

Phenomenological Study of Teachers' and Early Childhood Children's Experiences in Learning through the Joyful Learning Approach at PAUD Hatuhuran, Kairatu District, West Seram Regency

Mercy Florence Halamury¹, Mulyani Mulyani², Septianty Kakiay³, Nacie Kainama⁴
^{1,2,3,4}Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon, Indonesia
Email: mercyhalamury80@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman guru dan anak usia dini di PAUD Hatuhuran Kecamatan Kairatu dalam pembelajaran melalui pendekatan *Joyful Learning*. Menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis, data diperoleh melalui wawancara, observasi partisipatif, dan pencatatan reflektif terhadap guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Joyful Learning*—yang menggabungkan permainan, eksplorasi alam, serta seni dan budaya—berhasil meningkatkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, serta perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Anak-anak tampak lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Namun, guru menghadapi tantangan dalam mengelola kelas yang dinamis, keterbatasan sarana, serta minimnya dukungan orang tua. Guru dituntut untuk kreatif dan adaptif dalam merancang kegiatan belajar yang menyenangkan namun tetap edukatif. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui pendekatan yang berpusat pada anak.

Keyword: Pengalaman; Pembelajaran; Joyful learning; Studi fenomenologis

ABSTRACT

This study aims to understand the experiences of teachers and early childhood in PAUD Hatuhuran, Kairatu District in learning through the Joyful Learning approach. Using a qualitative phenomenological approach, data were obtained through interviews, participant observations, and reflective notes on teachers and students. The results showed that the Joyful Learning method—which combines games, nature exploration, and arts and culture—successfully increased children's active involvement, curiosity, and social, emotional, and cognitive development. Children appeared more enthusiastic and active during the learning process. However, teachers face challenges in managing dynamic classes, limited facilities, and minimal parental support. Teachers are required to be creative and adaptive in designing learning activities that are fun but still educational. This study emphasizes the importance of the role of teachers in creating meaningful learning experiences through a child-centered approach.

Keyword: Experience; Learning; Joyful learning; Phenomenological study

Corresponding Author:

Mercy Florence Halamury,
Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon,
Jl. Dolog, Teluk Ambon Baguala, Ambon, Maluku, Indonesia
Email: mercyhalamury80@gmail.com



1. INTRODUCTION

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program prioritas pertama dan utama dalam fokus pembangunan pendidikan di Indonesia. Pentingnya pendidikan usia dini telah menjadi perhatian internasional. Dalam pertemuan forum pendidikan tahun 2000 di Dakar-Sinegal, dihasilkan 6 (enam) kesepakatan sebagai kerangka aksi pendidikan untuk semua (The Dakar Framework for Action Education for All). Salah satu butir kesepakatan tersebut adalah untuk memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama bagi mereka yang sangat rawan dan kurang beruntung. Selain itu ada pertemuan-pertemuan besar lainnya juga, memberikan perhatiannya kepada anak usia dini, yaitu Pertemuan Pendidikan Dunia di New York Tahun 2002, yang telah menyepakati untuk menciptakan dunia yang aman dan kehidupan yang sehat bagi anak (World Fit for children). Pertemuan di Kairo-Mesir Tahun 2003 yang agenda utamanya adalah

masalah perawatan dan pengembangan anak usia dini (early childhood care and development) (Muhamad, 2013). Dalam hubungan dengan itulah, pendidikan anak usia dini yang merupakan pendidikan awal dan dasar menjadi mutlak untuk diperhatikan dan ditindak lanjuti secara serius, sebab pendidikan yang diberikan sejak dini ibarat pepatah” mengukir di atas batu”, jadi merupakan fondasi awal sebuah bangunan kehidupan manusia selanjutnya sebagai pemegang estafet kehidupan.

Keberhasilan Pendidikan bagi anak usia dini tidak terlepas dari peran pendidik PAUD (Guru) yang peran utamanya adalah mengasuh, merawat, mendidik, membimbing anak dalam upaya memaksimalkan seluruh sel otak yang saat lahir sudah terbentuk. Sebagai pendidik PAUD yang profesional, guru bertugas untuk merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan, dan perlindungan anak didik. Oleh karena itu guru harus mampu mengelola siswa, mengelola kegiatan pembelajaran, mengelola isi/materi pembelajaran, dan mengelola sumber-sumber belajar. Proses belajar pada anak usia dini dilaksanakan dengan prinsip “Belajar melalui bermain” yang menyenangkan, yang tidak membosankan dan dapat dijadikan sebagai suatu hiburan bagi anak, bukan pembelajaran yang didominasi oleh guru secara konvensional. Terkait hal inipun, Hamruni (2009) berpendapat bahwa belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati peserta didik berada dalam kondisi yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan pendekatan *Joyful Learning*.

Joyful Learning merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada keceriaan, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, peran guru sangatlah penting. Guru bukan hanya sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan inspiratif bagi para siswa. Karen pada dasarnya anak usia dini memiliki kebutuhan pembelajaran yang unik dan berbeda dari anak-anak pada tahap perkembangan lainnya. Mereka lebih responsif terhadap pembelajaran yang dilakukan melalui permainan, eksplorasi, dan pengalaman langsung dengan lingkungan mereka. Idealnya dalam kegiatan pembelajaran anak harus diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan dan mengkaryakan sesuatu dari pengalaman belajarnya. Mulyasah (2009) mengatakan, bahwa kualitas pembelajaran dan pembentukan kompetensi pesereta didik terukur dari segi proses dan hasil. Itu berarti bahwa salah satu Indikator keberhasilan belajar adalah apabila anak telah mampu mengungkapkan kembali yang telah dipelajari dengan bahasa dan kalimat sendiri serta mempraktikannya dalam dunia nyata. Sesuai dengan harapan tersebut, suda seharusnya guru pada satuan pendidikan anak usia dini senantiasa berusaha untuk menyajikan kegiatan pembelajaran semenarik mungkin bagi anak, secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik, serta psikologi anak.

