat-alat permainan edukatif lainnya. Keberagaman jenis mainan ini memungkinkan anak untuk memilih sesuai dengan minat dan kebutuhannya, sekaligus memberikan stimulasi pada berbagai aspek perkembangan. Penggunaan balok, misalnya, dapat mengembangkan kemampuan kognitif melalui pemecahan masalah spasial, motorik halus melalui manipulasi objek, serta sosial-emosional melalui kolaborasi dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Lestari et al. (2024) yang menemukan bahwa bermain balok berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini karena aktivitas ini melibatkan proses berpikir, merencanakan, dan menyelesaikan masalah.

Kebijakan sekolah yang memperbolehkan setiap anak membawa satu mainan dari rumah menambah dimensi personal dan emosional dalam strategi ini. Mainan pribadi yang dibawa dari rumah tidak hanya berfungsi sebagai objek bermain, tetapi juga sebagai transisional object yang memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak di lingkungan sekolah. Anak-anak diperbolehkan bermain dengan mainan pribadi pada waktu tertentu dan didorong untuk berbagi dengan teman-temannya, sehingga mainan pribadi menjadi media pembelajaran sosial tentang konsep kepemilikan, berbagi, dan empati

Mekanisme implementasi reward bermain di RA Puspa Hati menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang psikologi perkembangan anak dan teori motivasi. Dalam perspektif teori motivasi, reward yang diberikan dapat dikategorikan sebagai reinforcement positif yang bertujuan untuk meningkatkan frekuensi perilaku yang diinginkan, dalam hal ini adalah partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran terstruktur (Ryan & Deci, 2000). Namun, yang membedakan praktik di RA Puspa Hati adalah bahwa reward tidak diberikan dengan pola yang rigid dan mekanistik, melainkan dengan pertimbangan terhadap kondisi individual anak. Guru memberikan apresiasi terhadap usaha anak, bukan semata-mata hasil akhir, sehingga anak yang belum selesai menulis tetap mendapat kesempatan bermain jika guru menilai anak sudah

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

berusaha maksimal sesuai kemampuannya. Pendekatan ini sejalan dengan konsep growth mindset yang menekankan pentingnya menghargai proses dan usaha daripada hasil semata, sebuah prinsip yang penting untuk mengembangkan resiliensi dan motivasi intrinsik pada anak. Pengamatan terhadap interaksi guru-siswa selama pemberian reward menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai pemberi hadiah, tetapi juga sebagai fasilitator yang aktif dalam proses bermain. Guru tidak membiarkan anak bermain tanpa arah, melainkan terlibat dalam bermain bersama, memberikan pertanyaan pemantik, dan membantu anak mengeksplorasi berbagai kemungkinan permainan. Misalnya, ketika anak bermain balok, guru bertanya, "Kalau ditumpuk seperti ini, kira-kira akan jatuh tidak ya? Coba kita lihat." Atau ketika anak bermain masak-masakan, guru bertanya, "Ibu mau masak apa hari ini? Sayurnya pakai apa saja?" Pertanyaan-pertanyaan terbuka semacam ini mendorong anak untuk berpikir, merencanakan, dan mengembangkan kemampuan bahasa. Strategi ini mencerminkan konsep scaffolding dalam teori Vygotsky tentang Zone of Proximal Development, di mana guru memberikan dukungan yang tepat untuk membantu anak mencapai level perkembangan yang lebih tinggi (Vygotsky, 1978). Dalam konteks bermain, scaffolding tidak berarti mengontrol atau mengarahkan bermain anak secara kaku, melainkan memperkaya pengalaman bermain dengan pertanyaan, saran, atau demonstrasi yang sesuai dengan kebutuhan anak.



Gambar 1,2,3. Kegiatan Pembelajaran

Temuan penelitian juga mengungkap bahwa sistem reward bermain di RA Puspa Hati tidak berdiri sendiri, melainkan terintegrasi dengan strategi pembelajaran lainnya. Pembelajaran calistung yang menggunakan buku kotak tidak dilakukan dengan cara konvensional yang kaku, tetapi dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Guru menggunakan kartu huruf berwarna, papan magnetik dengan huruf dan angka, serta berbagai alat peraga yang membuat pembelajaran lebih konkret dan menarik. Salah seorang guru kelas Mekka menjelaskan, "Kami tidak hanya fokus pada buku kotak. Kami juga menggunakan berbagai media seperti kartu huruf, puzzle angka, dan permainan kata untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Buku kotak tetap digunakan untuk membiasakan anak dengan format penulisan, tetapi porsinya tidak dominan." Pernyataan ini menunjukkan bahwa sekolah menerapkan prinsip pembelajaran multimodal yang mengakomodasi berbagai gaya belajar anak, sebuah pendekatan yang didukung oleh penelitian Fadlillah (2024) tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran yang beragam dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak.

