

Inovasi Pembelajaran Berbasis Kotak pada Anak Usia Dini

Muhammad Rusydu, Satriani Junaid, Hartina

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Gazali Bone

E-mail: muhammadrusd@gmail.com

Jurusan Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Gazali Bone

E-mail: satrianijunaid108@gmail.com

Jurusan Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Gazali Bone

E-mail: tina280224@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of box-based learning innovation in early childhood education, focusing on the learning process, children's learning experiences, and the role of teachers in creating active and enjoyable learning activities. The study employed a qualitative descriptive approach conducted in early childhood education institutions implementing box-based learning media. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and documentation, while thematic analysis was used to identify patterns related to learning activities, children's responses, and teacher strategies. The findings reveal that box-based learning media create interactive and meaningful learning experiences by encouraging children to explore, classify, arrange, and communicate through play activities. The use of concrete and multisensory media positively contributes to children's cognitive, language, motor, social-emotional, and creative development. Children showed greater enthusiasm, concentration, participation, and communication skills during the learning process. Teachers also played an important role as facilitators in designing contextual and child-centered learning activities. Despite several challenges, such as limited preparation time and learning media availability, box-based learning innovation is considered effective in supporting enjoyable, inclusive, and developmentally appropriate learning for early childhood education.

Keywords: *Box-Based Learning, Early Childhood Education, Innovative Learning Media, Child Development, Play-Based Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan penting sebagai landasan awal dalam pembentukan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Pada periode golden age, anak membutuhkan pengalaman belajar yang konkret sekaligus menyenangkan agar proses perkembangan berlangsung optimal. UNESCO menegaskan bahwa pembelajaran inovatif pada jenjang pendidikan anak usia dini perlu dikembangkan melalui aktivitas bermain dan eksplorasi lingkungan sehingga anak dapat terlibat secara aktif

dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia turut mendorong pendidik PAUD untuk menghadirkan media pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan mampu menstimulasi kemampuan berpikir, komunikasi, serta kreativitas anak secara menyeluruh. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sejumlah lembaga PAUD masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru sehingga ruang eksplorasi anak menjadi terbatas.

Kondisi tersebut tampak dari minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi di beberapa lembaga PAUD, guru masih lebih sering menggunakan buku, poster, maupun lembar kerja sederhana dibandingkan media manipulatif yang bersifat interaktif. Akibatnya, keterlibatan anak dalam kegiatan belajar belum berkembang secara optimal, terutama pada aspek bahasa, kognitif, dan motorik. Sejumlah penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran membuat anak lebih mudah merasa bosan, sulit mempertahankan konsentrasi, dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Temuan empiris lain menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia 4–5 tahun berkaitan dengan terbatasnya penggunaan media inovatif di kelas. Oleh sebab itu, diperlukan media yang lebih menarik dan dekat dengan dunia bermain anak, seperti kotak pintar maupun permainan edukatif lainnya.

Salah satu inovasi yang mulai banyak diterapkan dalam pembelajaran PAUD adalah media berbasis kotak. Media ini dirancang untuk menggabungkan unsur bermain, eksplorasi, dan stimulasi multisensori dalam satu aktivitas pembelajaran. Pada umumnya, media berbasis kotak dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif yang memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas, seperti membuka, menyusun, mencocokkan, atau mengelompokkan objek sesuai tema pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media kotak pintar dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan, mengenal huruf, kreativitas, hingga keterampilan motorik anak usia dini. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, media tersebut juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif sehingga anak menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan belajar.

Ditinjau dari perspektif sosial dan pendidikan, inovasi pembelajaran berbasis kotak memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Anak tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek yang aktif membangun pengalaman belajar melalui interaksi langsung dengan media dan lingkungan

sekitarnya. Di sisi lain, media berbasis kotak relatif mudah dikembangkan karena dapat memanfaatkan bahan sederhana maupun bahan daur ulang yang tersedia di lingkungan sekitar. Hal ini menjadikan media tersebut lebih fleksibel untuk diterapkan pada berbagai kondisi lembaga PAUD, termasuk sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Dengan demikian, penggunaan media berbasis kotak tidak hanya memiliki nilai pedagogis, tetapi juga mendukung terciptanya pendidikan yang inklusif, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan anak.

Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran berbasis kotak telah cukup banyak dilakukan, sebagian besar kajian masih berfokus pada pengembangan produk, pengukuran efektivitas, atau peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Penelitian yang menelaah proses implementasi media tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari masih relatif terbatas. Demikian pula dengan kajian yang mengulas pengalaman guru dan anak selama penggunaan media, serta bagaimana makna pembelajaran terbentuk melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. Sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan eksperimen maupun penelitian tindakan kelas sehingga aspek pengalaman, dinamika sosial, dan proses pembelajaran belum banyak dieksplorasi secara mendalam.

Dalam perspektif konstruktivisme, anak usia dini belajar secara lebih optimal melalui pengalaman langsung yang diperoleh dari aktivitas bermain dan eksplorasi terhadap objek konkret. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat bantu belajar dalam proses pembentukan pengetahuan anak. Berdasarkan pandangan tersebut, media pembelajaran berbasis kotak tidak hanya dipahami sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang memungkinkan anak membangun pemahaman melalui pengalaman nyata, kolaborasi, serta stimulasi sensorik. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dipandang relevan untuk digunakan karena mampu mengungkap pengalaman, makna, dan proses pembelajaran yang berlangsung secara mendalam dalam konteks alami pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan inovasi pembelajaran berbasis kotak pada anak usia dini, khususnya terkait proses implementasi media, pengalaman belajar anak, serta peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana media berbasis kotak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan bagaimana interaksi antara guru, anak, serta media tersebut membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan kajian pembelajaran inovatif

berbasis pendekatan konstruktivistik pada PAUD. Selain itu, hasil penelitian juga diharapkan menjadi referensi praktis bagi guru maupun lembaga PAUD dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk mengkaji secara mendalam inovasi pembelajaran berbasis kotak pada anak usia dini. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian tidak hanya menyoroti hasil akhir pembelajaran, tetapi juga memusatkan perhatian pada proses, pengalaman guru, respons anak, serta situasi alami yang terbentuk selama kegiatan berlangsung di lingkungan PAUD. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, metode kualitatif dinilai tepat karena mampu menangkap dinamika interaksi, eksplorasi, kreativitas, dan keterlibatan anak ketika berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis kotak. Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan kecenderungan penelitian PAUD kontemporer yang banyak memanfaatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memahami praktik pembelajaran inovatif berbasis media terbuka, seperti *loose parts* dan proyek bermain.

Subjek penelitian dipilih secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung informan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis kotak. Informan penelitian terdiri atas guru PAUD, anak usia dini, dan kepala satuan pendidikan. Guru dipilih karena berperan dalam merancang sekaligus melaksanakan aktivitas pembelajaran, sedangkan kepala sekolah dipandang memiliki pemahaman terkait kebijakan serta dukungan kelembagaan terhadap penggunaan media kreatif di kelas. Anak-anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam penelitian ini karena pengalaman dan respons mereka merupakan sumber data utama. Lokasi penelitian ditentukan pada lembaga PAUD yang telah mengembangkan atau sedang menerapkan media pembelajaran berbasis benda konkret dan bahan sederhana. Pemilihan subjek secara purposive dilakukan untuk memperoleh data yang kaya, relevan, dan sesuai dengan fokus kajian penelitian.

Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung bagaimana anak mengeksplorasi media kotak, cara guru memberikan stimulasi, bentuk interaksi antaranak, hingga munculnya indikator perkembangan seperti kreativitas, kemampuan bahasa, motorik, sosial-emosional, serta keterampilan memecahkan masalah.

Di sisi lain, wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan kepala sekolah guna menggali informasi mengenai alasan penggunaan media kotak, strategi perencanaan pembelajaran, kendala yang dihadapi selama pelaksanaan, serta pandangan mereka terhadap perkembangan anak setelah kegiatan berlangsung. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung, meliputi foto kegiatan, modul ajar atau RPPH, catatan anekdot, hasil karya anak, dan berbagai arsip pembelajaran lain yang berkaitan dengan penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Untuk membantu proses pengumpulan data, digunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi. Peran peneliti tidak hanya sebatas mengumpulkan data, tetapi juga menafsirkan dan menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh di lapangan. Fokus observasi diarahkan pada pemanfaatan kotak sebagai media bermain-belajar, misalnya sebagai alat klasifikasi, sarana mengenal bentuk dan ukuran, media bercerita, wahana bermain peran, maupun bahan untuk proyek sederhana. Pembelajaran berbasis kotak dipahami sebagai bentuk inovasi yang dekat dengan prinsip bermain anak karena bersifat terbuka, mudah dimodifikasi, ekonomis, dan memberi ruang bagi anak untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Berbagai penelitian mengenai *loose parts* juga menunjukkan bahwa penggunaan bahan sederhana dan fleksibel dapat mendorong imajinasi, rasa ingin tahu, kreativitas, serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.

Analisis data dilakukan secara tematik melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Seluruh data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi terlebih dahulu ditranskripsi, kemudian dibaca secara berulang untuk menemukan pola-pola penting. Setelah itu, data diberi kode dan dikelompokkan ke dalam sejumlah tema utama, seperti bentuk inovasi media kotak, strategi guru dalam pembelajaran, respons anak, manfaat terhadap perkembangan, dan tantangan implementasi di lapangan. Analisis tematik dipilih karena mampu membantu peneliti menemukan makna yang muncul dari data kualitatif secara sistematis. Proses analisis berlangsung secara iteratif; artinya, peneliti terus membandingkan data baru dengan kategori yang telah terbentuk hingga diperoleh pemahaman yang utuh mengenai praktik pembelajaran berbasis kotak pada anak usia dini.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, *member checking*, serta pencatatan reflektif selama penelitian berlangsung. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, kepala sekolah, anak, dan dokumen pembelajaran. Sementara itu, triangulasi teknik diterapkan dengan

mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih konsisten. Proses *member checking* dilakukan dengan meminta informan meninjau kembali ringkasan temuan penelitian guna memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman mereka di lapangan. Selain menjaga kualitas data, penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian. Peneliti meminta izin kepada lembaga terkait, memperoleh persetujuan dari guru dan orang tua atau wali anak, menjaga kerahasiaan identitas peserta didik, serta memastikan seluruh proses pengamatan tidak mengganggu kenyamanan maupun keselamatan anak selama kegiatan berlangsung. Prinsip kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas digunakan sebagai landasan untuk memastikan kualitas penelitian kualitatif tetap terjaga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis kotak pada pendidikan anak usia dini mampu menghadirkan proses belajar yang lebih hidup, interaktif, dan mendorong eksplorasi anak secara alami. Melalui media tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai aktivitas, seperti membuka kotak, menyusun benda, memasukkan objek, hingga mengelompokkan bentuk dan warna. Keterlibatan aktif ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dibandingkan pendekatan konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Penggunaan media konkret juga terbukti mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak sekaligus mendukung perkembangan kognitif melalui pengalaman belajar yang berlangsung secara natural.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media kotak memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Anak tampak semakin terampil ketika memegang, memindahkan, dan menata benda sesuai instruksi yang diberikan. Aktivitas sederhana tersebut melatih koordinasi antara mata dan tangan sekaligus meningkatkan ketepatan gerakan. Di sisi lain, pembelajaran berbasis permainan membuat anak belajar melalui pengalaman nyata, sehingga proses memahami konsep menjadi lebih bermakna. Temuan ini memperlihatkan bahwa pendekatan bermain memiliki kontribusi penting dalam mendukung perkembangan fisik dan motorik anak usia dini.

Penelitian ini juga menemukan adanya peningkatan kreativitas pada anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak mampu menciptakan berbagai bentuk maupun gagasan baru dengan memanfaatkan benda-benda yang tersedia di dalam kotak pembelajaran. Kreativitas muncul ketika anak diberi ruang untuk bereksplorasi dan

menggunakan imajinasi tanpa batasan yang kaku. Dalam situasi tersebut, guru tidak mendominasi proses belajar, melainkan berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus dan arahan seperlunya. Pendekatan seperti ini memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir divergen melalui aktivitas bermain konstruktif.