Namun demikian, untuk mengimplementasikan pendekatan *Joyful Learning*, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman guru dan anak selama proses pembelajaran. Yang menjadi kendala saat ini adalah kondisi pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini jauh dari konsep pendidikan dan prinsip belajar anak yang mengakomodasi kebutuhan belajar anak. Berbagai realitas yang dihadapi dalam pembelajaran di PAUD, Jika ditelusuri ternyata ditemukan berbagai kelemahan diantaranya; Guru PAUD yang tidak memiliki pelatihan yang memadai atau kualifikasi pendidikan khusus sehingga menghadapi kesulitan dalam merencanakan dan memberikan pembelajaran yang efektif kepada anak-anak, banyak sekolah PAUD, terutama di daerah yang kurang berkembang, menghadapi keterbatasan sumber daya seperti buku, permainan edukatif, dan fasilitas lainnya, selain itu guru yang tidak memahami kebutuhan individu anak-anak menghadapi kesulitan dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dan mendukung perkembangan mereka, dan masi banyak guru PAUD yang belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran, anak dijejali dengan berbagai tugas untuk mengembangkan kemampuan menulis, membaca, dan berhitung, tanpa memperhatikan kesiapan anak dari segi usia maupun kemampuan untuk menerima stimulasi tersebut. Fokus guru lebih pada pencapaian hasil belajar daripada pada pengalaman belajar yang menyenangkan. Pemahaman yang keliru tentang konsep pembelajaran awal bagi anak, menyebabkan guru PAUD mengira bahwa fokus utama haruslah pada pembelajaran akademis seperti membaca, menulis, dan berhitung.

Kondisi serupa pernah dialami oleh PAUD Hatuhuran, yang terletak di Desa Hatusua, Kabupaten Seram Bagian Barat. Berdasarkan hasil survei, ditemukan bahwa cukup lama, proses pembelajaran di PAUD Hatuhuran menggunakan metode konvensional, di mana guru menjadi sumber utama pengetahuan dan mengarahkan seluruh aktivitas belajar. Anak-anak lebih banyak mendengarkan instruksi dan menerima informasi daripada berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran sering kali menggunakan media sederhana seperti buku, alat tulis, papan tulis, dan lebih menekankan pada penguasaan kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Struktur pembelajaran yang kaku dengan jadwal yang ketat membuat siswa lebih banyak duduk diam, mendengarkan, dan mengikuti arahan guru dibandingkan terlibat dalam aktivitas fisik atau interaktif. Namun, seiring dengan adopsi paradigma baru yang lebih berfokus pada kebutuhan perkembangan

anak, pendekatan pembelajaran di PAUD Hatuhuran mulai berubah. Guru kini lebih menekankan pada pembelajaran yang aktif dan partisipatif, yang melibatkan anak-anak dalam eksplorasi dan interaksi.

Perubahan ini dipengaruhi oleh pemahaman guru yang semakin mendalam mengenai kebutuhan belajar anak usia dini, yang menekankan pentingnya pendekatan yang lebih bervariasi dan interaktif melalui kegiatan bermain. Pendekatan ini bertujuan membantu anak menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif. Oleh karena itu, pada tahun ajaran 2022/2023 sampai sekarang, metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya diterapkan di PAUD Hatuhuran mulai berubah, dengan guru mulai mengadopsi berbagai pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan perkembangan anak, salah satunya adalah pendekatan *Joyful Learning*, yang berfokus pada menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak melalui kegiatan yang kreatif dan interaktif.

Berdasarkan hasil interview awal pada PAUD Hatuhuran teridentifikasi bahwa pembelajaran yang menyenangkan atau Joyfull Learning yang dilakukan mengarah kepada pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan, minat, dan kemampuan individu anak, adanya dorongan untuk anak berpartisipasi aktif melalui permainan, aktivitas kelompok, dan berbagai kegiatan kreatif yang memancing keingintahuan, penyediaan alat bantu belajar seperti permainan edukatif, media visual, dan teknologi sering digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi anak-anak, suasana kelas lingkungan belajar mulai didesain sedemikian rupa sehingga kondusif untuk kegiatan belajar anak. Anak-anak di PAUD Hatuhuran juga belajar melalui aktivitas langsung, dengan bereksperimen, proyek kelompok, dan permainan melalui pengalaman nyata. Terhadap proses yang telah dilakukan oleh guru PAUD Hatuhuran dengan menggunakan pendekatan *Joyful Learning* dalam pembelajaran maka melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui lebih mendalam tentang "Pengalaman Guru dan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran melalui Pendekatan *Joyful Learning*" Di PAUD Hatuhuran Kecamatan Kairatu, Kabupaten Seram Bagian Barat.

