JURNAL UPI

EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini

Edukids

Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid

Pembelajaran Sains Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Syifa Danti Danya Fatimah

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia
Correspondence: E-mail: syifadanti01@gmail.com

ABSTRACTS

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas anak di RA ANTASSALAM dalam menggambar, mewarnai dan juga dalam membuat sebuah makanan dengan melalui pembelajaran sains bermain peran sebagai seorang tukang kebun dan seorang koki. Penelitian ini melibatkan 30 anak, kelompok B Usia 5-6 tahun. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui pengamatan partisipatif anak ketika melakukan eksperimen di kelas. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi tentang kreativitas belajar anak Penelitian ini menunjukan bahwa anak anak yang diteliti memiliki kreativitas yang bagus. Anak-anak menampilkan kreativitas yang luar biasa dalam segala aspek kegiatan, mulai dari menggambar dengan menghasilkan gambar-gambar yang unik dan beragam, termasuk dalam pemilihan warna, komposisi, dan detail-detail yang mereka tambahkan. Ketika membuat makanan, mereka menunjukkan kreativitas dalam memilih bahan makanan, menyajikan hidangan dengan presentasi menarik, dan menggabungkan bahan-bahan tersebut dengan cara yang baru dan mengundang selera.

Abstract: *This research aims to find out the level of creativity of children at RA ANTASSALAM in drawing, coloring and also in making food through science learning by playing the role of a gardener and a chef. This research involved 30 children, group B (aged 5-6 years). This research consists of 3 cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection stages. Data*

ARTICLE INFO

Article History:
Received 24 Mar 2024
Revised 1 Apr 2024
Accepted 25 Apr 2024
Available online 30 Apr 2024

Kata kunci:
Kreativitas,
Bermain Peran,
Pembelajaran sains

Keywords:
Creativity,
Role Playing,
Science Learning

was obtained through participatory observation of children when conducting experiments in class. The instrument used was an observation sheet regarding children's learning creativity. This research shows that the children studied have good creativity and also all the children involved have a high curiosity about becoming gardeners and chefs.

© 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

DOI: https://doi.org/10.17509/edukids.v21i1
p- ISSN 1693-5284 e- ISSN 2685-6409

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Permendikbud No 137 tahun 2017 tentang Standar Nasional Penyelenggaraan PAUD, disebutkan bahwa anak usia dini dalam rentang 5-6 tahun harus memiliki kemampuan dalam perkembangan sosial emosional, termasuk kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta perilaku proporsional (Nuraeni & Gunawan, 2022; Ramdini & Yaswinda, 2021; Aprianti et al., 2021). Interaksi dengan orang-orang di sekitarnya merupakan bagian dari proses belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Pada usia 5-6 tahun, anak akan menunjukkan sikap toleransi, kemampuan kerjasama, ketaatan pada aturan, disiplin, serta rasa empati, yang merupakan ciri dari perkembangan sosial anak (Sritanto, 2022; Hasanah & Deiniatur, 2018).

Model pembelajaran bermain peran (role playing) merupakan salah satu metode pembelajaran sosial di mana siswa diminta untuk memerankan tokoh dalam cerita sederhana (Sukmadewi & Tirtayani, 2021; Rahayu, 2020; Ariawan, 2019). Model ini diinisiasi oleh George Shaftel dengan keyakinan bahwa bermain peran dapat mendorong ekspresi perasaan siswa serta kesadaran melalui keterlibatan spontan yang diikuti dengan analisis situasi kehidupan nyata. Model role playing (bermain peran) dapat dianggap mirip dengan sosiodrama, yang menghadirkan tingkah laku dalam konteks masalah sosial (Djamarah, 2010; Ferdiyansyah, A., et al., 2021; Siregar, S. W., & Lubis, W., et al., 2023). Prinsipnya adalah membawa peran-peran dunia nyata ke dalam kelas untuk refleksi dan evaluasi siswa.

Pembelajaran sains pada anak usia dini memiliki dampak besar pada berbagai aspek perkembangan anak (Afifah et al., 2019; Hapidin et al., 2020; Sholeha, V., 2019). Eshach dan Fried (dalam Trundle, 2009; Nurqolbi, R. I. et al., 2019; Santika, D. A. et al., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran sains pada anak usia dini memberikan pengalaman positif yang membantu mereka memahami konsep sains, mengembangkan kemampuan berpikir, menanamkan sikap positif, dan memberikan landasan untuk pengembangan konsep sains di jenjang pendidikan berikutnya. Ini bukan hanya tentang memperkenalkan konsep-konsep sains, tetapi juga tentang menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh melalui pembelajaran sains.

Dengan demikian, sains tidak hanya terkait dengan pengetahuan tentang alam atau fenomena alam, tetapi juga tentang cara berpikir ilmiah dan memperoleh fakta untuk menjelaskan fenomena dengan objektif. Ada banyak hal yang bisa didapatkan oleh anak dari kegiatan eksperimen sains dengan memanfaatkan sumber alam yang begitu melimpah dan bahan bekas yang masih layak pakai dan aman dimainkan. Sains melatih anak bereksperimen dengan melaksanakan dan mengulang ngulang percobaan yang diminatinya, sehingga dapat mengarahkan dan mendorong anak menjadi kreatif, inisiatif dan berinovasi (Bertrand & Namukasa, 2020; Kewalramani et al., 2020). Pengenalan sains pada anak usia dini lebih ditekankan pada proses daripada hasil atau produk. Proses sains ini disebut dengan metode ilmiah yang mana secara garis besar meliputi: observasi, problem solving dan melakukan percobaan dan analisa data serta mengambil kesimpulan (Afriani et al., 2019; Novitawati et al., 2018; Sadiah, N., & Lestari, R., 2020).

Penelitian sebelumnya yang berjudul Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Inquiry Dalam Pembelajaran Sains, yang ditulis oleh Erina Dwirahmah PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta telah menunjukan bahwa pembelajaran sains yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak itu sangat kurang. Karena kurangnya media pembelajaran dan kurang memadai sehingga menyebabkan anak berebutan dan tidak tenang untuk

DOI: https://doi.org/10.17509/edukids.v21i1
p- ISSN 1693-5284 e- ISSN 2685-6409

memainkan media tersebut. Kurangnya waktu dan kesempatan membuat anak menjadi kurang untuk melakukan eksplorasi dan berimajinasi.

Sebagai hasilnya, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dengan pembelajaran sains yang akan dilakukan di RA ANTASSALAM ini apakah sudah memadai untuk anak melakukan kegiatan dengan tenang dan dapat mengeksplor kegiatan sehingga kreativitas anak itu muncul. Peneliti merancang dan melaksanakan serangkaian kegiatan permainan sains dengan bermain peran menjadi seorang tukang kebun yaitu menyiram tanaman, mengenal obat herbal dari tanaman, menggambar dengan berbasis proyek atau kreativitas. Sedangkan bermain peran sebagai koki anak membuat donat. Yang mana disana anak dapat mengetahui bagaimana proses tanaman tumbuh dan proses pembuatan donat.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Classroom Action Research* (CAR). Arikunto (2005) menjelaskan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang berperan sebagai peneliti) di tempat mengajar, dengan fokus pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran (Sukriyatun, 2022; Suparto, 2020; Lekamge & Thilakeratne, 2019). Desainnya mengadopsi Model Kurt Lewin (Prihantoro & Hidayat, 2019), yang menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses spiral. Setiap siklus PTK terdiri dari empat langkah: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah kelompok B (Usia 5-6 tahun) yang terdiri dari 21 anak, dengan 9 perempuan dan 12 laki-laki. Penelitian ini terdiri dari 3 pertemuan, di mana pada pertemuan pertama dan kedua, anak-anak memerankan peran sebagai tukang kebun, sedangkan pada pertemuan ketiga, mereka berperan sebagai koki. Kegiatan ini melibatkan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui pengamatan partisipatif anak selama kegiatan di kelas, didukung oleh Lembar Observasi Pemahaman Anak Tentang Kreativitas Belajar. Metode pengumpulan data meliputi observasi (catatan lapangan dan daftar ceklis), wawancara, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, sebagaimana yang dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, mencakup berbagai program pengembangan, termasuk nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, dan sains yang terintegrasi dalam pengembangan kognitif (Sriyono et al., 2022; A'yun et al., 2022; Husein, 2020). Standar pencapaian perkembangan anak usia 6 tahun, seperti yang tercantum dalam Kompetensi Inti-3 (KI-3) pengetahuan, menekankan pengenalan diri, keluarga, dan lingkungan sekitar melalui pengamatan indera, tanya jawab, pengumpulan informasi, penalaran, dan komunikasi (Heikka et al., 2022; Vu & Dinh, 2022; Rahayu, 2020).

Dalam konteks pengenalan lingkungan alam, anak-anak diharapkan mampu mengenali dan memahami nama serta fungsi benda-benda alam, menceritakan peristiwa alam melalui eksperimen, dan mengekspresikan karya terkait lingkungan alam. Dalam pengembangan kognitif, anak diharapkan mampu mengenal konsep sederhana sehari-hari, mengeksplorasi aktivitas, memecahkan masalah sederhana, menerapkan pengetahuan baru, dan menunjukkan sikap kreatif.

Menurut The National Science Education Standard, sains diajarkan melalui metode inkuiri (discovery inquiry) dan demonstrasi, dengan fokus pada pembelajaran langsung dan

DOI: https://doi.org/10.17509/edukids.v21i1
p- ISSN 1693-5284 e- ISSN 2685-6409

eksplorasi untuk menjawab pertanyaan anak dan memunculkan penemuan konsep sains (Pratiwi et al., 2022; Zhang & Van Reet, 2021; Elisanti et al., 2020). Proses pembelajaran sains pada anak usia dini harus memberikan konsep-konsep dasar melalui pengalaman langsung yang memungkinkan mereka mengekspresikan kreativitas dan rasa ingin tahu secara maksimal (Fasting & Høyem, 2022; Suryana et al., 2021; Mukhtar AH & Munip, 2019).

Oleh karena itu, penting bagi anak- anak untuk diperkenalkan pada ilmu pengetahuan, termasuk sains, sejak dini. Pembelajaran sains pada anak usia dini menekankan pengalaman belajar langsung untuk memungkinkan pemahaman konsep yang menyeluruh. Pemahaman konsep diperoleh melalui pemrosesan informasi yang terhubung dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya, yang memperkuat pengetahuan konseptual dan prosedural. Usia anak juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan proses ilmiah dan pemahaman konsep sains mereka.

Berikut pembelajaran sains yang dilakukan di RA ANTASSALAM dengan bermain peran untuk meningkatkan kreativitas belajar anak

1. Tukang kebun (Menyiram tanaman) Ada beberapa hal yang perlu disiapkan yaitu: teko alat untuk menyiram dan air. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengajarkan anak selalu memelihara ciptaan Allah dan menumbuhkan kecintaan terhadap alam, dengan cara merawat dan menjaganya. Anak akan tumbuh rasa empati dan bisa pentingnya menyayangi tanaman. Aspek yang distimulasi dalam pembelajaran ini perkembangan agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif (mengetahui bagaimana tumbuhan itu tumbuh dan ada yang layu), Perkembangan bahasa, Perkembangan sosial emosional, dan Perkembangan seni.
2. Menggambar berbasis proyek. Pembelajarn ini menggunakan beberapa bahan diantaranya yaitu : menggunakan daun, tahi gergaji, daun dan ranting yang sudah patah yang di tempel ke sketsa gambar yang telah anak gambar pada buku gambarnya. Pembelajaran ini dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis kreativitas karena dalam konteks pembelajaran seni atau kreativitas, kegiatan seperti menggambar bunga dengan taburan bubuk tahi gergaji dan menempelkan batang serta daun dapat menjadi bagian dari proyek seni yang menekankan pada kreativitas, eksperimen, dan penggunaan bahan-bahan yang tidak konvensional. Pembelajaran ini membantu anak untuk mengembangkan keterampilan seni, pemikiran kritis, dan kreativitas mereka.
3. Mengenal obat herbal hasil dari tanaman. Pembelajaran ini bertujuan agar anak dapat mengetahui berbagai obat herbal yang ada dilingkungan sekitar. Dengan memperkenalkan anak pada obat herbal, mereka dapat mengembangkan kreativitas dalam menciptakan ramuan obat-obatan alami, serta mengeksplorasi cara- cara tradisional dalam pengobatan. Namun harus didampingi dengan orang dewasa agar penggunaan tersebut menjadi lebih efektif.
4. Membuat donat. Membuat donat juga dapat digunakan sebagai kesempatan untuk mengajarkan konsep matematika dasar, seperti pengukuran, penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Anak-anak dapat mempraktikkan keterampilan matematika mereka secara nyata saat membuat donat. Membuat donat memberi kesempatan bagi anak untuk menggunakan imajinasi mereka dalam memilih bentuk dan hiasan untuk donat. Hal ini dapat merangsang kreativitas mereka dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Lembar Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen hasil observasi yang digunakan untuk mengukur kreativitas belajar anak usia dini dalam

DOI: https://doi.org/10.17509/edukids.v21i1
p- ISSN 1693-5284 e- ISSN 2685-6409

proses pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran sains. Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas anak saat melakukan proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Kreativitas Belajar Anak

NO	Kreativitas Belajar Anak	BB	MB	BSH	BSB
1	Menanggapi pendapat teman				
2	Mengajukan pertanyaan				
3	Memiliki alternatif dalam menyelesaikan masala				
4	Membahas hal hal yang tidak diketahui dan yang diketahuinya				
5	Lancar dalam mengemukakan ide				
6	Dapat menjawab pertanyaan dengan baik				
7	Memberikan usulan terhadap sesuatu				

Keberhasilan pencapaian kemampuan berpikir kritis anak usia dini diukur menggunakan instrumen diatas berdasarkan 4 kategori : 1) BB (Belum Berkembang), 2) MB (Mulai Berkembang), 3) BSH (Berkembang Sesuai Harapan). 4) BSB (Berkembang Sangat Baik). Pengkategoriannya menggunakan standar nilai yang sudah dibuat peneliti yaitu : BB= 10 poin, MB=20 poin, BSH=30 poin dan BSB=40 poin.

Berikut adalah dokumentasi pada saat kegiatan pembelajaran sains di mulai. Gambar 1 dan Gambar 2 dilaksanakan di hari yang sama dimana mereka melakukan kegiatan menyiram tanaman pada pagi hari dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggambar berbasis proyek menggunakan bahan yang tidak konvensional seperti bekas serutan pensil, tahi gergaji, daun dan ranting. Kegiatan pada gambar 3 yaitu anak sedang membedakan bau dari beberapa bahan yang akan dipelajari seperti sereh, kencur, jahe, salam dan daun jambu. Kegiatan gambar 4 yaitu kegiatan ketika anak sedang membuat donat dan dibentuk sendiri dengan imajinasi masing-masing.



Gambar 1. Kegiatan Menyiram Tanaman



Gambar 2. Kegiatan menggambar berbasis Proyek

DOI: https://doi.org/10.17509/edukids.v21i1
p- ISSN 1693-5284 e- ISSN 2685-6409



Gambar 3. Kegiatan mengenal obat herbal



Gambar 4. Kegiatan membuat Donat

Penelitian ini dilaksanakan bersama 21 orang murid di RA Antassalam. Kegiatan pembelajaran sains ini dilaksanakan sebanyak 3x pertemuan di sekolah tersebut. Berbagai respon anak-anak ditemukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak sudah menunjukkan kreativitasnya melalui berbagai pembelajaran. Misalnya dalam menggambar berbasis proyek anak sudah bisa menggunakan warna warna yang bagus dan menghias gambar bunga dengan imajinasi mereka. Selain itu dalam membuat donat juga ada beberapa anak yang membuat bentuk donat menjadi bentuk bunga dan bentuk lainnya. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu melakukan kegiatan secara mandiri, melakukan eksplorasi, memiliki ketekunan yang tinggi, menunjukkan minat yang tinggi, bersikap jujur, dan menyelesaikan tugas dengan baik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas, hasil penelitian ini menunjukan Kreativitas anak dalam bermain peran dapat ditingkatkan melalui peningkatan kualitas pembelajaran sains dengan bermain peran hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas. Dengan pembelajaran sains bermain peran ini membuat anak menjadi antusias dalam melaksanakan semua kegiatannya karena dengan fasilitas lengkap dan kualitasnya bagus, anak anak tidak berebutan dan kegiatan berjalan dengan baik dan lancar. Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan dengan melalui tahapan yang interaktif dan menyenangkan sehingga anak terlibat aktif. Karena waktu yang disediakan cukup panjang maka anak dapat mengeksplor tiap kegiatan yang dilaksanakan.

DOI: https://doi.org/10.17509/edukids.v21i1
p- ISSN 1693-5284 e- ISSN 2685-6409

5. DAFTAR RUJUKAN

Afifah, R. N., Syaodih, E., Suhandi, A., Maftuh, B., Hermita, N., Handayani, H., Qonita, R., Ningsih, A. R., Gumala, Y., & Samsudin, A. (2019). *Develop children's science process skills through building activities in center of beam: Optical geometry on focus*. *Journal of Physics Conference Series, 1280*(5), 052016.

Afriani, D., Wilujeng, I., Jumadi, & Kuswanto, H. (2019). Implementation of problem based learning model assisted Edmodo to measure students' scientific communication skills. *Journal of Physics: Conference Series, 1233*(1), 012041.

Aprianti, W., Muslihin, H. Y., & Elan, E. (2021). Applying discipline character: Parents vs. teachers. *Journal of Early Childhood Care and Education, 4*(1), 1–10.

Ariawan, S. (2019). Countering zeitgeist of self-centered through role playing methods among junior high school students. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application), 2*(3), 2143.

A'yun, N. Q., Zahruddin, & Asy'ari, H. (2022). Analysis of curriculum management in early childhood. *EDUKASI Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal), 10*(2).v

Bakri, A. R., & Nasucha, J. A. (2021). Pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education, 2*(1), 58–79.

Bertrand, M. G., & Namukasa, I. K. (2020). STEAM education: Student learning and transferable skills. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning.*

Dhety, O., Vernalia, H., Neng, L., Nina, M., Neneng, K., & Nina, P. (2023). *Project eksperimen sains untuk anak usia dini*. Yogyakarta: KBM Indonesia.

Dwirahmah, E. (2013). Peningkatan kreativitas melalui pendekatan inquiri dalam pembelajaran sains. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, 7*(2), 240–250.

Elisanti, E., Rudibyani, R. B., Sajidan, S., Prayitno, B. A., Perdana, R., & Wulandari, K. F. N. (2020). Analysis of students' inquiry skills in senior high school through learning based on the Hierarchy of Inquiry Model. *Atlantis Press.* 409-414

Fasting, M. L., & Høyem, J. (2022). Freedom, joy and wonder as existential categories of childhood – reflections on experiences and memories of outdoor play. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning,* 24(2), 145-158

Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., Alfan, M., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Keefektifan model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*.

Gunawan, H., & Ratna, R. (2020). Improving students' learning motivation in reading comprehension using reciprocal teaching. *Jurnal VARIDIKA, 31*(2), 184–193.

Hapidin, W., Gunarti, W., Pujianti, Y., & Syarah, E. S. (2020). STEAM to R-SLAMET modification: An integrative thematic play-based learning with R-SLAMETS content in early childhood education. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini, 14(2), 262-74.*

Hasanah, U., & Deiniatur, M**.** (2018). Character education in early childhood based on family. *Early Childhood Research Journal (ECRJ), 1*(1).

Heikka, J., Kettukangas, T., Turja, L., & Heiskanen, N. (2022). How educators commit to enhancing children's participation in early childhood education pedagogical plans. *South African Journal of Childhood Education, 12*(1), a1170.

Husein, S. (2020). *The curriculum of early childhood education: Indonesia and United Kingdom*. *Progresiva Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 9*(1).

Kewalramani, S., Palaiologou, I., & Dardanou, M. (2020). Children's engineering design thinking processes: The magic of the robots and the power of blocks (electronics). *Eurasia Journal of Mathematics Science and Technology Education,* 16(3), 1830.

