



Pembelajaran Bermain Konstruktivistik melalui Stimulasi, Eksplorasi, dan Refleksi dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun

Shabrina Adilah Rafaiyah^{a✉}, Imron Arifin^b, Yudithia Dian Putra^c

^{a b c} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v10i4.8495](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i4.8495)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran bermain konstruktivistik melalui tahapan stimulasi, eksplorasi, dan refleksi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus yang dilaksanakan di RA Bina Umat Namlea, Kabupaten Buru, Maluku selama tiga bulan. Subjek penelitian terdiri atas 27 anak usia 5–6 tahun, 3 guru kelas, 1 kepala sekolah, dan 5 orang tua yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check. Analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bermain konstruktivistik dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu stimulasi, eksplorasi, dan refleksi yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Aktivitas bermain manipulatif, simbolik, dan eksploratif terbukti mendukung perkembangan kemampuan klasifikasi, pemecahan masalah, dan penalaran logis anak. Selain itu, interaksi sosial dan scaffolding yang diberikan guru berperan penting dalam memperkuat proses konstruksi pengetahuan anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bermain konstruktivistik merupakan pendekatan yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: *pembelajaran konstruktivistik; bermain; perkembangan kognitif; anak usia dini; studi kasus*

Abstract

This study aimed to analyze constructivist play-based learning through the stages of stimulation, exploration, and reflection in developing the cognitive abilities of children aged 5–6 years. The study employed a qualitative approach with a case study design conducted at RA Bina Umat Namlea, Buru Regency, Maluku, Indonesia, over a period of three months. The participants consisted of 27 children aged 5–6 years, three classroom teachers, one principal, and five parents who were purposively selected based on their involvement in the learning process. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and document analysis. Data trustworthiness was ensured through source triangulation, technique triangulation, and member checking. Data were analyzed using an interactive analysis model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that constructivist play-based learning was implemented through three main stages: stimulation, exploration, and reflection, which positioned children as active participants in the learning process. Manipulative, symbolic, and exploratory play activities contributed to the development of classification skills, problem-solving abilities, and logical reasoning. Furthermore, social interaction and teacher scaffolding played a significant role in strengthening children's knowledge construction processes. The findings indicate that constructivist play-based learning is an effective approach for optimizing cognitive development in early childhood.

Keywords: *constructivist learning; play-based learning; cognitive development; early childhood; case study*

Copyright (c) 2026 Shabrina Adilah Rafaiyah, et al.

✉ Corresponding author :

E-mail address : qonitaraihana6@gmail.com (Malang, Indonesia)

Received 23 May 2026, Accepted 31 July 2026, Published 31 July 2026

Pendahuluan

Perkembangan kognitif pada masa anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting sebagai dasar dalam mempersiapkan anak menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Aspek kognitif mencakup berbagai kemampuan, seperti berpikir, mengingat, mengelompokkan informasi, memecahkan permasalahan, hingga memahami keterkaitan sebab dan akibat yang terbentuk melalui pengalaman belajar yang bermakna. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran di sejumlah lembaga pendidikan anak usia dini masih cenderung menerapkan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) serta lebih menitikberatkan pada pencapaian akademik (Lisnawati et al., 2024). Situasi tersebut berdampak pada terbatasnya partisipasi anak dalam kegiatan belajar, sehingga peluang mereka untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung belum dapat berkembang secara maksimal. Temuan observasi awal yang dilakukan di RA Bina Umat Namlea juga memperlihatkan bahwa aktivitas bermain masih lebih sering dimanfaatkan sebagai kegiatan selingan atau pengisi waktu, bukan sebagai strategi pembelajaran yang dirancang secara terencana dan sistematis untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara praktik pembelajaran yang berlangsung di lapangan dengan karakteristik belajar anak usia dini. Pada hakikatnya, proses belajar anak terjadi melalui keterlibatan aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan, memperoleh pengalaman secara langsung, serta melakukan eksplorasi terhadap berbagai objek yang ada di sekitarnya (Rasyid et al., 2020). Sejalan dengan pandangan tersebut, teori konstruktivisme memandang anak sebagai individu yang berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman yang dialami dan interaksi sosial yang dijalani. Namun demikian, penerapan pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan tersebut masih belum terlaksana secara optimal. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran yang mampu memfasilitasi anak dalam membangun pengetahuannya sendiri masih belum berjalan secara optimal. Padahal, berbagai kajian menunjukkan bahwa aktivitas bermain memiliki nilai edukatif yang tinggi karena memberikan kesempatan kepada anak untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung, mengembangkan imajinasi, serta melakukan eksplorasi secara aktif terhadap lingkungan di sekitarnya. (Mauluddia & Solehuddin, 2023). Oleh sebab itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan kegiatan bermain dengan prinsip-prinsip konstruktivistik sehingga proses belajar menjadi lebih sesuai dengan karakteristik anak dan mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif mereka.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas bermain memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Aktivitas bermain tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, serta mendorong partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Cankaya et al., 2023). Temuan Skene et al. (2022) semakin menguatkan pandangan tersebut dengan menunjukkan bahwa pendekatan *guided play* memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan *direct instruction* dalam mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan kognitif pada anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian lain mengungkapkan bahwa aktivitas bermain mampu mendukung perkembangan kemampuan klasifikasi, penalaran logis, serta kemampuan berpikir matematis pada anak (Newman et al., 2023). Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat dipahami bahwa bermain merupakan salah satu pendekatan yang memiliki potensi besar untuk memfasilitasi dan mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Walaupun berbagai penelitian telah membuktikan manfaat pembelajaran berbasis bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, sebagian besar kajian masih lebih banyak menitikberatkan pada hasil atau dampak yang dihasilkan. Sementara itu, penelitian yang mengulas secara mendalam mengenai bagaimana pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain diterapkan dalam praktik pembelajaran sehari-hari masih tergolong terbatas. Di samping itu, aspek interaksi sosial dan pemberian *scaffolding* oleh guru sebagai bagian dari proses konstruksi pengetahuan anak selama kegiatan bermain juga belum memperoleh perhatian yang memadai dalam kajian sebelumnya. Padahal, kedua komponen tersebut memiliki posisi yang sangat penting dalam perspektif konstruktivisme karena berperan dalam membantu anak membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengkaji secara mendalam pelaksanaan pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain melalui tahapan stimulasi, eksplorasi, dan refleksi dalam konteks pendidikan anak usia dini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada capaian perkembangan kognitif sebagai hasil akhir pembelajaran, penelitian ini menelaah secara lebih komprehensif proses yang terjadi selama kegiatan belajar berlangsung. Analisis tidak hanya diarahkan pada perkembangan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mencakup berbagai bentuk aktivitas bermain yang diterapkan, dinamika interaksi