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis yang bertujuan untuk menggali secara mendalam pengalaman subjektif guru dan anak usia dini dalam pembelajaran melalui pendekatan *Joyful Learning*. Pendekatan ini berlandaskan pada pemahaman bahwa pengalaman individu merupakan sumber utama dalam mengungkap makna dari suatu fenomena (Moleong, 2007). Sejalan dengan pandangan Cresswell, studi fenomenologi berfokus pada deskripsi esensial dari pengalaman yang dialami oleh beberapa individu terhadap suatu fenomena yang sama, dalam hal ini pembelajaran *Joyful Learning* di lingkungan PAUD.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Hatuhuran yang berlokasi di Desa Hatusua, Kecamatan Kairatu, Kabupaten Seram Bagian Barat. Subjek penelitian mencakup guru dan anak usia dini di lembaga tersebut, di mana keduanya berperan sebagai informan utama dalam proses pengumpulan data. Untuk memperoleh data yang mendalam dan kontekstual, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan pencatatan reflektif. Wawancara dilakukan secara langsung kepada para guru guna mengeksplorasi pengalaman mereka dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan. Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati secara langsung interaksi antara guru dan anak selama proses belajar berlangsung, sedangkan pencatatan reflektif digunakan untuk mencatat kesan, makna, dan interpretasi dari pengalaman yang disaksikan secara langsung oleh peneliti.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tiga tahapan utama, dimulai dengan transkripsi hasil wawancara secara rinci untuk memastikan keutuhan data. Selanjutnya dilakukan koding tematik, yakni mengidentifikasi dan mengelompokkan pola-pola atau tema-tema yang muncul dari data wawancara dan observasi. Terakhir, peneliti melakukan proses interpretasi untuk memahami makna-makna mendalam yang terkandung dalam pengalaman para informan, sehingga dapat merumuskan esensi dari pembelajaran *Joyful Learning* yang diterapkan di PAUD Hatuhuran.

3. RESULTS AND DISCUSSION

A. Karakter Informan

Dalam penelitian ini, Informan yang memberikan data terdiri dari guru atau para pendidik PAUD, Pendidik PAUD berjumlah 5 orang dan anak-anak PAUD Hatuhuran dengan usia antara 4-6 tahun berjumlah 8 orang. Semua informan tinggal di wilayah Desa Hatusua Kecamatan Kairatu Kabupaten Seram Bagian Barat. Jenis kelamin informan adalah 4 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan serta 4 orang guru perempuan. Semua informan merupakan personil atau warga sekolah PAUD Hatuhuran.

B. Tema-Tema

Bagian ini secara rinci menjelaskan berbagai tema yang teridentifikasi dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh informan. Sebanyak 4 tema utama yang diperoleh dari hasil pemaknaan wawancara serta pengelompokan menjadi tema-tema yang memiliki makna dari pernyataan para informan. Tema-tema ini memaparkan berbagai pengalaman partisipan dalam pembelajaran melalui pendekatan Joyfull Learning. Tema-

tema tersebut adalah a). Pengalaman Mengajar Guru dan Pengalaman Belajar siswa Dengan Pendekatan Joy Full Lering. b) Persepsi Dan Tantangan c.) Dampak Terhadap Anak-anak. d). Gambaran Kegiatan Dan Materi Pembelajaran. Pada paragraph selanjutnya peneliti akan memaparkan tiap hasil tema yang di temukan selama wawancara dengan informan dan analisis dan pembahasannya.

C. Analisis Dan Pembahasan Tema dan Temuan-Temuan

1) Pengalaman Mengajar Guru dan Pengalaman Belajar siswa Dengan Pendekatan Joyful Learning

Pengalaman mengajar guru PAUD Hatuhuran dengan pendekatan *Joyful Learning* adalah proses yang sarat dengan interaksi dinamis antara guru dan siswa, yang tujuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh makna. Guru yang menggunakan pendekatan ini berusaha untuk menciptakan suasana kelas yang positif, di mana siswa merasa nyaman, bersemangat, dan termotivasi untuk belajar. Dalam penerapan *Joyful Learning*, guru PAUD Hatuhuran tidak hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga fasilitator yang aktif mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang merangsang kreativitas dan rasa ingin tahu mereka.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di PAUD Hatuhuran atas pertanyaan "*Bagaimana pengalaman anda dalam menerapkan pendekatan Joyful Learning di kelas?*" mendapat berbagai tanggapan sebagai respon yang diperoleh dari informan sebagai berikut, *Awalnya sulit karena terbiasa dengan metode konvensional, mengubah kebiasaan lama memerlukan waktu dan penyesuaian serta persiapan lebih banyak tapi pendekatan pembelajaran Joyfull learning membuat kelas lebih hidup dan interaktif, dan anak-anak terlihat lebih semangat untuk belajar. Harus menyesuaikan materi dengan cara penyampaian lebih menarik dengan menggunakan permainan, lagu atau alat bantu visual karena anak lebih antusias mereka lebih terlibat dalam aktivitas jika ada kolaborasi dalam penyampaian materi (pengamatan langsung, bernyanyi dan bermain). Joyful Learning menuntut kreativitas dari guru untuk terus belajar dan perlu terus mencoba hal-hal baru karena ada-anak sangat aktif dan kreatif dalam berbagai kegiatan eksplorasi yang dilakukan.*

