

Pendekatan Bermain Berbasis PBL di Era Generasi Alpha

Ajriya Almufidah*, Risbon Sianturi, Nasywaa Adzani, Clevarisza Sansofa

Univeritas Pendidikan Indonesia

*Corresponding author: ajriyaalmufidah19@upi.edu

*Submitted/ Received: 05 April 2025; First Revised: 15 April 2025; Accepted: 10 Mei 2025;
First Available: Online 29 Juni 2025; Publication Date: 30 Juni 2025*

Abstract

The digital era has brought about major transformations in various aspects of life, including the early childhood education (ECE) system. Generation Alpha, born in an all-digital environment, has a different learning style from previous generations. The Problem-Based Learning (PBL) learning model is a suitable approach to accommodate their learning needs. PBL emphasizes exploration, real problem solving, and active interaction, thus improving children's critical thinking, creativity, and communication skills. In its implementation, digital technologies such as interactive apps and visual media can be used to support more effective learning. However, challenges also arise, such as the risk of digital addiction and decreased social skills if not balanced with the right approach. Therefore, there needs to be a balance between the use of technology and traditional approaches to create an optimal learning environment for early childhood.

Keywords: *Generation Alpha, Problem-Based Learning, Early Childhood Education, Digital Technology*

Abstrak

Era digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sistem pendidikan anak usia dini (PAUD). Generasi Alpha, yang lahir dalam lingkungan yang serba digital, memiliki gaya belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya. Model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) menjadi salah satu pendekatan yang sesuai dalam mengakomodasi kebutuhan belajar mereka. PBL menekankan pada eksplorasi, pemecahan masalah nyata, dan interaksi aktif, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta komunikasi anak. Dalam penerapannya, teknologi digital seperti aplikasi interaktif dan media visual dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Namun, tantangan juga muncul, seperti risiko kecanduan digital dan menurunnya keterampilan sosial jika tidak diimbangi dengan pendekatan yang tepat. Oleh karena itu, perlu adanya keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pendekatan tradisional guna menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi anak usia dini.

Kata Kunci: *Generasi Alpha; Problem-Based Learning; Pendidikan Anak Usia Dini, Teknologi Digital*

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu kehidupan manusia mengalami transformasi yang cukup besar dikarenakan pengaruh digitalisasi yang semakin berkembang pesat (Gandana, G. 2023). Transformasi ini mempengaruhi

beberapa hal, salah satunya adalah sistem pendidikan di masyarakat khususnya pendidikan anak usia dini. Di zaman era digitalisasi ini, mulai banyak bermunculan teknologi-teknologi canggih yang sebelumnya tidak ada sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kegiatan masyarakat sehari-

hari. Bagi anak usia dini, dampak munculnya teknologi tersebut dapat berpengaruh terhadap perubahan anak seperti berubahnya cara belajar, bersosialisasi, serta proses mengembangkan potensi anak sejak usia dini.

Penggunaan beberapa perangkat digital seperti tablet, komputer, dan handphone (*smartphone*) memberikan peluang tersendiri bagi guru dalam proses belajar mengajar (Gandana, G. 2022). Hal ini karena dengan bantuan perangkat digital tersebut dapat menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, menarik, inovatif, interaktif, dan efektif bagi anak di kelas, misalnya kegiatan menonton film edukasi menggunakan media proyektor di kelas.

Selain menciptakan proses belajar yang menyenangkan, penggunaan perangkat digital juga dapat membantu menstimulasi kemampuan kognitif, kreativitas, serta meningkatkan motivasi pada anak (Wulandari, G. A. dkk. 2021). Akan tetapi meskipun penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari ini memberikan segudang manfaat bagi masyarakat, namun bukan berarti tidak ada tantangan dari perangkat digital tersebut. Beberapa tantangan tersebut diantaranya seperti kurangnya interaksi sosial secara langsung sehingga anak cenderung lebih pemalu dan tidak percaya diri, adanya resiko gangguan perkembangan motorik pada anak, dan dapat memicu efek kecanduan digital pada anak jika tanpa pengawasan guru atau orang tua sehingga dapat mempengaruhi perkembangan emosional mereka seperti mudah marah dan tantrum (Khoirunnisa. I. S. 2021). Oleh sebab itu, penggunaan perangkat digital haruslah digunakan secara holistik dan penuh pengawasan dari guru ataupun orang tua.