Dampak penerapan sistem reward bermain terhadap motivasi dan antusiasme belajar anak sangat signifikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak datang ke sekolah dengan penuh semangat dan tidak menunjukkan tanda-tanda penolakan terhadap kegiatan

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

pembelajaran. Ketika tiba waktu untuk menulis atau kegiatan akademik lainnya, sebagian besar anak langsung mengambil buku dan pensil mereka tanpa perlu banyak instruksi atau dorongan dari guru. Beberapa anak bahkan terlihat berlomba-lomba untuk menyelesaikan tulisan mereka agar bisa segera bermain, tetapi tidak dengan cara tergesa-gesa yang mengabaikan kualitas. Fenomena ini mengindikasikan bahwa reward bermain berhasil menciptakan motivasi ekstrinsik yang positif tanpa mengorbankan proses pembelajaran. sejak menerapkan sistem ini, tingkat kehadiran siswa meningkat dan keluhan dari orang tua tentang anak yang tidak mau sekolah menurun drastis.

Dari perspektif orang tua, sistem reward bermain juga memberikan dampak positif terhadap sikap anak terhadap sekolah dan pembelajaran. Hal ini penting karena motivasi intrinsik merupakan prediktor yang lebih kuat untuk kesuksesan belajar jangka panjang dibandingkan motivasi ekstrinsik, sebagaimana ditemukan dalam penelitian Grandchamp des Raux et al. (2025) tentang efek reward pada pembelajaran trial-and-error pada anak usia sekolah.

Analisis terhadap perkembangan anak secara holistik menunjukkan bahwa sistem reward bermain berkontribusi positif pada berbagai aspek perkembangan. Dari aspek kognitif, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan pemecahan masalah, pemikiran logis, dan kreativitas. Ketika bermain dengan puzzle, balok, atau permainan konstruktif lainnya, anak belajar merencanakan, mencoba berbagai strategi, dan mengevaluasi hasil usahanya. Guru melaporkan bahwa anak-anak yang rutin bermain dengan balok menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep spasial, ukuran, dan bentuk dalam pembelajaran matematika. Dari aspek bahasa, interaksi sosial selama bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, baik reseptif maupun ekspresif. Anak belajar bernegosiasi tentang aturan permainan, menjelaskan ide-idenya kepada teman, dan menyelesaikan konflik melalui dialog. Guru menceritakan bahwa beberapa anak yang awalnya pendiam dan jarang bicara menjadi lebih aktif berkomunikasi setelah terlibat dalam bermain bersama teman-temannya.

Perkembangan sosial-emosional juga menunjukkan kemajuan yang signifikan. Anak-anak belajar berbagi mainan, menunggu giliran, berempati terhadap teman yang sedih, dan bekerja sama dalam permainan kelompok. Konflik yang terjadi selama bermain, seperti perebutan mainan atau perbedaan pendapat tentang aturan permainan, menjadi kesempatan pembelajaran penting tentang regulasi emosi dan penyelesaian masalah sosial. Guru tidak segera mengintervensi setiap konflik, melainkan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba menyelesaikannya sendiri terlebih dahulu, dengan guru siap memfasilitasi jika dibutuhkan. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Kurniati dan Nurjanah (2024) yang menemukan bahwa metode bermain peran meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak secara signifikan, dengan anak-anak menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi ketika terlibat dalam aktivitas bermain yang bermakna.

Dari aspek fisik motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus, aktivitas bermain memberikan stimulasi yang kaya. Menulis dengan pensil, menyusun balok, memasukkan kepingan puzzle, dan memanipulasi berbagai objek mainan membantu mengembangkan koordinasi tangan-mata dan keterampilan motorik halus yang penting untuk kesiapan menulis. Sementara itu, meskipun keterbatasan ruang outdoor membatasi aktivitas motorik kasar, guru tetap mengintegrasikan gerakan fisik dalam kegiatan di kelas, seperti permainan melempar bola ke keranjang, menari mengikuti musik, atau permainan tradisional yang dimodifikasi untuk