Terhadap berbagai respon guru atas pertanyaan diatas maka dapat di katakan bahwa mengubah kebiasaan lama membutuhkan waktu penyesuaian dan persiapan lebih banyak, baik untuk beradaptasi, mencoba hal-hal baru, kreatif dan tetap fleksibel untuk membuat kegiatan menjadi menarik. Dalam pendekatan *Joyful Learning*, guru di PAUD Hatuhuran harus menyesuaikan materi dan metode penyampaian agar lebih menarik dengan cara mengkolaborasi berbagai metode belajar melalui bermain, bernyanyi, eksplorasi, proyek yang juga melibatkan aktivitas fisik, sosial dan emosional anak untuk menjaga minat dan fokus mereka. Pengalaman guru dalam menerapkan pendekatan joyfull learning senada dengan pendapat Jean Jacques Rousseau (ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini) yang menyatakan bahwa suatu kegiatan pendidikan harus disesuaikan dengan sifat dan kebutuhan individu setiap anak. Guru harus mengerti dan mengetahui keadaan fisik, sosial, intelektual serta kebutuhan anak masing-masing, agar guru dapat memberikan pengajaran yang sesuai dengan minat anak. Rousseau sangat menekankan perlunya pengertian terhadap anak-anak (Suyadi & Maulidya, 2017).

Selain itu temuan dalam penelitian terhadap pertanyaan di atas, juga menegaskan bahwa pendekatan *Joyful Learning* mendorong anak untuk berpikir mandiri, berkolaborasi dengan teman-temannya dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui pengalaman langsung. Hasil temuan ini sejalan dengan pendapat Jan Ligthart dalam Yuliyani nurani, yang mengatakan bahwa inti pembelajaran sesungguhnya adalah mengajak anak pada kondisi lingkungan sesungguhnya. Menurut Lightart sumber utama bentuk pembelajaran yang sesungguhnya ini adalah sumber daya alam yang berada di lingkungan sekitar anak (Yuliyani, 2013).

Dari berbagai respon yang disampaikan guru, setiap pengalaman guru dalam menerapkan penerapan *Joyful Learning*, nampaknya memerlukan adaptasi dan tantangan, namun dalam berbagai penyesuaian guru terbukti meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa. Pendekatan *Joyful Learning* ini tidak hanya menciptakan suasana kelas yang interaktif tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan relevan. Guru dituntut untuk terus belajar berinovasi, sementara siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri melalui kolaborasi dan eksplorasi. Dorongan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini juga ditegaskan dalam tulisan Ahmad susanto, yang mengatakan bahwa seorang guru PAUD memiliki tugas dan tanggung jawab pembelajaran yang dilakukan dengan bermain yang memerhatikan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan keleluasan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak (Susanto, 2018).

Respon guru selanjutnya atas pertanyaan apa saja aktivitas atau kegiatan yang guru gunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan mendapat tanggapan bahwa; *ada berbagai aktivitas yang dipadukan dengan pembelajaran melalui bermain, kegiatan eksplorasi alam, berjalan di lingkungan sekolah dan sekitarnya mengamati tanaman dan menyebutkan bagian-bagian tanaman dan fungsinya, menanam bunga, dan cara merawatnya. Karena anak usai dini belajar melalui indera mereka, maka mereka kita bawa ke pantai untuk bermain pasir, air, atau benda-benda bertekstur yang merangsang eksplorasi sensorik. Ada*

permainan edukatif melalui tarian-tarian daerah, pengenalan pakaian profesi daerah dan parade pakaian daerah serta permainan alat musik oleh anak-anak.

Dari semua respon yang diberikan nampak bahwa dalam pengalaman mengajar guru PAUD di Hatuhuran dengan pendekatan *Joyful Learning*, menggabungkan permainan edukatif dengan pembelajaran, menunjukkan bahwa anak belajar paling efektif melalui aktivitas melalui pengalaman langsung dan menyenangkan. Aktivitas seperti bermain di alam, tarian daerah dan permainan alat musik memberikan anak di PAUD Hatuhuran kesempatan untuk belajar sambil bersenang-senang tanpa tekanan dan melalui kontak langsung dengan objek yang mereka sentuh, sekaligus membantu mereka memahami konsep abstrak secara konkrit. Selain itu, kegiatan seperti tari-tarian daerah, pengenalan pakaian profesi daerah, parade pakaian daerah, serta permainan alat musik oleh anak-anak juga mengembangkan pengetahuan tentang budaya lokal dan mengembangkan ketrampilan motorik, sosial, dan kognitif mereka melalui pengalaman bermain dan kreativitas. Secara keseluruhan, pendekatan yang menggabungkan berbagai aktivitas ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui bermain tidak hanya membantu dalam memahami konsep akademis, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan hidup yang penting bagi anak-anak. Aktivitas seperti yang dilakukan oleh guru bersama anak di PAUD Hatuhuran oleh Depoter dalam Fadillah juga menyatakan hal yang sama bahwa pembelajaran yang berhasil bisa diciptakan jika lingkungan fisik maupun nonfisik dibuat dengan optimal bagi anak dengan memasukan unsur tanaman, musik atau menyesuaikan temperature dan memperbaiki lingkungan belajar (Fadillah, 2016).