sosial yang muncul, serta peran *scaffolding* guru dalam memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai bagaimana mekanisme pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain bekerja dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan berbagai uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain melalui tahapan stimulasi, eksplorasi, dan refleksi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Secara lebih spesifik, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis proses pembelajaran yang berlangsung selama kegiatan bermain, mengidentifikasi berbagai bentuk aktivitas bermain yang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif anak, serta mengevaluasi peran interaksi sosial dan *scaffolding* guru dalam mendukung proses konstruksi pengetahuan. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis mengenai penerapan konstruktivisme dalam pendidikan anak usia dini sekaligus menjadi referensi praktis bagi pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Metodologi

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Pemilihan pendekatan tersebut didasarkan pada kemampuannya dalam memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai berbagai fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran, termasuk aktivitas bermain, interaksi sosial yang terbangun, serta peran guru dalam lingkungan belajar yang berlangsung secara alami.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Bina Umat Namlea yang terletak di Kabupaten Buru, Maluku dalam kurun waktu 3 bulan. Partisipan penelitian meliputi 27 anak berusia 5–6 tahun, 3 guru kelas, 1 kepala sekolah, serta 5 orang tua. Penentuan informan dilakukan melalui teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran serta kemampuan untuk memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan data, analisis data, hingga interpretasi hasil penelitian.

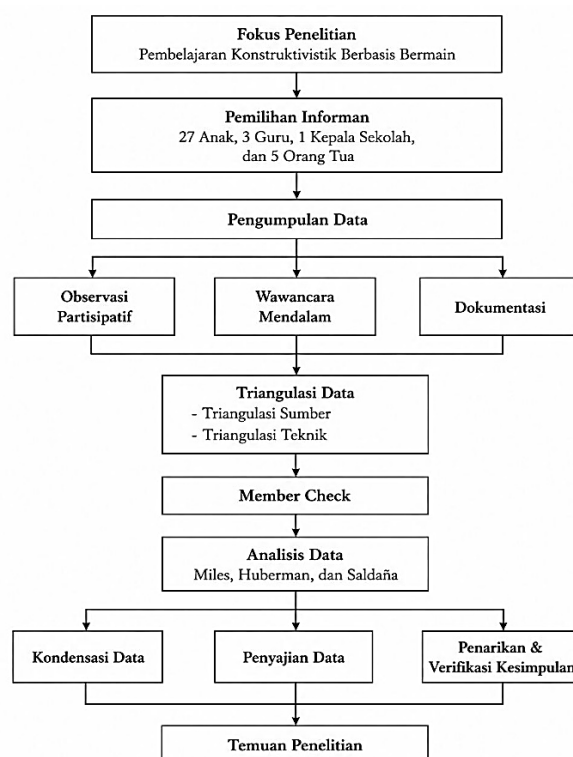
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Observasi partisipatif digunakan untuk memperoleh gambaran secara langsung mengenai pelaksanaan pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain, aktivitas yang dilakukan anak selama proses pembelajaran, serta bentuk interaksi yang terjalin antara guru dan anak di lingkungan belajar. Selain itu, data juga diperoleh melalui wawancara mendalam dengan bantuan pedoman wawancara semi-terstruktur yang memungkinkan peneliti mengembangkan pertanyaan secara fleksibel sesuai dengan respons dan pengalaman informan. Wawancara melibatkan guru, kepala sekolah, dan orang tua sebagai sumber informasi utama untuk memahami pelaksanaan pembelajaran serta perkembangan kemampuan kognitif anak. Adapun studi dokumentasi dilakukan dengan menelaah berbagai dokumen yang relevan, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), catatan perkembangan anak, lembar penilaian perkembangan, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen administrasi pembelajaran yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain. Berbagai dokumen tersebut dimanfaatkan sebagai data pendukung untuk memperkuat sekaligus memverifikasi hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi dan pedoman wawancara semi-terstruktur yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran konstruktivistik serta perkembangan kognitif anak usia dini yang diperoleh melalui kajian teori dan penelitian terdahulu. Penyusunan instrumen dilakukan dengan mengacu pada fokus penelitian dan tujuan pengumpulan data sehingga setiap indikator yang digunakan mampu menggambarkan aspek-aspek yang diteliti secara tepat. Dalam pelaksanaannya, instrumen digunakan secara fleksibel dan disesuaikan dengan kondisi yang ditemukan selama penelitian berlangsung agar data yang diperoleh lebih mendalam, kaya konteks, dan sesuai dengan situasi nyata di lapangan.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui penerapan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan serta mencocokkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan, yaitu guru, kepala sekolah, orang tua, serta hasil pengamatan terhadap anak selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan mengkaji kesesuaian data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga temuan penelitian dapat diperkuat dari berbagai sudut pandang. Selain kedua teknik tersebut, peneliti juga menerapkan member

check dengan cara mengonfirmasi kembali hasil interpretasi data kepada informan. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa temuan dan penafsiran yang dibuat peneliti telah sesuai dengan pengalaman, pandangan, serta informasi yang disampaikan oleh para partisipan penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña, yang mencakup tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Proses analisis berlangsung secara simultan dan berkelanjutan sejak data mulai dikumpulkan hingga penelitian berakhir. Pada tahap awal, seluruh data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi ditranskripsi terlebih dahulu untuk memudahkan proses pengolahan data. Selanjutnya, dilakukan proses coding guna mengidentifikasi berbagai informasi yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Data yang telah dikodekan kemudian dikelompokkan ke dalam sejumlah kategori dan tema yang mencerminkan aspek-aspek penelitian, seperti proses pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain, bentuk aktivitas bermain yang diterapkan, interaksi sosial yang muncul selama pembelajaran, peran scaffolding guru, serta perkembangan kemampuan kognitif anak. Tahap berikutnya dilakukan melalui interpretasi data untuk menemukan pola, hubungan, dan makna yang muncul dari temuan penelitian sebagai dasar dalam penyusunan kesimpulan.



Gambar 1. Desain Penelitian Studi Kasus

Hasil dan Pembahasan

Proses Implementasi Strategi Pembelajaran Konstruktivistik Berbasis Bermain

Penerapan strategi pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yakni stimulasi, eksplorasi, dan refleksi. Dalam proses tersebut, guru menjalankan fungsi sebagai fasilitator dengan menyiapkan media pembelajaran, mengajukan pertanyaan pemantik, serta memberikan pendampingan kepada anak. Sementara itu, anak berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan bermain yang memungkinkan mereka mengamati, melakukan percobaan, dan membangun pemahaman secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada pengalaman serta interaksi antara anak, guru, dan lingkungan sebagai landasan terbentuknya pengetahuan.

Temuan wawancara mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis bermain mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme anak dalam kegiatan belajar. Anak cenderung lebih mudah memahami konsep ketika terlibat langsung dalam pengalaman belajar, sementara suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan. Selain itu, peran guru dinilai krusial dalam mengarahkan aktivitas bermain agar tetap terfokus pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak terlibat secara aktif, terutama pada tahap eksplorasi, dengan mencoba berbagai strategi, seperti mengelompokkan objek, menyusun pola, serta menyelesaikan permasalahan sederhana. Interaksi sosial antar anak juga terlihat melalui kegiatan diskusi dan kerja sama selama bermain. Di sisi lain, guru secara konsisten memberikan pertanyaan terbuka yang mendorong anak untuk berpikir lebih mendalam. Lingkungan kelas yang tertata dengan baik turut mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada anak.

Tabel 1. Temuan Implementasi Strategi Pembelajaran Konstruktivistik Berbasis Bermain

Aspek Temuan	Hasil Observasi dan Wawancara
Tahap pembelajaran	Stimulasi, eksplorasi, dan refleksi
Peran guru	Fasilitator, pemberi scaffolding, dan pengarah aktivitas
Peran anak	Aktif mengamati, mencoba, mengeksplorasi, dan menyimpulkan
Respons anak	Antusias, terlibat aktif, dan lebih mudah memahami konsep
Faktor pendukung	Lingkungan belajar yang tertata dan aktivitas bermain yang terstruktur

Secara keseluruhan, penerapan strategi ini menegaskan pentingnya keterlibatan aktif anak dalam proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung. Keberhasilan implementasinya dipengaruhi oleh keterpaduan antara desain aktivitas bermain yang terstruktur, peran guru sebagai fasilitator, serta interaksi sosial yang berlangsung selama proses pembelajaran.

Bentuk Aktivitas Bermain yang Mendukung Perkembangan Kognitif

Dalam penelitian ini, aktivitas bermain disusun secara sistematis untuk menstimulasi perkembangan kemampuan berpikir anak, meliputi kegiatan mengelompokkan objek, mengenali pola, memecahkan masalah, serta memahami hubungan sebab-akibat. Implementasinya dilakukan melalui berbagai bentuk permainan, seperti manipulatif, simbolik, dan eksploratif, yang memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan objek maupun lingkungan di sekitarnya. Guru berperan dalam menyediakan beragam media, seperti balok dan kartu gambar, serta mengarahkan jalannya kegiatan melalui pertanyaan terbuka yang mendorong anak untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, aktivitas bermain tidak sekadar berlangsung secara spontan, melainkan dirancang dengan tujuan pedagogis yang jelas untuk mendukung perkembangan kognitif.

Tabel 2. Aktivitas Bermain dan Kontribusinya terhadap Perkembangan Kognitif

Jenis Aktivitas Bermain	Bentuk Kegiatan	Kontribusi terhadap Kognitif
Manipulatif	Menyusun balok, mengelompokkan benda	Aktivitas Bermain dan Kontribusinya terhadap Perkembangan Kognitif
Simbolik	Bermain peran	Imajinasi dan berpikir simbolik
Eksploratif	Mengamati dan mencoba berbagai objek	Pemecahan masalah dan berpikir kritis
Kolaboratif	Bermain bersama teman	Pertukaran ide dan pengambilan keputusan

Temuan wawancara menunjukkan bahwa keberagaman aktivitas bermain memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar anak. Anak cenderung lebih mudah memahami konsep ketika terlibat langsung dalam pengalaman belajar, khususnya saat mereka mencoba dan menemukan solusi secara mandiri. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan keterlibatan aktif anak dalam berbagai permainan, seperti menyusun balok, mencocokkan kartu, dan bermain peran. Melalui aktivitas tersebut, anak mampu mengenali pola, membedakan objek, serta mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan temuan yang diperoleh, variasi aktivitas bermain memberikan kontribusi yang nyata terhadap perkembangan kognitif anak. Permainan manipulatif berfungsi memperkuat kemampuan logika dan klasifikasi, permainan simbolik mendukung perkembangan imajinasi serta pemahaman konsep abstrak, sementara permainan eksploratif memberi ruang bagi anak untuk menguji ide dan menemukan solusi secara mandiri. Selain itu, semakin beragam dan interaktif kegiatan yang diberikan, semakin tinggi pula tingkat keterlibatan dan respons kognitif anak. Dengan demikian, aktivitas bermain dapat dimaknai sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir anak usia dini.

Interaksi Sosial dan Peran Guru dalam Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain menunjukkan bahwa interaksi sosial, baik antara guru dan anak maupun antar anak, menjadi elemen kunci dalam membentuk proses belajar. Interaksi tersebut tercermin melalui komunikasi verbal dan nonverbal, pemberian arahan, penggunaan pertanyaan terbuka, serta dukungan guru selama kegiatan berlangsung. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses berpikir anak melalui scaffolding, sedangkan anak terlibat aktif melalui kerja sama, diskusi, dan saling membantu. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif sekaligus mendukung perkembangan kognitif anak.

Tabel 3. Temuan Interaksi Sosial dan Peran Guru

Jenis Aktivitas Bermain	Bentuk Kegiatan	Kontribusi terhadap Kognitif
Manipulatif	Menyusun balok, mengelompokkan benda	Aktivitas Bermain dan Kontribusinya terhadap Perkembangan Kognitif
Simbolik	Bermain peran	Imajinasi dan berpikir simbolik
Eksploratif	Mengamati dan mencoba berbagai objek	Pemecahan masalah dan berpikir kritis
Kolaboratif	Bermain bersama teman	Pertukaran ide dan pengambilan keputusan

Hasil wawancara mengindikasikan bahwa kualitas interaksi berpengaruh terhadap tingkat keterlibatan dan perkembangan anak. Guru menyampaikan bahwa pendampingan serta pertanyaan yang diberikan mampu mendorong anak untuk lebih berani mencoba dan mengemukakan ide. Sementara itu, kepala sekolah menegaskan pentingnya peran guru dalam menjaga arah interaksi agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran tanpa menghambat kebebasan bermain. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada aktivitas bermain, tetapi juga pada kualitas interaksi yang terbangun.

Observasi di lapangan memperlihatkan bahwa guru secara aktif memfasilitasi interaksi melalui pertanyaan reflektif yang merangsang pemikiran anak. Anak merespons dengan menyampaikan gagasan serta mencoba berbagai alternatif solusi. Selain itu, interaksi antar anak terlihat melalui kerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan permainan. Dukungan guru yang diberikan secara bertahap, tanpa langsung memberikan jawaban, memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara mandiri.