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

ruang indoor. Pentingnya aktivitas motorik kasar bagi perkembangan anak usia dini telah banyak diteliti, dengan temuan Apriani et al. (2024) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional yang melibatkan gerakan fisik dapat melatih motorik kasar anak pra-sekolah secara efektif. Aspek perkembangan nilai agama dan moral juga tidak terabaikan dalam proses bermain. Melalui interaksi sosial dan pengelolaan mainan bersama, anak-anak belajar tentang kejujuran, tanggung jawab, menghargai milik orang lain, dan berbagi. Guru mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam konteks bermain dengan cara yang natural, misalnya dengan memuji anak yang berbagi mainan atau mendiskusikan bagaimana perasaan teman yang mainannya dipinjam tanpa izin. Seorang guru mencontohkan, "Ketika ada anak yang mengambil mainan temannya tanpa izin, kami tidak langsung memarahi, tetapi mengajak anak untuk berpikir bagaimana perasaan temannya. Lalu kami diskusikan bersama apa yang seharusnya dilakukan." Pendekatan ini membantu anak mengembangkan perspektif moral yang intrinsik, bukan hanya karena takut dihukum atau mengharapkan pujian.

Keseimbangan antara kegiatan belajar terstruktur dan bermain yang tercapai di RA Puspa Hati mencerminkan pemahaman yang matang tentang prinsip developmentally appropriate practice dalam pendidikan anak usia dini. Sekolah tidak jatuh pada ekstrem pembelajaran akademik yang kaku atau permisivitas bermain tanpa arah, melainkan menemukan titik keseimbangan yang tepat di mana pembelajaran akademik disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan bermain difasilitasi dengan tujuan perkembangan yang jelas. Konsep keseimbangan ini sejalan dengan pandangan Pyle dan Danniels (2017) bahwa pada usia dini, belajar dan bermain bukanlah dua aktivitas yang terpisah, melainkan dua sisi dari mata uang yang sama. Anak usia dini belajar melalui bermain, dan bermain adalah cara alami mereka untuk memahami dunia. Oleh karena itu, dikotomi antara "waktu belajar" dan "waktu bermain" sebenarnya adalah konstruksi artifisial yang tidak sepenuhnya relevan untuk anak usia dini. Yang lebih penting adalah memastikan bahwa seluruh pengalaman anak di sekolah, baik yang kita kategorikan sebagai "belajar" maupun "bermain", memberikan stimulasi yang kaya dan bermakna bagi perkembangannya.

Meskipun sistem reward bermain menunjukkan banyak dampak positif, implementasinya tidak tanpa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah pengelolaan mainan, terutama mainan yang dibawa dari rumah. Pada awal implementasi, terdapat beberapa insiden di mana anak-anak berebut mainan atau ada mainan yang hilang atau rusak. Sekolah merespons tantangan ini dengan membuat aturan yang jelas tentang kapan mainan pribadi boleh dimainkan, kewajiban untuk berbagi dengan teman, dan tanggung jawab menjaga mainan. Setiap kelas memiliki kotak khusus untuk menyimpan mainan pribadi yang diberi label nama anak, dan guru membuat jadwal rotasi untuk mainan yang populer agar semua anak mendapat kesempatan. Untuk mainan milik sekolah, guru melibatkan anak dalam proses pengelolaan dengan mengajarkan anak untuk mengembalikan mainan ke tempat semula setelah selesai bermain dan merawat mainan agar tidak cepat rusak. Keterlibatan anak dalam pengelolaan mainan ini justru menjadi pembelajaran tambahan tentang tanggung jawab dan disiplin.

Tantangan kedua yang cukup signifikan adalah ekspektasi orang tua yang menginginkan anak cepat bisa membaca, menulis, dan berhitung. Beberapa orang tua, terutama yang anaknya akan masuk SD dalam waktu dekat, merasa khawatir bahwa terlalu banyak bermain akan membuat anak tidak siap menghadapi tuntutan akademik di sekolah dasar. Kekhawatiran ini wajar mengingat realitas bahwa banyak sekolah dasar masih menerapkan tes calistung dalam penerimaan siswa baru, meskipun secara kebijakan hal tersebut sebenarnya tidak diperbolehkan. RA Puspa Hati mengatasi tantangan ini melalui program sosialisasi rutin kepada