Dari aspek sosial-emosional, media kotak turut membantu anak membangun kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat saling berbagi alat permainan, berdiskusi, hingga membantu teman yang mengalami kesulitan. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kotak tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga mendukung perkembangan sosial anak. Aktivitas bermain kelompok memberi kesempatan bagi anak untuk belajar memahami orang lain, melatih komunikasi, serta menyelesaikan konflik sederhana melalui pengalaman langsung.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media kotak mempermudah penyampaian materi pembelajaran karena anak lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret. Guru juga mengamati peningkatan fokus dan antusiasme anak selama proses pembelajaran berlangsung. Selain mudah digunakan, media ini dinilai fleksibel karena dapat diterapkan pada berbagai tema pembelajaran, mulai dari pengenalan warna, bentuk, angka, hingga huruf. Temuan tersebut menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, yang pada dasarnya lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain.

Dalam perkembangan bahasa, pembelajaran berbasis kotak memberikan dampak yang cukup signifikan. Anak terlihat aktif menyebutkan nama benda, mengenali warna, serta menjelaskan hasil susunan yang mereka buat kepada guru maupun teman. Proses interaksi verbal semacam ini membantu memperkaya kosakata sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Guru pun turut memberikan pertanyaan sederhana yang mendorong anak untuk berbicara dan mengungkapkan pendapatnya. Dengan demikian, aktivitas bermain yang komunikatif dapat menjadi sarana efektif untuk mendukung perkembangan bahasa pada anak usia dini.

Selain berpengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan, pembelajaran berbasis kotak juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Anak menikmati setiap aktivitas tanpa merasa tertekan untuk mencapai target tertentu. Lingkungan belajar yang nyaman seperti ini penting karena mampu meningkatkan motivasi intrinsik anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendekatan bermain memungkinkan anak memahami

konsep secara lebih alami dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penerapannya. Salah satu hambatan utama terletak pada keterbatasan waktu guru untuk menyiapkan media pembelajaran yang variatif dan menarik. Selain itu, jumlah media yang terbatas membuat beberapa anak harus menggunakan kotak permainan secara bergantian. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memanfaatkan bahan bekas dan alat sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Upaya ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak harus mahal untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna bagi anak.

Hasil penelitian turut memperlihatkan keterkaitan pembelajaran berbasis kotak dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dalam prosesnya, anak tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi aktif menemukan dan memahami konsep melalui aktivitas bermain. Media kotak memberikan ruang bagi anak untuk bereksperimen, menyelesaikan masalah sederhana, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak usia dini.

Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran berbasis kotak memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa, dan kreativitas anak usia dini. Perpaduan antara unsur bermain dan eksplorasi terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Oleh sebab itu, penggunaan media kotak dapat menjadi salah satu alternatif inovatif yang layak diterapkan dalam pembelajaran PAUD agar proses belajar lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis kotak memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas proses belajar anak usia dini. Kehadiran media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, sehingga anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan. Melalui proses bermain, menyusun, dan mengeksplorasi berbagai bentuk aktivitas, anak memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan mudah dipahami. Situasi pembelajaran seperti ini membantu anak mengenali konsep-konsep dasar dengan cara yang lebih sederhana sekaligus menyenangkan.

Pemanfaatan media kotak juga berkontribusi terhadap perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Dari sisi kognitif, anak terlihat lebih mudah memahami instruksi dan menyelesaikan tugas sederhana. Kemampuan motorik halus berkembang melalui aktivitas memegang, menyusun, dan memindahkan benda, sementara keterampilan bahasa meningkat ketika anak berinteraksi dan mengungkapkan pendapat selama kegiatan berlangsung. Tidak hanya itu, kreativitas dan imajinasi anak ikut terasah karena mereka diberi ruang untuk menciptakan bentuk atau ide baru secara bebas. Interaksi sosial antar anak pun menjadi lebih baik melalui kebiasaan bekerja sama, berbagi peran, dan berdiskusi dalam kelompok.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis kotak memiliki keterkaitan yang kuat dengan pendekatan konstruktivisme, yaitu proses belajar yang menempatkan pengalaman langsung sebagai dasar pembentukan pengetahuan. Dalam konteks ini, guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, melainkan berfungsi sebagai fasilitator yang menyediakan stimulus dan mendampingi anak selama proses eksplorasi berlangsung. Oleh karena itu, media berbasis kotak dapat dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang relevan diterapkan pada pendidikan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang cenderung aktif, menyukai permainan, dan belajar melalui pengalaman konkret. Guru serta lembaga pendidikan diharapkan mampu mengembangkan penggunaan media ini secara lebih optimal dengan menyediakan sarana yang memadai, merancang aktivitas yang kreatif, serta membangun kerja sama dengan orang tua agar stimulasi belajar dapat berlangsung secara konsisten di sekolah maupun di rumah.

Untuk penelitian selanjutnya, kajian mengenai pembelajaran berbasis kotak masih memiliki peluang untuk dikembangkan secara lebih luas dan mendalam. Peneliti berikutnya dapat memfokuskan penelitian pada pengaruh media tersebut terhadap kemampuan tertentu, seperti berpikir kritis, kemandirian, pemecahan masalah, maupun pembentukan karakter anak. Selain itu, penggunaan metode penelitian yang lebih bervariasi, jumlah subjek yang lebih besar, dan waktu pengamatan yang lebih panjang akan membantu menghasilkan data yang lebih komprehensif. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran berbasis kotak dalam pendidikan anak usia dini dapat dipahami secara lebih utuh dan memberikan kontribusi yang lebih kuat bagi pengembangan praktik pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Maharani, T. M., & Hibana. (2025). Implementasi media kotak ceria berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan motorik anak di BA Aisyiyah Banyuaeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2983–2989.
- Pertiwi, P. I., Hasanah, H., & Kharismawati, I. (2022). Pengembangan media permainan kotak ajaib dalam mengenal bacaan huruf satu suku kata pada aspek bahasa anak usia 5–6 tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5(2), 50–54.
- Rahmawati, A. F. (2024). Pengembangan media kotak pintar dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia dini. IAIN Metro.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130.
- Sari, N. V. (2020). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kotak pintar pada anak kelompok B TK Suryodiningratan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 219–228.
- Susanti, D., & Wahyuni, R. (2024). Peningkatan kreativitas dan keterlibatan anak usia dini melalui alat permainan edukatif kotak pintar. *SCSEJ: Smart Children Smart Education Journal*, 3(1), 15–23.
- Yuliana, R., & Aisyah, S. (2024). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf pada anak usia 4–5 tahun melalui media KOPIN. *AUDHI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45–56.
- Aisyah, E. N., Utamimah, S., & Baharun, H. (2025). Implementing project-based learning with loose parts in early childhood education: A qualitative descriptive study. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/9390>
- Dewi, E. R. V., Hibana, H., & Ali, M. (2022). Loose part: Finding innovation in learning early childhood education. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(2), 53–66. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/72-01>
- Lochmiller, C. R. (2021). Conducting thematic analysis with qualitative data. *The Qualitative Report*, 26(6). <https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol26/iss6/19/>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE. <https://us2.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book246128>
- Rianti, Nurjanah, I., Latifah, D., Alifah, N., & Asyiah, A. (2022). Freedom learning on early childhood education: Implementation of STEAM method with loose parts media. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(2), 99–108. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.72-05>
- Stahl, N. A., & King, J. R. (2020). Understanding and using trustworthiness in qualitative research. *Journal of Developmental Education*, 44(1), 26–28. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1320570.pdf>
- Fragkiadaki, G., Fler, M., & Rai, P. (2021). *Innovation in early childhood and primary education*. Routledge. <https://doi.org/10.1201/9781003206019-2>
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran bermain dalam optimalisasi pembelajaran anak usia dini: Studi kasus di TK KB Darul Guroba. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 11(2). <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/26462>
- Pearce, N., & Thompson, J. (2022). A toolbox for engaging children in play and creativity for learning across the domains. *Texas Journal of Literacy Education*, 10(1), 1–12. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1340669.pdf>

- Scott, F. L. (2021). Digital technology and play in early childhood. Encyclopedia on Early Childhood Development. <https://www.child-encyclopedia.com/pdf/expert/technology-early-childhood-education/according-experts/digital-technology-and-play-early-childhood>
- Sari, D., & Rahmawati, N. (2023). Pembelajaran berbasis mainan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. JECE (Journal of Early Childhood Education), 5(2), 112–120. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece/article/download/31816/pdf>
- UNICEF Office of Innovation. (2023). Project play. <https://www.unicef.org/innovation/project-play>
- Yulianti, E. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(2), 88–98. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/download/8933/4335/32384>
- Zaini, A. (2020). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 8(1), 118–134. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/download/4656/3020>