Berdasarkan temuan tersebut, interaksi sosial dan peran guru memiliki kontribusi penting dalam pembelajaran berbasis bermain. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan sekaligus mendukung, sementara anak terlibat aktif dalam interaksi yang memperkaya pengalaman belajar. Kualitas interaksi ini tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga mendorong perkembangan berpikir kritis dan kepercayaan diri anak. Lebih lanjut, analisis menunjukkan adanya hubungan erat antara peran guru, intensitas interaksi, dan perkembangan kemampuan berpikir anak. Pertanyaan terbuka dari guru memunculkan respons yang lebih variatif, sedangkan interaksi kolaboratif antar anak memperkuat pertukaran ide. Pendampingan yang bersifat suportif juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemandirian berpikir. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi sosial yang terbentuk selama proses berlangsung.

Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Selama Implementasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemampuan kognitif anak mengalami perubahan yang ditandai dengan meningkatnya kapasitas berpikir. Hal ini tampak pada kemampuan anak dalam mengenali pola, mengelompokkan objek, memahami hubungan sebab-akibat, serta menyelesaikan masalah sederhana. Perkembangan tersebut teramati melalui keterlibatan aktif anak dalam aktivitas bermain yang dirancang secara sistematis. Penilaian tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga mempertimbangkan proses berpikir anak ketika berinteraksi dengan media dan lingkungan belajar, sehingga perkembangan kognitif dipahami sebagai proses bertahap yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dialami.

Tabel 4. Indikator Perkembangan Kognitif yang Teramati

Aspek Kognitif	Indikator Perkembangan
Klasifikasi	Mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu
Pengenalan pola	Menyusun dan melanjutkan pola sederhana
Pemecahan masalah	Menemukan alternatif solusi saat bermain
Sebab-akibat	Memahami konsekuensi dari tindakan yang dilakukan
Memori dan logika	Mengingat aturan dan menerapkannya kembali
Kepercayaan diri berpikir	Menyampaikan ide dan pendapat secara mandiri

Hasil wawancara mengungkap adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir anak. Guru menyatakan bahwa anak mulai mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dan lebih cepat memahami konsep, sementara orang tua mengamati bahwa anak dapat mengaitkan pembelajaran di sekolah dengan aktivitas sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif tidak terbatas pada konteks sekolah, tetapi juga berlanjut dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan observasi turut memperlihatkan adanya kemajuan pada kemampuan kognitif anak, seperti dalam membedakan dan mengelompokkan objek, serta merancang strategi sederhana untuk menyelesaikan permainan. Anak terlihat mencoba berbagai alternatif solusi dan mampu mengikuti instruksi secara mandiri. Selain itu, perkembangan juga tampak pada aspek memori, logika, dan pemecahan masalah, yang diiringi dengan meningkatnya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam pemahaman konsep dan cara berpikir. Analisis menunjukkan bahwa perkembangan tersebut berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan anak, variasi pengalaman belajar, serta aktivitas eksploratif yang mendukung kemampuan pemecahan masalah.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun berlangsung melalui tiga tahapan yang saling berkaitan, yaitu stimulasi, eksplorasi, dan refleksi. Pada tahap stimulasi, guru menyediakan berbagai media pembelajaran serta mengajukan pertanyaan pemantik untuk membangun rasa ingin tahu anak terhadap kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya, pada tahap eksplorasi, anak terlibat secara aktif dalam mengamati, mencoba, bereksperimen, dan menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah melalui aktivitas bermain. Adapun tahap refleksi dilakukan melalui diskusi dan tanya jawab yang membantu anak mengungkapkan kembali pengalaman belajar yang telah diperoleh. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Astprachon et al., 2025). Selain itu, hasil penelitian juga memperkuat pandangan Vygotsky bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial serta dukungan dari individu yang lebih kompeten, termasuk guru yang berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Rubtsov, 2024).

Temuan penelitian ini didukung oleh berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas pembelajaran berbasis bermain dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Weisberg et al. (2016) mengemukakan bahwa *guided play* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui eksplorasi secara mandiri, namun tetap memperoleh dukungan dan arahan dari orang dewasa melalui pemberian *scaffolding* yang sesuai. Senada dengan hal tersebut, Yu et al. (2018) menjelaskan bahwa *guided play* merupakan pendekatan yang memadukan kebebasan anak dalam bermain dengan bimbingan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Di sisi lain, Yogman et al. (2018) menegaskan bahwa aktivitas bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini, tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional. Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang difasilitasi oleh guru mampu mendorong keterlibatan aktif anak serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian pembelajaran bermain konstruktivistik dapat dimaknai sebagai suatu pendekatan yang memberi kesempatan kepada anak untuk membentuk pemahamannya sendiri melalui keterlibatan langsung dalam berbagai pengalaman belajar. Pada saat yang sama, anak tetap memperoleh dukungan, bimbingan, dan fasilitasi yang diperlukan agar proses belajarnya berlangsung secara optimal sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi manfaat pembelajaran berbasis bermain sebagaimana dilaporkan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Pyle et al. (2017) mengungkapkan bahwa guru kerap dihadapkan pada tantangan untuk menyeimbangkan tuntutan pencapaian akademik dengan kebutuhan anak untuk belajar melalui bermain. Senada dengan hal tersebut, Pyle & Danniels (2016) menyatakan bahwa hingga saat ini belum terdapat kesepakatan yang jelas mengenai sejauh mana keterlibatan guru seharusnya diberikan dalam aktivitas bermain anak. Berbeda dari temuan penelitian terdahulu, penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola keseimbangan antara kesempatan eksplorasi yang diberikan kepada anak dan pemberian *scaffolding* yang sesuai. Ketika anak dibiarkan bereksplorasi tanpa arahan yang memadai, fokus terhadap tujuan pembelajaran dapat berkurang. Sebaliknya, keterlibatan guru yang terlalu dominan berpotensi membatasi kreativitas, inisiatif, serta kesempatan anak untuk membangun pemahamannya secara mandiri. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis bermain tidak dapat diposisikan sebagai pendekatan yang sepenuhnya memberikan kebebasan kepada anak maupun yang sepenuhnya dikendalikan oleh guru. Implementasinya memerlukan keseimbangan yang mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik, serta tahap perkembangan anak dalam proses belajar. Berdasarkan hal tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada ditemukannya tahapan stimulasi, eksplorasi, dan refleksi sebagai mekanisme dalam pelaksanaan pembelajaran bermain konstruktivistik. Ketiga tahapan tersebut tidak hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, tetapi juga menegaskan pentingnya perpaduan antara kebebasan anak untuk mengeksplorasi dan pemberian *scaffolding* oleh guru dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.

Selain tahapan pembelajaran yang dirancang oleh guru, ragam aktivitas bermain yang dihadirkan selama proses belajar juga memegang peranan penting dalam menunjang perkembangan kemampuan kognitif anak. Variasi bentuk permainan yang diberikan dapat menjadi sarana stimulasi yang efektif untuk mendorong anak mengembangkan berbagai keterampilan berpikir sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beragam aktivitas bermain memiliki kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Flee (2021) mengemukakan bahwa aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga anak dapat mengembangkan pemahaman konseptual melalui keterlibatan aktif dalam berbagai proses pembelajaran yang dialaminya. Temuan tersebut diperkuat oleh Susanti & Putri (2023) yang menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam aktivitas bermain berkaitan erat dengan perkembangan fungsi eksekutif yang berperan penting dalam proses berpikir. Selain itu, Siwi & Dewi (2025) melaporkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu mendukung berkembangnya kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis pada anak usia dini. Selaras dengan berbagai temuan tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain mendorong anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses berpikir, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan dan pemahaman melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa setiap jenis aktivitas bermain memberikan stimulasi yang berbeda terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak. Penelitian mengenai permainan manipulatif menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam memanipulasi objek secara langsung dapat mendukung berkembangnya kemampuan penalaran serta keterampilan pemecahan masalah (Rat-Fischer et al., 2024). Sementara itu, penelitian terkait permainan simbolik mengungkapkan bahwa aktivitas bermain peran berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan representasi, imajinasi, dan pemahaman konsep-konsep abstrak pada anak (Zhao & Gibson, 2022). Di sisi lain, permainan eksploratif yang melibatkan kegiatan mengamati, mencoba, dan bereksperimen diketahui mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sekaligus memperkuat pemahaman konseptual anak (Flee, 2021). Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa setiap bentuk permainan memiliki peran yang spesifik dalam menstimulasi aspek kognitif tertentu, namun secara keseluruhan saling melengkapi dalam mendukung perkembangan proses berpikir dan konstruksi pengetahuan anak.

Pada aspek interaksi sosial, hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan yang terjalin antara guru dan anak maupun antar anak memiliki peran yang penting dalam menunjang proses pembelajaran. da Silva et al. (2024) mengemukakan bahwa interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun pengetahuan melalui pertukaran pengalaman serta proses negosiasi makna dengan orang lain. Senada dengan hal tersebut, (Parker et al., 2022) mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis bermain sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif anak dalam berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini turut memperkuat pandangan tersebut dengan menunjukkan bahwa aktivitas kerja sama, diskusi, dan saling

membantu selama bermain mampu memperkaya pengalaman belajar sekaligus mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak.

Menariknya, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas interaksi sosial dalam pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh seberapa sering komunikasi terjadi antara guru dan anak. Kurkul et al. (2022) mengemukakan bahwa pertanyaan dan respons guru yang mendorong anak untuk mengungkapkan pemikirannya dapat menghasilkan tanggapan yang lebih panjang, beragam, dan mendalam selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan pertanyaan reflektif turut mendukung berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak usia dini (Aryani et al., 2024). Hasil observasi dalam penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pertanyaan terbuka yang diajukan guru mampu memunculkan respons anak yang lebih kaya, bervariasi, dan mendalam dibandingkan dengan pemberian instruksi secara langsung. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kualitas pertanyaan yang diberikan guru menjadi salah satu faktor penting dalam mengoptimalkan efektivitas pembelajaran bermain konstruktivistik.

Kemampuan kognitif yang teridentifikasi dalam penelitian ini mencakup kemampuan mengelompokkan objek, mengenali pola, memahami hubungan sebab-akibat, serta merancang strategi untuk menyelesaikan permasalahan sederhana. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Bernard et al. (2019) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain berkontribusi terhadap peningkatan berbagai aspek perkembangan dan hasil belajar anak. Selain itu, Veraksa et al. (2024) menegaskan bahwa aktivitas bermain memiliki peran penting dalam mempersiapkan anak menghadapi pengalaman belajar yang lebih kompleks pada tahap perkembangan berikutnya. Meskipun demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif tidak berlangsung secara instan, melainkan terbentuk melalui proses yang bertahap dan berkelanjutan. Pengalaman bermain yang dilakukan secara berulang, bermakna, serta melibatkan partisipasi aktif anak menjadi faktor penting dalam proses tersebut. Di samping itu, tingkat keterlibatan anak, keberagaman aktivitas bermain, kualitas interaksi sosial, dan dukungan guru turut memengaruhi perkembangan kemampuan kognitif yang dicapai anak. Temuan ini bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini yang teridentifikasi dalam penelitian ini mencerminkan akumulasi dari berbagai pengalaman belajar yang diperoleh melalui keterlibatan dalam aktivitas bermain yang bermakna. Proses tersebut berlangsung secara optimal ketika didukung oleh lingkungan belajar yang mampu memberikan stimulasi, kesempatan bereksplorasi, serta fasilitasi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Dari sisi teoretis, hasil penelitian ini semakin menegaskan relevansi teori konstruktivisme dalam pendidikan anak usia dini dengan menunjukkan bahwa proses pembentukan pengetahuan berlangsung melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan keterlibatan anak dalam aktivitas bermain. Selain itu, penelitian ini turut memberikan kontribusi konseptual dengan mengidentifikasi tahapan stimulasi, eksplorasi, dan refleksi sebagai pola pembelajaran bermain konstruktivistik yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Dari sisi praktis, temuan penelitian ini memberikan gambaran bagi guru PAUD mengenai pentingnya merancang kegiatan bermain yang beragam, menantang, dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak. Di samping itu, guru perlu mengoptimalkan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan terbuka, memberikan *scaffolding* secara bertahap sesuai kebutuhan anak, serta memfasilitasi kegiatan refleksi setelah bermain agar proses belajar yang dialami anak menjadi lebih bermakna dan mendukung perkembangan kognitif secara optimal. Di samping peran guru, kepala sekolah juga memiliki tanggung jawab penting dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran bermain konstruktivistik. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana bermain yang memadai, sekaligus memfasilitasi peningkatan kompetensi guru secara berkelanjutan sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara lebih efektif dan optimal.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam menafsirkan hasil temuan. Pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada satu lembaga PAUD menyebabkan karakteristik partisipan cenderung homogen, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas pada berbagai konteks pendidikan anak usia dini. Selain itu, keterbatasan waktu penelitian belum memungkinkan pengamatan terhadap dampak jangka panjang penerapan pembelajaran bermain konstruktivistik terhadap perkembangan kognitif anak. Data yang diperoleh juga didominasi oleh hasil observasi dan wawancara, sehingga potensi subjektivitas dalam proses interpretasi masih dapat terjadi meskipun peneliti telah menerapkan teknik triangulasi untuk meningkatkan keabsahan data. Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak lembaga PAUD dengan latar belakang dan karakteristik yang beragam, menerapkan desain longitudinal guna mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak secara berkelanjutan, serta mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui metode mixed methods agar diperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengkaji lebih lanjut pengaruh kompetensi pedagogis guru, keterlibatan orang tua, dan

kondisi lingkungan belajar terhadap efektivitas pembelajaran bermain konstruktivistik dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain memiliki peran yang efektif dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Proses pelaksanaannya berlangsung melalui tahapan stimulasi, eksplorasi, dan refleksi yang saling berkesinambungan dalam mendorong partisipasi aktif anak sekaligus membangun pengalaman belajar yang bermakna. Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa beragam aktivitas bermain berkontribusi terhadap perkembangan berbagai aspek kognitif, seperti kemampuan berpikir logis, mengelompokkan objek, memecahkan masalah, dan memahami konsep. Di samping itu, interaksi sosial yang terbangun selama kegiatan pembelajaran serta pemberian *scaffolding* oleh guru terbukti mendukung proses konstruksi pengetahuan melalui aktivitas eksplorasi, diskusi, kolaborasi, dan refleksi. Temuan tersebut menguatkan bahwa pembelajaran yang berlandaskan aktivitas bermain dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini mampu menghadirkan proses belajar yang lebih bermakna, efektif, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan pembelajaran konstruktivistik berbasis bermain pada kelompok usia, karakteristik peserta didik, maupun lingkungan pendidikan yang berbeda, serta memanfaatkan desain longitudinal atau *mixed methods* guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas strategi tersebut dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

Daftar Pustaka

- Aryani, N., Rizka, N., Suparmi, S., Artamevia, F., & Nazli, N. L. M. (2024). Higher Order Thinking Skill (HOTS) through STEAM learning for early childhood. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(2), 308–314. <https://doi.org/10.21009/jpud.v18i2.48422>
- Astrachon, N., Srikao, S., & Jantharajit, N. (2025). An Experiential Learning Management Model (ELMM) for Early Childhood Based on Social Cognitive Theory and Constructivist Theory. *World Journal of Education*, 15(1), 67–77. <https://doi.org/10.5430/wje.v15n1p67>
- Bernard, R. M., Borokhovski, E., Schmid, R. F., Waddington, D. I., & Pickup, D. I. (2019). Twenty-first century adaptive teaching and individualized learning operationalized as specific blends of student-centered instructional events: A systematic review and meta-analysis. *Campbell Systematic Reviews*, 15(1–2). <https://doi.org/10.1002/cl2.1017>
- Cankaya, O., Martin, N. R., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). *Preschool Children's Loose Parts Play and the Relationship to Cognitive Development: A Review of the Literature*. 11(8), 151. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151>
- da Silva, E., Ramos, C. A., da Silva Mendes, M. A., Tramontina, F. T., & da Silva, J. M. (2024). Playing in early childhood education. *Revista Gênero e Interdisciplinaridade*, 5(05), 86–96. <https://doi.org/10.51249/gei.v5i05.2226>
- Fleer, M. (2021). How Conceptual PlayWorlds in preschool settings create new conditions for children's development during group time. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28, 100438. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100438>
- Kurkul, K. E., Dwyer, J., & Corriveau, K. H. (2022). 'What Do You Think?': Children's questions, teacher's responses and children's follow-up across diverse preschool settings. *Early Childhood Research Quarterly*, 58, 231–241. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.09.010>
- Lisnawati, R., Jannah, N. L., & Sari, D. A. (2024). Independent curriculum policy in early childhood education units in Indonesia. *Jurnal Edusci*, 2(1), 14–22. <https://doi.org/10.62885/edusci.v2i1.457>
- Mauluddia, Y., & Solehuddin, M. (2023). The Application of Playing in Early Childhood Education Based on Piaget's Way of Thinking. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 143–156. <https://doi.org/10.24042/00202361730300>
- Newman, S. D., Loughery, E., Ecklund, A., Smothers, M., & Onger, J. (2023). Spatial training using game play in preschoolers improves computational skills. *Mathematical Thinking and Learning*, 25(2), 252–258. <https://doi.org/10.1080/10986065.2021.1969866>
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). *Learning through play at school—A framework for policy and practice*. 7, 751801. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Pyle, A., & Danniels, E. (2016). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3), 274–289. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>

- Pyle, A., DeLuca, C., & Danniels, E. (2017). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*, 5(3), 311–351. <https://doi.org/10.1002/rev3.3097>
- Rasyid, R., Marjuni, M., Achruh, A., Rasyid, M. R., & Wahyuddin, W. (2020). Implikasi lingkungan pendidikan terhadap perkembangan anak perspektif pendidikan Islam. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 111–123. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i2a1.2020>
- Rat-Fischer, L., Plunkett, K., von Bayern, A. M., & Kacelnik, A. (2024). Object play and problem solving in infancy: Insights into tool use. *Journal of Experimental Child Psychology*, 244, 105957. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2024.105957>
- Rubtsov, V. V. (2024). Development and learning in the context of social interactions: L. Vygotsky vs J. Piaget. *Cultural-Historical Psychology*. <https://doi.org/10.17759/chp.2024200111>
- Siwi, V. A., & Dewi, N. K. (2025). The Effect of Problem Based learning Model on Childhood Problem Solving Skills. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 428–438. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v6i2.18570>
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Susanti, D., & Putri, M. S. (2023). Peran Fungsi Eksekutif Otak Pada Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i01.1524>
- Veraksa, A. N., Veresov, N. N., Sukhikh, V. L., Gavrilova, M. N., & Plotnikova, V. A. (2024). Play to foster children's executive function skills: Exploring short-and long-term effects of digital and traditional types of play. *International Journal of Early Childhood*, 56(3), 687–709. <https://doi.org/10.1007/s13158-023-00377-8>
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177–182. <https://doi.org/10.1177/0963721416645512>
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health, & Council on Communications and Media. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- Yu, Y., Shafto, P., Bonawitz, E., Yang, S. C.-H., Golinkoff, R. M., Corriveau, K. H., Hirsh-Pasek, K., & Xu, F. (2018). The theoretical and methodological opportunities afforded by guided play with young children. *Frontiers in Psychology*, 9, 1152. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01152>
- Zhao, Y. V., & Gibson, J. L. (2022). Solitary symbolic play, object substitution and peer role play skills at age 3 predict different aspects of age 7 structural language abilities in a matched sample of autistic and non-autistic children. *Autism & Developmental Language Impairments*, 7, 23969415211063822. <https://doi.org/10.1177/23969415211063822>