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 2 Tahun 2025
Prefix DOI : 10.9765/Krepa.V218.3784

orang tua tentang pentingnya bermain bagi perkembangan anak dan bagaimana bermain sebenarnya adalah bentuk pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini. Sekolah mengadakan pertemuan orang tua setiap bulan di mana guru menjelaskan perkembangan anak, menunjukkan dokumentasi kegiatan pembelajaran dan bermain, serta memberikan edukasi tentang tahapan perkembangan anak. Kepala sekolah juga aktif memberikan informasi melalui grup WhatsApp orang tua dengan membagikan artikel atau video tentang pendidikan anak usia dini. Seorang guru menjelaskan, "Kami sadar bahwa mengubah mindset orang tua itu tidak mudah dan tidak bisa sekaligus. Makanya kami konsisten memberikan edukasi dan yang paling penting adalah menunjukkan bukti bahwa anak-anak berkembang dengan baik. Ketika orang tua melihat anaknya senang sekolah dan kemampuannya meningkat, mereka mulai percaya dengan metode kami." Strategi komunikasi guru-orang tua ini sejalan dengan penelitian Epstein (2018) yang menekankan pentingnya kemitraan sekolah-keluarga dalam mendukung pembelajaran anak.

Tantangan ketiga berkaitan dengan manajemen ruang kelas yang harus berfungsi ganda sebagai ruang belajar dan ruang bermain. Dengan jumlah siswa yang cukup banyak dalam satu kelas dan keterbatasan luas ruangan, pengaturan zona dan rotasi aktivitas menjadi penting untuk memastikan kelas tetap kondusif. Guru mengatasi ini dengan membuat tata letak kelas yang jelas dengan zona belajar dan zona bermain yang terpisah, menggunakan rak atau pembatas rendah untuk membedakan area. Mainan disimpan dalam kotak-kotak yang diberi label gambar dan tulisan sehingga anak dapat dengan mudah menemukan dan mengembalikan mainan. Sistem rotasi mainan juga diterapkan di mana tidak semua mainan dikeluarkan setiap hari, melainkan diganti secara berkala untuk menjaga novelty dan menghindari kebosanan. Guru juga mengatur jadwal bermain dengan sistem kelompok kecil jika diperlukan, sehingga tidak semua anak bermain dengan mainan yang sama di waktu yang bersamaan.

Refleksi terhadap temuan penelitian ini menunjukkan bahwa praktik di RA Puspa Hati merupakan contoh konkret bagaimana sekolah dapat merespons keterbatasan dengan kreativitas dan inovasi yang tetap berpihak pada kepentingan terbaik anak. Sistem reward bermain yang diterapkan bukan sekadar solusi pragmatis terhadap keterbatasan ruang bermain, tetapi merupakan manifestasi dari filosofi pendidikan yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan paradigma pembelajaran yang berpusat pada anak (child-centered learning) yang menekankan pentingnya mendengarkan suara anak, menghormati pilihan mereka, dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat anak. Dalam konteks global, tren pendidikan anak usia dini memang bergerak menuju pendekatan yang lebih holistik dan fleksibel yang mengakui bermain sebagai hak fundamental anak dan medium pembelajaran yang paling efektif (Lillard et al., 2013).

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi bidang pendidikan anak usia dini. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana reward dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran anak usia dini dengan cara yang tidak mekanistik atau behavioristik semata, melainkan dengan mempertimbangkan aspek perkembangan holistik anak. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa reward dalam bentuk aktivitas yang intrinsik menyenangkan bagi anak (seperti bermain) dapat lebih efektif dan berkelanjutan dibandingkan reward material. Hal ini sejalan dengan teori self-determination yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik lebih kuat dan lebih berkelanjutan dibandingkan motivasi ekstrinsik, dan bahwa reward ekstrinsik dapat mengurangi motivasi intrinsik jika tidak diterapkan dengan tepat (Ryan & Deci, 2000). Dalam kasus RA Puspa Hati, reward bermain sebenarnya berfungsi untuk mengakui dan memfasilitasi kebutuhan natural anak untuk

bermain, sehingga tidak menimbulkan ketergantungan pada reward eksternal tetapi justru mendukung pengembangan motivasi intrinsik untuk belajar.

Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi lembaga PAUD lain yang menghadapi tantangan serupa, terutama keterbatasan sarana prasarana. Penelitian ini menunjukkan bahwa keterbatasan tidak harus menjadi penghalang untuk memberikan pendidikan berkualitas, asalkan pendidik memiliki kreativitas, pemahaman yang baik tentang perkembangan anak, dan komitmen untuk mencari solusi yang tetap berpihak pada kepentingan anak. Model yang diterapkan RA Puspa Hati dapat diadaptasi oleh sekolah lain dengan konteks yang berbeda, tentu dengan penyesuaian sesuai dengan kondisi spesifik masing-masing sekolah. Yang penting adalah prinsip dasarnya: menghormati kebutuhan bermain anak, mengintegrasikan bermain dalam pembelajaran, memberikan fleksibilitas sesuai kondisi individual anak, dan melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga memiliki implikasi bagi kebijakan pendidikan anak usia dini di Indonesia. Temuan ini menegaskan pentingnya dukungan pemerintah dalam menyediakan sarana prasarana yang memadai untuk lembaga PAUD, terutama ruang bermain yang aman dan menstimulasi. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan kreativitas dan pemahaman pedagogi yang baik, guru dapat mengatasi keterbatasan dan tetap memberikan pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu, investasi dalam peningkatan kompetensi guru PAUD melalui pelatihan dan pendampingan berkelanjutan sama pentingnya dengan penyediaan sarana prasarana fisik. Guru yang memahami prinsip-prinsip perkembangan anak, menguasai berbagai strategi pembelajaran, dan memiliki sikap yang responsif terhadap kebutuhan anak akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas bahkan dalam kondisi yang tidak ideal (Merriam & Tisdell, 2016).

KESIMPULAN

Keberhasilan sistem reward bermain di RA Puspa Hati menciptakan keseimbangan yang ideal antara tuntutan pembelajaran akademik dengan kebutuhan bermain anak usia dini. Sekolah tidak jatuh pada ekstrem pembelajaran akademik yang kaku atau permisivitas bermain tanpa arah, melainkan menemukan titik keseimbangan yang tepat di mana kedua aspek saling mendukung dan memperkuat. Keseimbangan ini sejalan dengan prinsip developmentally appropriate practice yang menekankan bahwa pada usia dini, belajar dan bermain bukanlah dua aktivitas yang terpisah melainkan terintegrasi. Pendekatan ini menghormati kodrat anak usia dini yang belajar paling efektif melalui bermain, sambil tetap mempersiapkan mereka dengan keterampilan akademik dasar yang dibutuhkan untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M. (2024). Manfaat bermain untuk perkembangan pada anak usia dini. Berita UPI. https://berita.upi.edu/manfaat-bermain-untuk-perkembangan-pada-anak-usia-dini/

Apriani, D., Muslimin, M., & Suryani, I. (2024). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak prasekolah. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 1245-1256. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.4321

Bonawitz, E., Shafto, P., Gweon, H., Goodman, N. D., Spelke, E., & Schulz, L. (2011). The double-edged sword of pedagogy: Instruction limits spontaneous exploration and discovery. Cognition, 120(3), 322-330. https://doi.org/10.1016/j.cognition.2010.10.001

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. Qualitative Research Journal, 9(2), 27-40. https://doi.org/10.3316/QRJ0902027

Brinkmann, S., & Kvale, S. (2015). InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing (3rd ed.). Sage Publications.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). Sage Publications.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.). Sage Publications.

Epstein, J. L. (2018). School, family, and community partnerships in teachers' professional work. Journal of Education for Teaching, 44(3), 397-406. https://doi.org/10.1080/02607476.2018.1465669

Fadlillah, M. (2024). Edutainment pendidikan anak usia dini: Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan. Kencana.

Grandchamp des Raux, H., Ghilardi, T., & Ossmy, O. (2025). The effects of rewards on trial-and-error learning in school-aged children. International Journal of Behavioral Development, 49(1), 45-58. https://doi.org/10.1177/01650254251321423

Kawulich, B. B. (2005). Participant observation as a data collection method. Forum: Qualitative Social Research, 6(2), Article 43. https://doi.org/10.17169/fqs-6.2.466

Kurniati, E., & Nurjanah, S. (2024). Implementasi metode bermain peran dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. Aulad: Journal on Early Childhood, 7(1), 78-92. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.523

Lestari, P., Wijayanti, A., & Kusuma, D. (2024). Pengaruh permainan balok terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Sukarame. Jurnal Pendidikan Anak, 13(1), 34-48. https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.62145

Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. Psychological Bulletin, 139(1), 1-34. https://doi.org/10.1037/a0029321

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). Naturalistic inquiry. Sage Publications.

Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). Qualitative research: A guide to design and implementation (4th ed.). Jossey-Bass.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative data analysis: An expanded sourcebook (2nd ed.). Sage Publications.

Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. Early Education and Development, 28(3), 274-289. https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 54-67. https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (2nd ed.). Alfabeta.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods (6th ed.). Sage Publications.Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta