



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2304-2313

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2266

## **Eksplorasi Active Learning Berbasis Loose Parts dalam Pendekatan HighScope untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini**

**Nuryami<sup>1</sup>, dan Nur Kholik Afandi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sultan Aji Muhammad Idris

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan eksplorasi active learning berbasis loose parts dalam pendekatan HighScope pada pendidikan anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan 27 anak usia dini dan 2 guru sebagai informan utama. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis loose parts meningkatkan motivasi dan partisipasi anak selama kegiatan kelas. Anak menjadi lebih antusias dalam belajar, lebih aktif menyelesaikan tugas, lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil karya, serta lebih mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Tahapan plan-do-review dalam pendekatan HighScope memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih, mengeksplorasi, dan merefleksikan pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Selain itu, penggunaan loose parts yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kreatif, menyenangkan, dan partisipatif sehingga mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak usia dini secara optimal.

**Kata Kunci :** Active Learning; Highscope; Loose Parts; Motivasi Belajar

**ABSTRACT.** This study aims to describe the exploration of active learning based on loose parts within the HighScope approach in early childhood education. The study employed a descriptive qualitative approach involving 27 early childhood children and 2 teachers as the main informants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed that loose parts-based learning increased children's motivation and participation during classroom activities. Children became more enthusiastic in learning, more active in completing tasks, more confident in presenting their work, and more capable of interacting and collaborating with peers. The plan-do-review stages in the HighScope approach provided opportunities for children to choose, explore, and reflect on their learning experiences directly, making learning more meaningful and contextual. In addition, the use of loose parts related to children's daily lives created a more engaging, creative, enjoyable, and participatory learning environment that supported children's social, emotional, and cognitive development optimally

**Keyword :** Active Learning; Highscope; Learning Motivation; Loose Parts

Copyright (c) 2026 Nuryami dkk.

✉ Corresponding author : Nuryami

Email Address : nuryami9517@gmail.com

Received 15 Mei 2026, Accepted 15 Juni 2026, Published 15 Juni 2026

## PENDAHULUAN

Motivasi dan keterlibatan belajar merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini karena berhubungan dengan kualitas proses dan pengalaman belajar anak [1],[2]. Pada masa *golden age*, anak membutuhkan pengalaman belajar aktif dan bermakna yang sesuai dengan tahap perkembangannya [3]. Sejalan dengan perkembangan pendidikan, pembelajaran telah bergeser dari *teacher-centered* menuju *student-centered* learning yang menekankan keterlibatan aktif anak melalui pengalaman langsung dan *learning through play* [4],[5]. Namun, pendekatan tersebut belum sepenuhnya diterapkan secara optimal dalam pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 6 April hingga 10 April 2026 menunjukkan bahwa 19 dari 27 anak (70,37%) kurang fokus selama kegiatan pembelajaran, 16 anak (59,26%) belum berani menyampaikan pendapat atau bertanya, dan 15 anak (55,56%) mudah merasa bosan ketika menggunakan media pembelajaran yang monoton. Selain itu, interaksi antaranak juga masih rendah dan sebagian besar anak cenderung bergantung pada arahan guru selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan eksploratif. Jika kondisi ini terus berlangsung, anak berisiko menjadi pasif, kurang percaya diri, bergantung pada guru, serta mengalami hambatan dalam perkembangan kreativitas, kemampuan sosial, dan kemandirian belajar [6],[7]. Oleh karena itu, anak membutuhkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan dekat dengan pengalaman nyata agar mereka dapat belajar melalui proses mencoba, mengeksplorasi, dan membangun pemahaman sendiri [8].