Putri (2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan media digital berlebih dapat menghambat perkembangan keterampilan motorik halus serta interaksi sosial pada anak, oleh sebab itu diperlukan pendekatan yang seimbang untuk mengantisipasi hal tersebut terjadi. Pendapat lainnya menurut Hadir (2019) menjelaskan bahwa berdasarkan hasil penemuan penelitiannya ditemukan penerapan teknologi

yang terintegrasi dengan metode pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemandirian serta kreativitas pada anak, akan tetapi dengan catatan harus tetap didampingi oleh pendampingan yang efektif dari guru. Selain itu Nirmala (2020) menekankan bahwa penting bagi guru untuk memperoleh pelatihan penggunaan media digital dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Hal ini bertujuan agar guru mampu menggunakan media digital sebagai sarana menyampaikan pembelajaran pada anak sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dan menghindari dampak buruk yang mungkin terjadi dan dapat berpengaruh pada proses stimulasi perkembangan-perkembangan anak (Fauzi, R. A. dkk. 2024). Terdapat hal-hal kompleks yang memberikan dampak dari penggunaan media digital terutama terhadap pendidikan anak usia dini, menuntut keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pendekatan tradisional guna menciptakan lingkungan belajar yang efektif serta mendukung bagi tumbuh kembang anak.

Problem Based Learning (PBL) muncul sebagai salah satu pendekatan dengan berfokus pada pemberian masalah yang nyata dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sebagai stimulasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan kolaborasi anak (Dewi, E. K., & Jatningsih, O. 2015). Pengintegrasian perangkat digital seperti aplikasi interaktif dalam pendekatan pbl memungkinkan anak menjadi lebih interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas (Lutfi, L. 2023). Anak diberikan kesempatan bukan hanya untuk menerima informasi secara pasif saja, melainkan mereka akan belajar menganalisis, mengkaji, serta mencari penyelesaian sebuah permasalahan melalui aktivitas dan interaksi yang menyenangkan bagi anak.

Dengan demikian, pendekatan pbl ini sangat sesuai bagi anak usia dini yang umumnya mereka cenderung mudah teralihkannya fokusnya namun sangat responsive terhadap rangsangan visual yang menurutnya menarik. Penerapan pbl dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan logis pada anak,

meningkatkan kemampuan interaksi, kemampuan dalam menyelesaikan masalah, serta mendorong kemandirian dan rasa percaya diri pada anak.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan pbl selain mampu membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, pbl juga mampu mendukung perkembangan sosial anak seperti kemampuan bersosialisasi, bekerja sama dan empati pada anak (Muharromi, 2016; JF Zahrani, 2018).

Setiap generasi muncul dengan ciri khas serta budayanya yang berbeda-beda, dan masing-masing generasi diharuskan mampu menyesuaikan dengan seiring berkembangnya zaman seperti halnya di era digitalisasi yang serba menggunakan perangkat digital. *Digital natives* (generasi digital) seperti generasi Z dan alpha sudah terbiasa dengan penggunaan perangkat digital dalam mengakses informasi. Selain itu, generasi digital juga umumnya mereka memiliki gaya belajar yang berbeda dengan gaya belajar generasi-generasi sebelumnya yang masih minim bahkan tidak menggunakan perangkat digital sama sekali. Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir di era digital tepatnya abad ke-21 dengan rentang tahun lahir antara tahun 2010 – tahun 2025.

Generasi alpha tumbuh dalam lingkungan yang sudah serba menggunakan perangkat dan teknologi digital, sehingga mereka lebih akrab dan sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi canggih dalam kehidupannya sehari-hari sejak usia dini. Hal ini tentunya menjadi sebuah kondisi dimana generasi-generasi sebelumnya dituntut untuk mampu berinovasi dalam penerapan metode pembelajaran agar tetap mampu memenuhi kebutuhan ilmu dan perkembangan mereka, sesuai dengan karakter unik yang dimiliki oleh anak-anak pada generasi tersebut.