Selanjutnya hasil wawancara dengan guru atas pertanyaan apa perubahan yang anda rasakan pada respon dan keterlibatan siswa setelah menerapkan *Joyful Learning* di banding dengan metode konvensional? *Setelah menerapkan metode Joyful Learning, ada perubahan yang signifikan dalam respon dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Para siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, karena kegiatan belajar yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif atau sulit berpartisipasi, kini sangat aktif karena metode ini mendorong mereka untuk bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain. Dalam metode konvensional, siswa sering kali tampak bosan dan hanya mengikuti instruksi tanpa semangat, namun, dengan pendekatan Joyful Learning mereka merasa lebih tertarik untuk belajar dan seolah-olah tidak sadar bahwa mereka sedang belajar, karena proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menghibur seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan kegiatan berbasis proyek.*

Respon guru PAUD Hatuhuran menunjukkan bahwa *Joyful Learning* terlihat berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Salah satu faktor penting yang mempengaruhi perubahan ini adalah pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa lebih bersemangat ketika dihadapkan dengan aktivitas yang menarik seperti permainan edukatif dan diskusi kelompok, yang berbeda dengan pendekatan konvensional di mana pembelajaran cenderung satu arah dan membosankan. Perubahan ini tidak hanya terlihat dalam tingkat antusiasme, tetapi juga pada partisipasi aktif siswa. Metode konvensional sering kali membuat siswa pasif dan hanya mengikuti instruksi tanpa inisiatif.

Namun, dengan *Joyful Learning*, siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, terutama melalui kegiatan kelompok yang menuntut kolaborasi dan berbagi ide. Ini menciptakan lingkungan di mana siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga saling belajar satu sama lain, yang meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam materi pelajaran. Terkait dengan ini, salah seorang tokoh pendidikan anak usia dini Froebel, memandang bahwa anak pada dasarnya memiliki bawaan baik (*innate goodness*) dan berpotensi kreatif (*creative potensial*). Hal ini berarti bahwa secara bawaan kecenderungan perkembangan anak itu mengarah pada suatu kehidupan yang baik dan pada dasarnya anak memiliki kemampuan mencipta, serta berkreasi. Persoalannya terletak pada perlakuan lingkungan karena lingkungan cukup memberi dampak pada anak untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilinya atau tidak (Susanto, 2018).

Selanjutnya, metode konvensional tampaknya menghadirkan suasana belajar yang kaku dan monoton, dan sering kali menyebabkan siswa merasa bosan. Ini kontras dengan *Joyful Learning* yang menciptakan suasana lebih fleksibel, di mana siswa bisa belajar tanpa tekanan, bahkan terkadang tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar karena metode ini dirancang agar mereka bisa menikmati proses tersebut. Aktivitas yang bersifat lebih praktis dan interaktif ini membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan, serta membuat proses belajar lebih efektif. Dari sisi sosial, *Joyful Learning* juga mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa. Siswa lebih banyak berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok, yang bukan hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan belajar. Ini menunjukkan bahwa *Joyful Learning* tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif.

Selain dengan guru, wawancara dilakukan juga dengan siswa (anak PAUD Hatuhuran) untuk mengetahui perasaan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang suda dilakukan guru melalui pendekatan *Joyful Learning*. Hasil wawancara dengan siswa atas pertanyaan bagaimana perasaan anda (anak-anak) selama mengikuti kegiatan belajar dengan permainan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, mendapat respon sebagai berikut; lebih senang dan bersemangat saat belajar dengan permainan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Lebih senang belajar dengan permainan, alat music, pakai pakaian adat. Lebih suka datang di sekolah karena bisa bermain dengan teman-teman dan guru melihat tanaman, pantai dan lingkungan. Senang di sekolah karena bisa bermain dengan teman-teman, bisa olah raga, berkeliling di lingkungan desa.

Berdasarkan respon hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas interaktif, baik di dalam maupun di luar kelas, memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perasaan, motivasi, dan keterlibatan siswa. Pertama, siswa merasa lebih senang dan bersemangat ketika belajar dengan permainan. Ini menunjukkan bahwa unsur kesenangan dan interaksi langsung sangat penting dalam proses belajar bagi mereka. Kegiatan seperti bermain, menggunakan alat musik, serta mengenakan pakaian adat, tidak hanya membuat pembelajaran lebih bervariasi tetapi juga mendekatkan siswa pada budaya dan lingkungan mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Selanjutnya, respon siswa yang menyebutkan bahwa mereka lebih suka datang ke sekolah karena adanya kesempatan bermain dengan teman-teman dan guru, serta melakukan aktivitas di luar ruangan seperti melihat tanaman, pantai, dan lingkungan, menunjukkan bahwa pembelajaran di luar kelas memberikan kesegaran dan motivasi tambahan. Pengalaman belajar ini menekankan bahwa pendidikan tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga dapat dieksplorasi dari lingkungan sekitar. Aktivitas di luar ruangan memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih eksploratif dan aktif, menjadikan pembelajaran sebagai petualangan yang menyenangkan.

Siswa juga mengungkapkan bahwa di sekolah mereka bisa bermain dengan teman-teman, melakukan olah raga, dan berkeliling di lingkungan desa. Ini menandakan bahwa interaksi sosial dan fisik adalah aspek penting dalam pembelajaran mereka. Kegiatan fisik dan interaksi sosial melalui olahraga atau eksplorasi lingkungan desa tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga berkontribusi pada kesehatan fisik dan perkembangan sosial siswa. Secara keseluruhan, interpretasi dari respon ini menunjukkan bahwa siswa sangat menginginkan pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan, interaksi sosial, dan eksplorasi lingkungan. Metode ini tidak hanya meningkatkan antusiasme dan minat mereka terhadap pelajaran, tetapi juga membuat mereka lebih terhubung dengan teman-teman, guru, serta lingkungan mereka.

Pertanyaan selanjutnya dalam wawancara dengan Siswa (anak PAUD Hatuhuran) adalah apa saja kegiatan belajar yang paling anda sukai ? beberapa jawaban yang muncul dari anak-anak adalah *Belajar sambil bermainn dengan mainan seperti bermain di taman lingkungan sekolah, bermain pasair, Menggambar dan mewarnai dengan crayon, pensil warna. Menyanyi dan bersama teman-teman dengan gerakan. Menyusun puzzle huruf dan angka Membuat karya dari kertas, lem, dan alat-alat sederhana lainnya. Lari-lari dan lompat-lompat di pantai, bermain pasir.*

Berdasarkan jawaban ini, kegiatan belajar yang paling disukai oleh anak-anak PAUD Hatuhuran menyoroti pentingnya pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas fisik. Berikut adalah beberapa poin interpretasi dari jawaban yang diberikan, Bermain di taman sekolah dan bermain pasir menunjukkan bahwa anak-anak PAUD sangat menyukai kegiatan belajar di luar ruangan. Interaksi dengan alam, seperti bermain di taman atau pantai, memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara eksploratif, mengembangkan kemampuan motorik kasar, dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar. Kegiatan di alam bebas juga membantu anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, yang penting pada usia dini. Menggambar dan mewarnai menggunakan crayon atau pensil warna menandakan adanya preferensi terhadap kegiatan kreatif yang melibatkan ekspresi diri.

Melalui kegiatan menggambar, anak-anak bisa mengekspresikan imajinasi mereka, meningkatkan keterampilan motorik halus, serta belajar tentang warna, bentuk, dan simbol. Kegiatan ini juga mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak dengan cara yang menyenangkan. Menyanyi bersama teman-teman dengan gerakan mencerminkan pentingnya kegiatan yang melibatkan musik, ritme, dan gerak tubuh. Aktivitas seperti menyanyi dan menari membantu anak-anak mengembangkan kemampuan koordinasi, memperbaiki keterampilan sosial, dan memupuk kegembiraan dalam proses belajar. Lagu dan gerakan juga dapat memperkuat kemampuan bahasa dan memori anak, terutama ketika lagu-lagu tersebut mengandung unsur edukatif seperti huruf atau angka. Menyusun puzzle huruf dan angka menunjukkan bahwa anak-anak menikmati pembelajaran berbasis permainan yang menantang kemampuan kognitif mereka.

Aktivitas ini memungkinkan mereka untuk belajar huruf dan angka melalui pengalaman interaktif, mengasah kemampuan problem-solving, dan melatih kesabaran serta konsentrasi. Membuat karya dari kertas, lem, dan alat sederhana lainnya memperlihatkan bahwa anak-anak menikmati kegiatan berkreasi dengan tangan. Kegiatan seperti ini mendukung pengembangan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan motorik halus.

Anak-anak belajar merancang, memotong, dan menempel, yang juga memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep dasar seperti bentuk, ukuran, dan tekstur. Lari-lari dan lompat-lompat di pantai, bermain pasir menekankan kebutuhan fisik dan energi anak-anak PAUD. Aktivitas fisik di ruang terbuka, seperti pantai, tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan fisik mereka tetapi juga mengembangkan koordinasi motorik kasar, kemampuan ruang spasial, dan kemampuan sosial saat bermain bersama teman-teman.

Secara keseluruhan, interpretasi ini menunjukkan bahwa anak-anak PAUD Hatuhuran menikmati pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan berbasis aktivitas fisik. Mereka merespons baik terhadap kegiatan yang memungkinkan mereka untuk bermain sambil belajar, serta mengeksplorasi lingkungan sekitar. Kegiatan-kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dengan perkembangan usia mereka, dan memfasilitasi keterlibatan mereka secara fisik, kognitif, dan sosial.

2) Persepsi Dan Tantangan

Terkait dengan pengalaman guru dan anak usia dini dalam pembelajaran melalui pendekatan *Joyful Learning* di PAUD Hatuhuran, maka persepsi guru sangat penting tentang efektivitas pendekatan *Joyful Learning* dalam pembelajaran anak usia dini serta bagaimana tantangan yang dihadapi saat menerapkan pendekatan ini. Berikut adalah hasil wawancara dengan guru.

Wawancara mengenai efektivitas pendekatan *Joyful Learning* dalam meningkatkan minat belajar anak-anak mendapat respon dari para responden, khususnya guru bahwa, *anak-anak menjadi lebih bersemangat dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan dengan metode Joyful Learning. Anak lebih termotivasi untuk datang ke sekolah karena suasana yang diciptakan jauh lebih menarik dibanding metode konvensional: Joyful Learning menciptakan peluang bagi anak-anak untuk berkolaborasi dengan teman-teman mereka, baik melalui permainan kelompok, aktivitas fisik, maupun kegiatan proyek kreatif. Joyful Learning efektif karena mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar anak. Anak yang lebih aktif secara fisik dapat mengekspresikan diri mereka melalui gerakan dan permainan, sementara anak yang lebih artistik menikmati aktivitas seperti menggambar dan mewarnai. Ini membantu setiap anak menemukan cara belajar yang paling sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.*

Secara keseluruhan, guru menggambarkan bahwa pendekatan *Joyful Learning* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak karena menghadirkan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran eksplorasi baik secara outdoor maupun indoor. Dengan mengintegrasikan permainan, kreativitas, dan aktivitas fisik, anak-anak merasa lebih terlibat, antusias, dan senang datang ke sekolah untuk belajar.