Latifah, U., & Sagala, A. C. D. (2014). Upaya meningkatkan interaksi sosial melalui permainan tradisional jamuran pada anak kelompok B TK Kuncup Sari Semarang tahun pelajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(2), Oktober.

Mukhtar AH, N., & Munip, A. (2019). Cultivating entrepreneurial values to improve several aspects of early childhood development: The case study in Khalifah Kindergarten *Yogyakarta*. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research,* 2(1), 85-111.

Novitawati, N., Wamaungu, J. A., & Astuti, S. W. (2018). Developing early childhood ability in understanding rules using combination of role-playing model and question-answer method through medium of traffic signs. *Journal of K6 Education and Management,* 1(2), 11-18.

Nuraeni, N., & Gunawan, I. M. S. (2022). Internalization of maritime cultural values through education to grow early childhood awareness: A review. *Prisma Sains Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram, 10*(1), 55–64.

Nurqolbi, R. I., Riyanto, A. A., & Lestari, R. H. (2019). Pengaruh keterampilan proses sains terhadap kemampuan berpikir logis pada anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 189–196.

Putri, S. U. (2019). *Pembelajaran sains untuk anak usia dini*. Bandung: Sumedang Press.

Pratiwi, N. I., Misbah, M., Miriam, S., Harto, M., & Muhammad, N. (2022). Model of discovery learning in science learning: Bibliometric analysis of the current state of the art and perspectives. *Journal of Mathematics Science and Computer Education, 2*(2), 1–10.

Rahayu, D. P. (2020). Strategies for increasing teacher competence through structured mentoring in developing local wisdom-based curriculum in Az-Zahwa Playgroup. *AL-ATHFAL Jurnal Pendidikan Anak, 6*(2), 185–198.

Ramdini, T. P., & Yaswinda. (2021). Motivation and self-confidence in motor activities in kindergarten. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research.*

Sadiah, N., & Lestari, R. (2020). Upaya meningkatkan pengetahuan sains pada anak usia dini melalui pembelajaran STEAM. *Jurnal CERIA, 3*(3), 237–244.

Santika, D. A., Mulyana, E., & Nur, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran model STEM pada konsep terapung, melayang, tenggelam untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini. *Journal of Production Agriculture*, 4(1), 171–184.

Siregar, S. W., & Lubis, W. (2023). Studi meta analisis model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD. *JS (Jurnal Sekolah)*.

Sholeha, V. (2019). Efektivitas metode guided discovery pada pembelajaran sains terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak, 8*(1).

Sritanto, S. (2022). Children's character through learning the art of musical forming. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 9*(1).

Sriyono, H., Rizkiyah, N., & Widiyarto, S. (2022). What education should be provided to early childhood in the millennial era?. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(5), 5018-5028.

Sukmadewi, A. A. P. E., & Tirtayani, L. A. (2021). *The* stimulation of sense of community on the early childhood' online learning. *Journal of Psychology and Instructions, 5*(1), 34–42.

DOI: https://doi.org/10.17509/edukids.v21i1
p- ISSN 1693-5284 e- ISSN 2685-6409

Sukriyatun, G. (2022). Implementation of the sociodrama method as an effort improving history learning outcomes in proclamation of independence materials. *Journal of Education on Social Issues, 2*(1), 22–28.

Suparto, S. (2020). Improving the learning quality of math teachers through the academic supervision with technique of class observation. *International Research-Based Education Journal, 2*(1), 21–24.

Suryana, D., Sari, N. E., Winarti, L., & Mayar, F. (2021). English learning interactive media for early childhood through the Total Physical Response method. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini,* 15(1), 61-80.

Tarigan, A. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary, 5*(3), 102–112.

Vu, T. T., & Dinh, V.-H. (2022). Validating a scale for measuring preschool teachers' competence in promoting children's language development in Vietnam: An exploratory factor analysis. *European Journal of Educational Research, 11*(4), 2167–2181.

Zhang, L., & Van Reet, J. (2021). How is "knowledge" constructed during science activities? Detaching instructional effects of "playing" and "telling" to optimize integration of scientific investigations. *Research in Science Education, 51*(3), 829–848.

DOI: https://doi.org/10.17509/edukids.v21i1
p- ISSN 1693-5284 e- ISSN 2685-6409