Pembelajaran aktif menempatkan anak sebagai individu yang terlibat langsung dalam proses belajar melalui kegiatan memilih, mencoba, memanipulasi benda, berinteraksi, dan menemukan pengalaman belajar secara nyata [9],[10]. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penerapan *active learning* berbasis *loose parts* dalam pendekatan *HighScope*. Media seperti ranting kayu, batu, kerikil, cangkang kerang, biji-bijian, kain perca, dan daun-daunan memungkinkan anak lebih aktif menyusun, membentuk, dan menciptakan sesuatu melalui eksplorasi langsung [11]. Dalam pendekatan *HighScope*, kegiatan ini sejalan dengan tahapan *plan-do-review* yang memberi kesempatan anak merencanakan, melakukan eksplorasi, dan menceritakan kembali pengalaman belajar mereka [12],[13].

Penelitian oleh Ratna, Arbarini, dan Loretha menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran STEAM dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran [14]. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada implementasi pembelajaran STEAM dan belum mengintegrasikan pendekatan *HighScope* secara spesifik. Penelitian lain oleh Sukardjo menemukan bahwa media *loose parts* mampu menstimulasi keterampilan abad ke-21 anak usia dini, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis [15]. Akan tetapi, penelitian tersebut lebih menekankan pengembangan keterampilan 4C dan belum mengkaji motivasi serta keaktifan belajar anak melalui tahapan *plan-do-review* dalam pendekatan *HighScope*. Selain itu, penelitian oleh Li dalam studi kasus di J Kindergarten, Shenyang, menjelaskan bahwa pendekatan *HighScope* dapat mendukung perkembangan *self-*

*identity* anak usia dini melalui pembelajaran berbasis pengalaman yang memberi anak kesempatan untuk mengeksplorasi peran, membuat keputusan, dan merefleksikan pengalaman belajar mereka [16]. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada perkembangan *self-identity* dalam implementasi *HighScope* dan belum mengintegrasikan penggunaan *loose parts* sebagai media pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran anak usia dini.

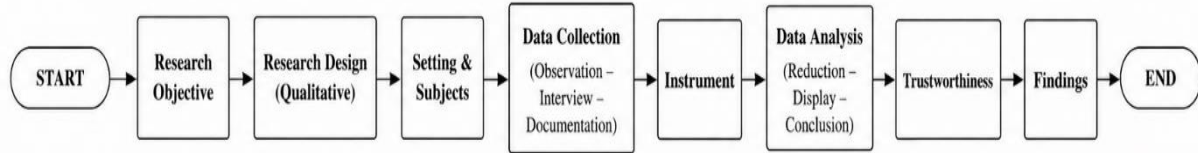
Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa kajian mengenai *loose parts* dan *HighScope* telah banyak dilakukan, tetapi sebagian besar masih berfokus pada kreativitas, kemampuan kognitif, atau keterampilan tertentu secara terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan *active learning* berbasis *loose parts* dengan pendekatan *HighScope* untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar anak usia dini masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengeksplorasi secara mendalam penerapan *active learning* berbasis *loose parts* dalam pendekatan *HighScope* guna meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam proses peningkatan motivasi dan keaktifan belajar anak melalui penerapan pembelajaran berbasis *loose parts* [17]. Penelitian dilaksanakan sejak tanggal 6 April hingga 27 April 2026 di TK Bina Anaprasa Cempaka III salah satu sekolah di Balikpapan, Kalimantan Timur. Subjek penelitian terdiri dari 27 anak usia 5–6 tahun dan dua orang guru sebagai informan kunci yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian difokuskan pada satu kelas agar data yang diperoleh lebih mendalam dan komprehensif, Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi anak yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas B, hadir secara rutin selama penelitian berlangsung, serta guru yang terlibat langsung dalam penerapan pembelajaran berbasis *loose parts*. Adapun kriteria eksklusi meliputi anak yang tidak mengikuti pembelajaran secara penuh selama proses penelitian dan anak yang memiliki tingkat kehadiran rendah selama kegiatan berlangsung. Penelitian difokuskan pada satu kelas agar data yang diperoleh lebih mendalam dan komprehensif [18].

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif moderat, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar anak selama pembelajaran berlangsung meliputi motivasi belajar, partisipasi, interaksi sosial, inisiatif, konsentrasi, dan keberanian menyampaikan ide [19], wawancara dilakukan kepada guru untuk menggali informasi terkait proses pembelajaran dan perubahan perilaku anak. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan arsip pembelajaran digunakan sebagai data pendukung. Data hasil observasi dan wawancara kemudian dikategorikan ke dalam beberapa tema utama, yaitu motivasi belajar, keterlibatan belajar, interaksi sosial, inisiatif anak, dan kepercayaan diri. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selanjutnya, data diinterpretasikan secara tematik untuk mengidentifikasi pola keterlibatan belajar

anak selama penerapan *active learning* berbasis *loose parts*. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan *member check* untuk memastikan kesesuaian data dengan kondisi lapangan [20],[21]. Berikut ini gambaran alur penelitian.



**Gambar 1. Tahapan Alur Penelitian**

Bagan alur penelitian menunjukkan tahapan penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga penarikan kesimpulan. Tahap awal penelitian diawali dengan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan terkait rendahnya motivasi dan keaktifan belajar anak. Selanjutnya dilakukan penentuan tujuan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, serta penetapan subjek penelitian yang terdiri atas 27 anak usia 5–6 tahun dan 2 guru menggunakan teknik *purposive sampling*. Tahap berikutnya meliputi penyusunan instrumen penelitian dan pengumpulan data melalui observasi partisipatif moderat, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan *member check* sehingga diperoleh temuan penelitian yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Keterlibatan Anak. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterlibatan belajar anak selama pembelajaran masih belum berkembang secara optimal. Anak terlihat kurang fokus mengikuti kegiatan, mudah kehilangan perhatian, serta masih bergantung pada arahan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika guru menjelaskan materi, perhatian anak hanya bertahan dalam waktu singkat sebelum mulai berbicara dengan teman atau memainkan benda di sekitar. Interaksi antaranak juga masih terbatas sehingga suasana kelas cenderung berlangsung satu arah.

Guru kelas menyampaikan bahwa kondisi tersebut sering muncul ketika pembelajaran didominasi penjelasan verbal dan penggunaan media yang kurang variatif. Anak terlihat lebih cepat bosan ketika pembelajaran tidak memberi kesempatan untuk mencoba dan mengeksplorasi secara langsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, partisipatif, dan bermakna agar keterlibatan belajar dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini cenderung lebih mudah terlibat ketika pembelajaran memberi ruang manipulasi benda, interaksi sosial, dan pengalaman sensorik secara langsung. Kondisi ini memperlihatkan bahwa keterlibatan belajar pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh karakteristik pembelajaran yang berbasis *child-centered* dan *experiential learning* [22].

Pelaksanaan *Active Learning* Berbasis *Loose Parts*. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan berbagai *loose parts* seperti ranting kayu, batu kecil, daun-daunan, biji-bijian, kulit buah, dan tutup botol bekas. Kegiatan pembelajaran dirancang berdasarkan tahapan *plan-do-review* dalam pendekatan *HighScope* [23],[24]. Pada tahap *plan*, anak diberi kesempatan memilih bahan dan menentukan bentuk yang akan dibuat sesuai minat masing-masing. Anak terlihat antusias ketika bahan-bahan disiapkan di area belajar. Sebagian anak mulai berdiskusi mengenai ide yang akan dibuat, sedangkan anak lain langsung memilih bahan yang dianggap menarik.

Tahap *do* menjadi proses eksplorasi aktif ketika anak mulai menyusun, menggabungkan, dan memodifikasi berbagai *loose parts* sesuai imajinasi masing-masing. Anak tidak hanya mengikuti contoh guru, tetapi mulai menciptakan bentuk baru berdasarkan ide sendiri. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi anak ketika mengalami kesulitan. Pada tahap *review*, anak diberi kesempatan menunjukkan hasil karya dan menceritakan pengalaman belajar di depan teman-temannya. Meskipun sebagian anak masih menggunakan kalimat sederhana, mereka terlihat lebih percaya diri saat menyampaikan hasil eksplorasi yang telah dilakukan.

Guru kelas menyampaikan: “Anak yang biasanya diam mulai berani menjelaskan hasil karyanya setelah beberapa kali kegiatan *review* dilakukan dan mulai mencoba membuat beberapa karya.” Temuan ini sejalan dengan penelitian Tomoko Wakabayashiy yang menyatakan bahwa pendekatan *HighScope* melalui tahapan *plan-do-review* mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran karena anak diberi kesempatan menentukan pilihan dan mengeksplorasi pengalaman belajar secara mandiri [25]. Selain itu, penelitian oleh Jeanne Reid juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *HighScope* dapat mendorong berkembangnya kreativitas dan kemampuan berpikir anak melalui aktivitas eksploratif [26]. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada penggunaan media *loose parts* yang berasal dari lingkungan sekitar anak sehingga proses eksplorasi menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa integrasi *loose parts* dalam pendekatan *HighScope* tidak hanya mendukung *active learning*, tetapi juga memperkuat *experiential learning* pada pendidikan anak usia dini.

Pada tahap *plan*, anak mulai menunjukkan kemampuan mengambil keputusan melalui pemilihan bahan dan penentuan ide kegiatan secara mandiri. Tahap *do* memperlihatkan berkembangnya *exploratory behavior* ketika anak memanipulasi berbagai *loose parts* berdasarkan imajinasi masing-masing. Sementara itu, tahap *review* memberi ruang reflektif yang membantu anak membangun keberanian verbal dan partisipasi sosial. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil karya, tetapi juga pada proses konstruksi pengalaman belajar anak [27].

Motivasi Belajar Anak Selama Pembelajaran. Penerapan *active learning* berbasis *loose parts* menunjukkan perubahan motivasi belajar anak selama kegiatan berlangsung. Anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, bertahan lebih lama di area belajar, serta aktif mencoba berbagai bahan yang tersedia.

**Tabel 1. Perubahan Motivasi Belajar Anak Selama Pembelajaran**

Aspek Motivasi	Kondisi Awal	Kondisi Selama Pembelajaran
Antusiasme	Anak mudah kehilangan minat	Anak lebih bersemangat mengikuti kegiatan.
Perhatian	Fokus belajar berlangsung singkat	Anak mampu mengikuti kegiatan lebih lama.
Rasa ingin tahu	Anak jarang bertanya atau mencoba	Anak mulai aktif mencoba dan meminta tambahan bahan.
Keterlibatan	Anak mudah meninggalkan area belajar	Anak bertahan hingga kegiatan selesai.
Kepercayaan diri	Anak masih ragu menunjukkan hasil karya	Anak mulai berani menceritakan hasil kegiatan.

Peningkatan motivasi belajar tidak hanya terlihat dari antusiasme mengikuti kegiatan, tetapi juga dari meningkatnya durasi keterlibatan anak selama proses eksplorasi. Anak terlihat lebih lama bertahan di area belajar dan secara spontan mencoba berbagai bentuk tanpa instruksi langsung dari guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa *loose parts* memberi ruang kebebasan eksploratif yang mendukung munculnya *intrinsic motivation* pada anak usia dini. Selain itu, penggunaan bahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Ketika anak merasa memiliki kontrol terhadap aktivitas belajar, mereka cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa motivasi belajar anak meningkat ketika pembelajaran memberi ruang partisipasi aktif dan keterlibatan emosional selama kegiatan belajar [28]. Perbedaannya, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* berbasis bahan alam dan benda sederhana justru mampu meningkatkan motivasi belajar tanpa bergantung pada teknologi digital. Hal ini memperlihatkan bahwa pengalaman belajar konkret dan manipulatif tetap memiliki pengaruh kuat terhadap motivasi intrinsik anak usia dini [29].

Keaktifan dan Interaksi Sosial Anak. Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan *active learning* berbasis *loose parts* juga mendorong berkembangnya keaktifan dan interaksi sosial anak selama pembelajaran berlangsung. Anak mulai terlibat secara langsung dalam proses mengambil bahan, menyusun benda, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara mandiri

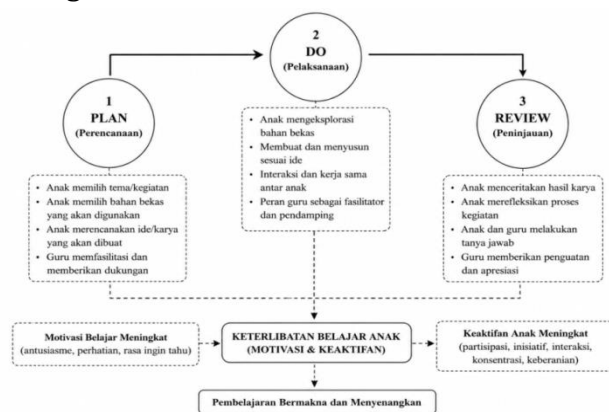
**Tabel 2. Perkembangan Keaktifan Anak Selama Pembelajaran**

Aspek Keaktifan	Kondisi Sebelum Pembelajaran	Kondisi Selama Pembelajaran
Partisipasi	Anak lebih banyak menunggu arahan guru	Anak mulai aktif mencoba kegiatan secara mandiri.
Interaksi social	Komunikasi antar anak masih terbatas	Anak mulai bekerja sama dan saling membantu.
Inisiatif	Anak jarang menggunakan ide sendiri	Anak mulai mencoba bahan sesuai imajinasinya.
Konsentrasi	Anak mudah terdistraksi	Anak mampu bertahan lebih lama dalam kegiatan.
Keberanian terlibat	Anak masih ragu mengikuti kegiatan	Anak lebih percaya diri selama pembelajaran.

Keaktifan belajar anak berkembang melalui keterlibatan langsung dalam proses manipulasi bahan dan interaksi sosial selama kegiatan berlangsung. Anak tidak hanya mengikuti instruksi guru, tetapi mulai menunjukkan inisiatif melalui pemilihan bahan, penyusunan bentuk, serta percobaan membuat karya berdasarkan ide sendiri. Kondisi

ini menunjukkan adanya perubahan dari *teacher dependence* menuju *self-directed activity* [30]. Perkembangan keaktifan juga terlihat pada interaksi sosial antaranak. Aktivitas berbagi bahan, berdiskusi, dan membantu teman memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* mendorong *collaborative learning* secara alami. Dengan demikian, keaktifan belajar tidak hanya muncul dalam bentuk aktivitas fisik, tetapi juga berkembang melalui komunikasi sosial dan partisipasi anak selama pembelajaran berlangsung.

Dinamika Pendekatan *HighScope* dalam Pembelajaran. Pendekatan *HighScope* melalui tahapan *plan-do-review* memberikan struktur pembelajaran yang mendukung berkembangnya *child autonomy* dan *active engagement*. Anak memperoleh kesempatan untuk mengambil keputusan selama pembelajaran sehingga proses belajar tidak lagi sepenuhnya dikendalikan guru.



**Gambar 2. Proses Active Learning dalam Pendekatan HighScope**

Pada tahap *plan*, anak belajar menentukan pilihan dan membangun kesiapan belajar. Tahap *do* mendorong *exploratory learning* melalui aktivitas manipulatif menggunakan *loose parts*. Sementara itu, tahap *review* membantu anak merefleksikan pengalaman belajar dan membangun keberanian mengomunikasikan ide.

Guru menyampaikan: “Ketika menggunakan *loose parts*, anak lebih lama bertahan di area belajar dibandingkan pembelajaran biasa.” Kombinasi ketiga tahapan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *HighScope* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, reflektif, dan bermakna bagi anak usia dini. Pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penyelesaian tugas, tetapi juga pada proses eksplorasi, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif anak selama belajar [31],[32].

## KESIMPULAN

Penerapan *active learning* berbasis *loose parts* dalam pendekatan *HighScope* mampu membangun keterlibatan belajar anak melalui peningkatan motivasi, inisiatif, interaksi sosial, dan keberanian mengekspresikan ide selama pembelajaran berlangsung. Anak terlihat lebih aktif mengeksplorasi bahan, bertahan lebih lama dalam kegiatan, bekerja sama dengan teman, serta lebih percaya diri saat menyampaikan hasil karya. Tahapan *plan-do-review* memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses memilih, mengeksplorasi, dan merefleksikan pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih *child-centered*, partisipatif, dan kontekstual. Temuan

penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *loose parts* dan pendekatan *HighScope* tidak hanya mendukung aktivitas bermain anak, tetapi juga memperkuat experiential learning dan active engagement pada pendidikan anak usia dini. Novelty penelitian ini terletak pada integrasi *active learning* berbasis *loose parts* dengan tahapan *plan-do-review* dalam pendekatan *HighScope* untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar anak secara kontekstual dan partisipatif. Implikasi praktis penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada anak melalui pemanfaatan bahan-bahan sederhana di lingkungan sekitar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian serupa menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* dengan cakupan subjek yang lebih luas dan waktu penelitian yang lebih panjang.

## PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah, guru, dan seluruh anak yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

## REFERENSI

- [1] J. Hartikainen, A.-M. Poikkeus, E. A. Haapala, A. Sääkslahti, dan T. Finni, "Associations of Classroom Design and Classroom-Based Physical Activity with Behavioral and Emotional Engagement among Primary School Students," *Sustainability*, vol. 13, no. 14, hal. 8116, Jul 2021, doi: 10.3390/su13148116.
- [2] J. Huang, C. T.-S. Siu, dan H. Cheung, "Longitudinal relations among teacher-student closeness, cognitive flexibility, intrinsic reading motivation, and reading achievement," *Early Child. Res. Q.*, vol. 61, hal. 179–189, 2022, doi: 10.1016/j.ecresq.2022.07.009.
- [3] P. Lunga, S. Esterhuizen, dan M. Koen, "Play-based pedagogy: An approach to advance young children's holistic development," *South African J. Child. Educ.*, vol. 12, no. 1, hal. 12, Jun 2022, doi: 10.4102/sajce.v12i1.1133.
- [4] Jane F. Nakato, Chidinma I. Onyeibor, dan Chinyere E. Ekanem, "Rethinking learner-centered teaching in early education: Lessons from a global practice perspective," *Int. J. Manag. Entrep. Res.*, vol. 7, no. 5, hal. 413–420, Mei 2025, doi: 10.51594/ijmer.v7i5.1929.
- [5] T. T. T. Ha, V. T. T. Lien, dan T. T. Hang, "Early childhood education through a child-centered approach: Theoretical foundations and key issues," *Macrolinguistics and Microlinguistics*, vol. 6, no. 2, hal. 74–84, Mei 2025, doi: 10.21744/mami.v6n2.40.
- [6] L. Nontell, "Life of a Wildflower: Reimagining Meaningful Learning Through Play-Based Pedagogy," *Learn. Landscapes*, vol. 14, no. 1, hal. 277–287, Jun 2021, doi: 10.36510/learnland.v14i1.1035.
- [7] I. V. Vachkov dan S. N. Vachkova, "Children's Play in the Limelight of Contemporary Psychological Concepts. Reflections after Reading the Textbook about Play," *Cult. Psychol.*, vol. 21, no. 1, hal. 114–120, Apr 2025, doi: 10.17759/chp.2025210112.

- [8] E. Danniels dan A. Pyle, "Inclusive Play-Based Learning: Approaches from Enacting Kindergarten Teachers," *Early Child. Educ. J.*, vol. 51, no. 7, hal. 1169–1179, Okt 2023, doi: 10.1007/s10643-022-01369-4.
- [9] T. M. Giorza, "'Draw yourself and write your name': Material-discursive agency of names and drawings in early childhood," *Contemp. Issues Early Child.*, vol. 23, no. 3, hal. 265–285, Sep 2022, doi: 10.1177/14639491221117224.
- [10] R. G. Fukkink dan F. Egert, "Learning experiences from ECEC professionals during an international field visit: The Berlin, The Hague, and Schiedam Study," *Contemp. Issues Early Child.*, vol. 27, no. 1, hal. 113–129, Mar 2026, doi: 10.1177/14639491241255355.
- [11] N. A. Trina, M. Monsur, N. Cosco, L. Loon, S. Shine, dan A. Mastergeorge, "Rethinking Traditional Playgrounds: Temporary Landscape Interventions to Advance Informal Early STEAM Learning in Outdoors," *Educ. Sci.*, vol. 15, no. 8, hal. 952, Jul 2025, doi: 10.3390/educsci15080952.
- [12] Z. Cai, "The High-Scope Curriculum Support for Early Childhood Development – Take Active Learning in Young Children as an Example," in *Proceedings of the 2021 International Conference on Social Development and Media Communication (SDMC 2021)*, Jan 2022, vol. 631, hal. 1418–1422. doi: 10.2991/assehr.k.220105.260.
- [13] S. F. Ahmed, N. E. Waters, dan L. E. Skibbe, "A randomized controlled trial of HighScope's teacher professional learning on preschoolers' executive function skills," *Early Child. Res. Q.*, vol. 76, hal. 230–239, 2026, doi: 10.1016/j.ecresq.2026.03.012.
- [14] A. Ratna, M. Arbarini, dan A. F. Loretha, "Pembelajaran STEAM dengan Media Loose Parts di Kelompok Bermain Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, hal. 3227–3240, Jun 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.4468.
- [15] M. Sukardjo, B. Nirmala, S. A. Ruiyat, H. Annuar, dan U. Khasanah<sup>5</sup>, "Loose Parts: Stimulation of 21st Century Learning Skills (4C Elements)," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 1073–1086, Feb 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.4088.
- [16] H. Li, "Self-Identity Development for Young Children in the High Scope Curriculum-Based on a Case Study of J Kindergarten in Shenyang," *Appl. Educ. Psychol.*, vol. 3, no. 4, 2022, doi: 10.23977/appep.2022.030410.
- [17] W. M. Lim, "Sample Size in Qualitative Research: Moving from Data Saturation to Theoretical Saturation," *J. Glob. Mark.*, vol. 39, no. 2, hal. 224–234, Mar 2026, doi: 10.1080/08911762.2025.2590757.
- [18] S. K. Ahmed, "Sample size for saturation in qualitative research: Debates, definitions, and strategies," *J. Med. Surgery, Public Heal.*, vol. 5, hal. 100171, Apr 2025, doi: 10.1016/j.glmedi.2024.100171.
- [19] I. A. Castillo, E. Dahlborg, S. H. Arvekle, dan E. Tengelin, "Norm-Critical Teaching in Practice? An Observational Study of a Campus-Based Clinical Learning Environment in Nursing Education," *J. Contemp. Ethnogr.*, vol. 54, no. 2, hal. 170–197, Apr 2025, doi: 10.1177/08912416241305125;ISSUE:ISSUE:DOI.
- [20] M. Husnullail, R. Risnita, M. S. Jailani, dan A. Asbui, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dalam Riset Ilmiah," *J. Genta Mulia*, vol. 15, no. 2, hal. 70–78, Jul 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1148>
- [21] C. A. Viera, "Case Study As a Qualitative Research Methodology," *Perform. Improv. J.*, vol. 62, no. 4, hal. 125–129, Des 2023, doi: 10.56811/PFI-23-0005.
- [22] M. Kim dan M. J. Park, "Absorptive capacity in entrepreneurial education:

- Rethinking the Kolb's experiential learning theory," *Int. J. Manag. Educ.*, vol. 21, no. 3, hal. 100873, Nov 2023, doi: 10.1016/j.ijme.2023.100873.
- [23] R. H. Hasibuan *et al.*, "The Development of Flipbook Marker-Based High-Scope Learning Models to Improve Children's Creative Thinking Skills," *J. Namibian Stud.*, vol. 33, hal. 1977, Jan 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.namibian-studies.com/index.php/JNS/article/view/2872>
- [24] E. Carranza Hernández, "Exploring classroom management problems and strategies to teach English in the High Scope classroom." Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://hdl.handle.net/20.500.12371/23886>
- [25] T. Wakabayashi, J. B. Claxton, E. Melton-Grace, M. Delcamp, L. J. Schweinhart, dan S. Gardner, "What Happened During Teacher Visits? A Closer Look at the Parent Engagement Effort of the HighScope Perry Preschool Project," *Early Child. Educ. J.*, vol. 54, no. 2, hal. 1015–1026, Feb 2026, doi: 10.1007/s10643-025-01895-x.
- [26] J. Reid dan E. O'Leary, "Teacher Perspectives on Curriculum Selection, Quality, and Use in Public Preschool Classrooms," *J. Res. Child. Educ.*, vol. 40, no. 2, hal. 268–285, Apr 2026, doi: 10.1080/02568543.2024.2442434.
- [27] I. Vale dan A. Barbosa, "Active learning strategies for an effective mathematics teaching and learning," *Eur. J. Sci. Math. Educ.*, vol. 11, no. 3, hal. 573–588, Jul 2023, doi: 10.30935/scimath/13135.
- [28] B. Shen, B. Bai, J. Wang, dan H. Song, "Relations between motivation, social and emotional learning (SEL), and English learning achievements in Hong Kong primary schools," *Cambridge J. Educ.*, vol. 54, no. 4, hal. 417–436, Jul 2024, doi: 10.1080/0305764X.2024.2367484.
- [29] C. Chen, N. Jamiat, S. N. A. Rabu, dan S. Du, "Effects of Augmented Reality with Pedagogical Agent on EFL Primary Students' Vocabulary Acquisition, Motivation, and Technology Perceptions," *Int. J. Human-Computer Interact.*, vol. 41, no. 18, hal. 11592–11610, Sep 2025, doi: 10.1080/10447318.2024.2443534.
- [30] J. Liu, D. Tahri, dan F. Qiang, "How Does Active Learning Pedagogy Shape Learner Curiosity? A Multi-Site Mediator Study of Learner Engagement among 45,972 Children," *J. Intell.*, vol. 12, no. 6, hal. 59, Jun 2024, doi: 10.3390/jintelligence12060059.
- [31] I. G. I. Sudipa, P. A. Cakranegara, M. W. A. Ningtyas, E. Efendi, dan A. J. Wahidin, "Penilaian Aspek Keaktifan Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode ORESTE," *Remik*, vol. 6, no. 3, hal. 436–447, Agu 2022, doi: 10.33395/remik.v6i3.11628.
- [32] D. A. Nagel, J. L. Penner, G. Halas, M. T. Philip, dan C. A. Cooke, "Exploring experiential learning within interprofessional practice education initiatives for pre-licensure healthcare students: a scoping review," *BMC Med. Educ.*, vol. 24, no. 1, hal. 139, Feb 2024, doi: 10.1186/s12909-024-05114-w.