Selanjutnya terkait dengan tantangan yang dihadapi guru saat menerapkan pendekatan *Joyful Learning* maka respon guru adalah; *mengelola kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Karena Joyful Learning melibatkan banyak kegiatan fisik dan interaksi sosial, anak-anak sering kali menjadi lebih aktif dan energik. Guru merasa kesulitan dalam menjaga fokus dan disiplin siswa ketika mereka terlalu antusias, terutama ketika suasana kelas menjadi lebih riuh. Sekolah memiliki fasilitas yang terbatas untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang berbasis Joyful Learning. Keterbatasan dalam hal alat permainan edukatif, alat musik, media belajar kreatif, dan ruang kelas yang fleksibel dapat menghambat pelaksanaan metode ini, karena anak-anak kadang tidak sabar untuk menunggu giliran. Guru harus merancang kegiatan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Menyusun permainan edukatif, memilih alat bantu belajar, dan menyiapkan proyek kreatif memerlukan kreativitas dan dedikasi ekstra dari guru. Banyak guru merasa bahwa ini menjadi beban tambahan di tengah-tengah tanggung jawab lainnya.*

Dari berbagai respons guru maka dapat disimpulkan bahwa tantangan yang dihadapi guru dengan melalui pendekatan *Joyful Learning* dalam pembelajaran adalah pengelolaan kelas; ketika anak-anak terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan dinamis, mereka cenderung menjadi lebih aktif dan bersemangat. Hal ini, meskipun positif dari sisi keterlibatan, seringkali membuat suasana kelas menjadi sulit dikendalikan. Guru harus mampu menjaga keseimbangan antara memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri dan tetap menjaga fokus mereka pada tujuan pembelajaran. Ini membutuhkan keterampilan manajemen kelas yang fleksibel dan kepekaan terhadap perubahan suasana di dalam kelas. Selain pengelolaan kelas, keterbatasan fasilitas juga menjadi hambatan yang nyata. Sekolah memiliki sarana yang kurang memadai untuk mendukung *Joyful Learning*, seperti alat permainan edukatif, media kreatif, atau akses ke ruang luar yang mendukung kegiatan belajar berbasis pengalaman. Tanpa fasilitas yang cukup, guru sering kali terpaksa mengandalkan kreativitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Kegiatan belajar mungkin perlu disesuaikan dengan sumber daya yang ada, yang bisa membatasi variasi dan inovasi dalam pembelajaran. Selain itu, persiapan yang diperlukan untuk menerapkan *Joyful Learning* jauh lebih kompleks dibanding metode konvensional.

Guru perlu merancang kegiatan yang bukan hanya menarik tetapi juga memiliki nilai edukatif yang jelas. Mereka harus mengintegrasikan elemen bermain dan belajar dengan cara yang seimbang, yang

memerlukan waktu dan usaha ekstra. Persiapan yang rumit ini bisa menjadi beban tambahan, terutama bagi guru yang sudah memiliki banyak tanggung jawab lainnya.

Perbedaan kebutuhan belajar siswa juga menjadi tantangan signifikan. Setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Ada yang lebih suka bergerak dan berinteraksi, sementara yang lain lebih senang dengan aktivitas yang lebih tenang dan reflektif. Guru harus mampu mengakomodasi semua kebutuhan ini, yang tidak selalu mudah dalam satu sesi pembelajaran. Hal ini membutuhkan kemampuan untuk merancang berbagai jenis aktivitas yang bisa merangkul semua gaya belajar dan memastikan setiap anak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Di sisi lain, dukungan dari orang tua sering kali kurang memadai. Tidak semua orang tua memahami pentingnya pendekatan *Joyful Learning*. Beberapa masih memiliki pandangan tradisional bahwa belajar harus dilakukan dengan serius, duduk di meja, dan mendengarkan guru. Ketika orang tua tidak sepenuhnya mendukung metode ini, guru mungkin menghadapi kesulitan dalam melibatkan anak-anak secara maksimal, karena dukungan lingkungan rumah juga berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Untuk dapat menerapkan metode ini dengan efektif, kerjasama yang baik serta penyediaan fasilitas dan sumber daya yang memadai sangat dibutuhkan. Hanya dengan upaya bersama, tantangan-tantangan yang ada bisa diatasi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dapat tercipta.

3) Dampak Terhadap Anak-anak

Berdasarkan hasil wawancara mengenai dampak terhadap anak-anak setelah penerapan pendekatan *Joyful Learning*, beberapa perubahan positif pada anak-anak dapat diidentifikasi. Guru mencatat bahwa anak-anak menjadi lebih bersemangat dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran. *Joyful Learning yang menggabungkan elemen permainan, musik, gerakan, dan eksplorasi lingkungan membuat anak-anak merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Mereka menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif, terutama bagi anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif atau kurang tertarik dalam pembelajaran konvensional. Anak-anak menjadi lebih berani untuk berkomunikasi, bekerja sama dengan teman-teman mereka, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar. Selain itu, pendekatan ini membantu meningkatkan keterampilan sosial anak-anak. Melalui aktivitas kelompok dan kolaborasi, mereka belajar untuk berbagi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman-teman mereka. Aktivitas seperti permainan edukatif dan kegiatan proyek membuat anak-anak lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sosial mereka, dan hubungan antara anak-anak serta antara anak-anak dengan guru menjadi lebih erat terjadi peningkatan dalam kreativitas dan kemampuan problem solving anak-anak. Joyful Learning yang melibatkan kegiatan kreatif seperti menggambar, mewarnai, menyusun puzzle, dan membuat kerajinan tangan memberikan ruang bagi anak untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah melalui cara yang menyenangkan. Hal ini memperkuat kemampuan mereka untuk mencari solusi dan bekerja secara mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas sederhana.*

Secara keseluruhan, dampak *Joyful Learning* terhadap anak-anak sangat positif. Mereka tidak hanya menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam belajar, tetapi juga mengalami peningkatan dalam aspek sosial, emosional, fisik, dan kognitif. Proses pembelajaran yang menyenangkan ini membantu membentuk karakter yang lebih kuat, rasa percaya diri yang lebih tinggi, serta kemampuan berpikir kritis yang lebih baik pada anak-anak.