Pendekatan bermain *Problem based learning* (PBL) merupakan pendekatan yang sesuai bagi generasi yang sudah terbiasa hidup dengan canggihnya teknologi seperti generasi alpha. Melalui pendekatan pbl mampu membantu meningkatkan serta menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak termasuk kemampuan bernalar, berpikir kritis, penyelesaian masalah, bersosialisasi,

kemandirian, serta kreativitas mereka (Nurrohmah, 2018).

Selain itu, *problem based learning* juga memiliki peran dalam peningkatan kemampuan bernalar pada anak usia dini. Hal ini dijelaskan dalam Nurrohmah (2018), berdasarkan hasil penelitiannya di TK Al-Hanif bahwa penerapan pbl mampu menunjukkan kemampuan bernalar anak yang mengalami peningkatan secara signifikan, terutama dalam aspek pemberian hipotesis, diagnose permasalahan, serta menarik kesimpulan. Hal ini menunjukkan bahwa pbl memberi pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Selain aspek kognitif, pbl juga memberikan dampak dalam proses perkembangan prososial anak seperti kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya, bekerja sama, dan sikap saling tolong menolong (Wijayanti & Katoningsih, 2022). Penggabungan pbl dan pendekatan bermain pada anak usia dini dapat menjadi metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai untuk memenuhi kebutuhan belajar generasi alpha.

Hal ini karena pbl bukan hanya semata-mata membuat pembelajaran menjadi lebih sesuai dan efektif di era digital saja, tapi juga membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini dan mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan penting pada anak yang akan mereka perlukan sebagai bekal untuk menghadapi tantangan - tantangan yang mungkin akan mereka hadapi di masa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan kajian literatur. Menurut Marzali (2016), kajian literatur merupakan satu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan terbitan-terbitan lainnya yang berhubungan dengan topik penelitian dengan tujuan agar menghasilkan sebuah tulisan mengenai suatu topik tertentu. Penelitian ini dilaksanakan di TK Yayasan Islam, tepatnya di Jln. H. Ma'mun Sodik No. 50, Panglayungan, Kec. Cipedes, Kota

Tasikmalaya. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati terkait efektivitas pendekatan pembelajaran *problembased learning* (PBL) bagi anak usia dini di zaman yang saat ini sudah serba menggunakan digital. Data dalam penelitian ini sebagian besar diperoleh melalui buku, artikel jurnal, skripsi, tesis, disertasi, serta karya-karya tulis ilmiah lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang serba digital, dengan akses luas terhadap teknologi sejak dini. Mereka memiliki kecenderungan belajar secara visual, interaktif, dan berbasis eksplorasi. Dengan kemudahan akses informasi yang didukung oleh teknologi, anak-anak generasi ini cenderung lebih mandiri dalam mencari pengetahuan dan lebih cepat memahami konsep melalui pengalaman langsung dibandingkan dengan metode ceramah tradisional yang lebih pasif.

Kecepatan dan kemudahan akses terhadap berbagai informasi membuat generasi ini memiliki keingintahuan yang tinggi, namun di sisi lain, mereka juga cenderung lebih mudah teralihkan perhatiannya jika pembelajaran tidak menarik atau kurang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik unik mereka agar proses pembelajaran tetap efektif serta menyenangkan.

Menurut Meilasari dkk. (2020), model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan motivasi peserta didik karena lebih menekankan pada aktivitas eksplorasi dalam mencari solusi dan memecahkan masalah nyata. Model ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan komunikasi peserta didik melalui berbagai metode penyampaian seperti lisan, tulisan, gambar, grafik, dan diagram. Pendekatan bermain berbasis PBL sangat relevan bagi Generasi Alpha karena mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung.

Selain itu, PBL juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengembangkan pemahaman melalui diskusi, percobaan, serta berbagai kegiatan yang melibatkan interaksi sosial, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengasah keterampilan kolaboratif dan empati terhadap lingkungan sekitarnya.

Generasi Alpha cenderung memiliki gaya belajar yang lebih menuntut stimulasi multisensori. Mereka lebih mudah memahami konsep jika diberikan pengalaman langsung yang melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan eksperimen, simulasi, dan permainan menjadi pendekatan yang sangat sesuai untuk mendukung perkembangan anak-anak dalam memahami konsep akademik maupun sosial.

Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan senang dengan tantangan. Oleh karena itu, model pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memungkinkan mereka untuk melatih keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah secara mandiri.

Poerwati dkk. (2022) menjelaskan bahwa penerapan PBL dalam PAUD dapat dilakukan melalui metode eksperimen sederhana, seperti percobaan tenggelam terapung, percobaan berat udara, pencampuran warna, hingga eksperimen mengembangkan balon tanpa ditiup.

Dengan metode ini, anak-anak tidak hanya sekadar menerima informasi dari guru, tetapi juga secara langsung menyelidiki dan mencoba berbagai konsep sains, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini juga membantu meningkatkan kepercayaan diri anak karena mereka merasa lebih berperan aktif dalam menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul selama proses belajar berlangsung. Selain meningkatkan pemahaman konsep, pendekatan ini juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Studi yang dilakukan oleh Habibah Sukmini Arief, Maulana, dan Ali Sudin (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan PBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode PBL memiliki tingkat keterlibatan lebih tinggi, lebih aktif dalam mencari informasi, serta memiliki motivasi belajar yang lebih besar dibandingkan siswa yang menggunakan metode tradisional. Dalam penelitian ini, pendekatan PBL juga menunjukkan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan sosial, karena siswa terbiasa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan.

Dengan demikian, selain mengembangkan aspek kognitif, model ini juga memiliki kontribusi penting dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi Generasi Alpha, penerapan PBL berbasis bermain dapat dilakukan melalui proyek-proyek kreatif yang melibatkan teknologi digital. Menurut buku Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Generasi Alpha (2023), Generasi Alpha lebih tertarik pada metode pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi interaktif, video edukatif, serta game berbasis cerita.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa, siswa dapat diberikan tantangan untuk menyusun cerita digital, membuat vlog edukatif, atau bahkan merancang dialog interaktif menggunakan teknologi. Strategi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan komunikasi mereka secara efektif. Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan, karena mereka dapat mengekspresikan pemahaman mereka melalui berbagai media yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Penerapan PBL dalam pembelajaran bahasa juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam proses pembelajaran ini, guru

berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar memahami konsep bahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta berpikir kritis dalam situasi yang lebih nyata.

Penggunaan teknologi seperti aplikasi perekam suara dan video dapat menjadi alat bantu yang mendukung pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dapat merekam hasil diskusi atau membuat presentasi digital tentang topik yang mereka pelajari. Selain pembelajaran bahasa, pendekatan bermain berbasis PBL juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain dengan mengintegrasikan unsur permainan dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran matematika misalnya, siswa dapat diberikan tantangan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari yang membutuhkan pemikiran analitis, seperti menghitung luas tanah dalam proyek konstruksi mini atau mengelola anggaran dalam permainan simulasi ekonomi sederhana. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar konsep secara teoretis, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan nyata.

Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir logis serta analitis sejak dini. Dari berbagai penelitian dan teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain berbasis PBL memberikan banyak manfaat bagi Generasi Alpha, baik dalam hal meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, maupun meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka.

Integrasi teknologi dalam metode ini semakin memperkuat efektivitasnya, mengingat Generasi Alpha sangat terbiasa dengan perangkat digital dan lebih tertarik pada pembelajaran yang berbasis pengalaman interaktif. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat menjadi solusi yang tepat dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital yang semakin berkembang.

Meskipun demikian, penting bagi para pendidik dan orang tua untuk tetap melakukan pendampingan yang optimal agar anak tetap mendapatkan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pengalaman belajar langsung di dunia nyata. Guru harus memahami bagaimana mengelola penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar tetap efektif tanpa mengorbankan aspek perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak. Dengan kombinasi strategi yang tepat antara PBL, pemanfaatan teknologi, serta interaksi sosial yang seimbang, pendidikan anak usia dini di era digital dapat menjadi lebih optimal dalam membentuk anak-anak yang cerdas, kreatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

KESIMPULAN

Generasi Alpha lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang sepenuhnya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital. Akses yang luas terhadap perangkat digital telah mengubah cara mereka memperoleh informasi, belajar, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dalam dunia pendidikan, terutama Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), perubahan ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan anak-anak generasi ini. Salah satu pendekatan yang efektif dalam mengakomodasi gaya belajar Generasi Alpha adalah Problem-Based Learning (PBL), yang menekankan pemecahan masalah nyata sebagai strategi utama dalam pembelajaran. Model PBL memberikan banyak manfaat, termasuk meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial anak. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menemukan solusi melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Penerapan metode ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti eksperimen sains sederhana, simulasi kehidupan nyata, proyek kreatif berbasis teknologi, dan permainan strategi yang menuntut logika serta kerja sama tim.