4) Gambaran Kegiatan Dan Materi Pembelajaran

Berdasarkan wawancara, beberapa guru di PAUD menjelaskan berbagai tema dan kegiatan yang sering digunakan dalam pendekatan *Joyful Learning*. Kegiatan-kegiatan ini berhubungan dengan tema pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak dan bertujuan untuk menjadikan proses belajar menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Gambaran tema dan jenis-jenis kegiatan yang sering digunakan adalah tema lingkungan, tema keluarga dan kebudayaan, tema kesehatan dan kebugaran, tema seni dan kreativitas, tema Matematika dan literasi awal serta tema kebersamaan dan kolaborasi

4. CONCLUSION

Beberapa kesimpulan penting dari penelitian ini antara lain:

1. Pendekatan *Joyful Learning* yang menggabungkan bermain, eksplorasi alam, serta kegiatan seni dan budaya berhasil meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Siswa menjadi lebih aktif, berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan menunjukkan keingintahuan yang tinggi.
2. Kegiatan-kegiatan seperti bermain di alam, mengamati lingkungan, menari, dan membuat karya seni memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Anak-anak belajar melalui indera mereka, yang membantu mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.
3. Pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif anak, tetapi juga perkembangan sosial, emosional, dan fisik mereka. Kegiatan kelompok, permainan edukatif, serta interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan memungkinkan anak-anak untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan mengembangkan keterampilan sosial.
4. Tantangan dalam Penerapan: Meskipun efektif, penerapan *Joyful Learning* di PAUD Hatuhuran juga menghadapi berbagai tantangan, termasuk pengelolaan kelas, keterbatasan fasilitas, dan dukungan

- orang tua. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan, mengelola siswa yang dinamis, dan menangani perbedaan kebutuhan belajar setiap anak.
5. Peran Guru yang Kreatif dan Fleksibel: Para guru menunjukkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan pendekatan ini. Mereka harus kreatif dalam merancang kegiatan belajar yang menarik dan relevan, serta mampu menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan siswa dan kondisi lingkungan yang terbatas.

REFERENCES

- Abdul Majid. (2005). *Perencanaan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Ahmad Susanto. (2018). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Anita Yus. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana Prenada Media.
- Bobbi DePorter, & Hernacki, M. (2000). *Quantum learning* (Edisi revisi). Kaifa.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum 2004: Standar kompetensi mata pelajaran matematika sekolah menengah pertama dan madrasah tsanawiyah*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dryden, G., & Vos, J. (2000). *Revolusi cara belajar: The learning revolution*. Mizan Media Utama.
- Fadillah. (2016). *Edutainment pendidikan anak usia dini: Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan*. Prendamedia Group.
- Fadlillah, M. (2012). *Desain pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Hamdani, H. (2013). *Pengembangan sistem pendidikan di Indonesia*. Pustaka Setia.
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan joyfull learning berbasis permainan tradisional sasak untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 59-65.
- Isjoni. (2010). *Model pembelajaran anak usia dini*. Alfabeta.
- Kusdyah, I. R. (2008). *Manajemen sumber daya manusia*. ANDI.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2017). *Strategi pembelajaran PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Nibras. (2007). *Acuan menu pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (Menu pembelajaran generik)*. Jakarta.
- Noveradila, S., & Larasati, D. (2015). Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Product Design*, 2(1), 162144.
- Paud Aura Islami. (2015, Desember). Penggunaan alat permainan edukatif untuk perkembangan anak. [http://paudraisلامي.blogspot.co.id/2015/12/penggunaan-alat-permainan-edukatif.html/m=1](http://paudraisлами.blogspot.co.id/2015/12/penggunaan-alat-permainan-edukatif.html/m=1)
- S.R. Abdul. (2009). *Pemberdayaan peran Darma Wanita melalui pengelolaan PAUD di lingkungan Depag, Samarinda*. Jakarta.
- Salirawati. (2018). *Smart teaching: Solusi menjadi guru profesional*. Bumi Aksara.
- Samani, M., & Hariyanto. (2011). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Remaja Rosdakarya.
- Saroni, M. (2013). *Pendidikan untuk orang miskin: Membuka keran keadilan dan kesetaraan dalam kesempatan berpendidikan*. Ar-Ruzz.
- Sufiani, & Marzuki. (2021). Joyful learning: Strategi alternatif menuju pembelajaran menyenangkan. *Sawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1).
- Suyadi, & Ulfah, M. (2017). *Konsep dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Central for Innovation on Teaching the Handicapped.
- Yuliyani Nurani Sujiono. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks.
- Yuniar, D. P., Nazarullail, F., & Yuandana, T. (2020, Desember). Joyfull Learning Melalui Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini Di Masa Pandemi. In *(Webinar) Seminar Nasional Pendidikan 2020*, 1(1), 30-45.
- Zaman, B. (2010). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. *Diktat, Tidak Diterbitkan*.
- Zuroidah. (2005). *Meningkatkan kemampuan belajar*. Bumi Aksara.