Dalam konteks PAUD, metode ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep-konsep akademik, sekaligus mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial mereka. Namun, meskipun teknologi dan metode PBL membawa banyak manfaat bagi perkembangan anak, terdapat tantangan yang harus dihadapi dalam implementasinya. Penggunaan teknologi secara berlebihan dapat menghambat perkembangan motorik halus, menurunkan interaksi sosial, serta meningkatkan risiko kecanduan digital. Oleh karena itu, pendampingan dari guru dan orang tua menjadi faktor penting dalam memastikan bahwa teknologi digunakan secara proporsional dan tidak menggantikan aktivitas fisik serta interaksi sosial yang tetap dibutuhkan oleh anak. Dengan demikian, keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pendekatan pembelajaran berbasis interaksi sosial harus selalu dijaga agar pendidikan anak usia dini dapat berjalan secara optimal. Pendekatan PBL, jika diterapkan dengan bijak dan dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang seimbang, dapat menjadi solusi efektif dalam membentuk anak-anak Generasi Alpha yang memiliki pemikiran kritis, kreatif, serta keterampilan sosial yang baik. Melalui strategi yang tepat dan dukungan dari berbagai pihak, sistem pendidikan di era digital dapat tetap relevan dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan holistik anak-anak di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asbar, R. F., & Witarsa, R. (2020). Kajian literatur tentang penerapan pembelajaran terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 225-236.
- Dewi, E. K., & Jatiningsih, O. (2015). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X DI SMAN

- 22 Surabaya. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2(3), 936-950.
- Fauzi, R. A., Elan, E., & Gandana, G. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pendidikan untuk Pengembangan Kecerdasan Lingkungan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 8(1), 57-64.
- Gandana, G., Aprily, N. M., Loita, A., Fauzi, R. A., Arifah, C., & Arosyidah, R. (2023). Peran Media Digital dalam Bingkai Etnopedagogik sebagai Upaya Optimalisasi Pencapaian Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Masa Depan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2117-2125.
- Gandana, G., Mulyana, E. H., Abqorisa, K., & Fauzi, R. A. (2022). Kristalisasi Nilai Social Self-Image Anak Usia Dini Melalui Realisasi Media Digital Etnopedagogik Budaya Sunda Sebagai Upaya Pengejawantahan Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini Di Provinsi Jawa Barat Era Society 5.0. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(2), 228-232.
- Islamiyati, I., Lestari, M. A., Amseke, F. V., Missasi, V., Fitriana, R., Hanifah, R., ... & Sari, L. C. (2024). Psikologi Perkembangan dan Pengasuhan Anak.
- Jf, N. Z. (2018). Implementasi Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sains Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak (TK). *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 197-206.
- Khoirunnisa, I. S. (2021). Membentuk karakter anak usia dini melalui permainan tradisional. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(2), 77-83.
- Lutfi, L. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Ra Hasanussholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288-299.
- Marzali, A. (2016). Menulis kajian literatur. *Jurnal Etnografi Indonesia*.
- Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195-207.
- Muharromi, D. S. (2016). *PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA DINI: (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Kelompok B1 dan B2 Siswa RA Siti Khadijah Di Kecamatan Cililin, Tahun Ajaran 2015/2016)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Nurrohmah, A. (2018). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERNALAR ANAK USIA DINI: Penelitian Tindakan Terhadap Anak Kelompok B1 TK Al-Hanif Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Wijayanti, D. A., & Katoningsih, S. (2022). Problem based learning dalam meningkatkan perilaku prososial anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5886-5896.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis

Multimedia Interaktif pada
Kemampuan Kognitif Anak Usia
Dini dalam Mengenal dan
Berhitung Angka. *Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini
Undiksha*, 9(2), 211-219.