Jurnal Ilmiah Cahaya Paud
Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN. 2407-1064 E-ISSN. 2807-5552

Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Guru dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini

Supiyah[1], Darsinah[2]
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jl. Garuda Mas No.8, Gatak, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57169
Email: a520251031@student.ums.ac.id[1], dar180@ums.ac.id[2]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan dasar mengajar guru dalam mendukung kegiatan bermain anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan dasar mengajar guru diwujudkan melalui lima bentuk praktik pedagogis dalam kegiatan bermain. Pada keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, guru menyiapkan lingkungan bermain, memberikan peringatan menjelang akhir kegiatan, dan mengajak anak mengingat kembali pengalaman bermain. Dalam keterampilan menjelaskan, guru menggunakan instruksi sederhana dan petunjuk bertahap, seperti dalam kegiatan memilah biji-bijian. Keterampilan bertanya ditunjukkan melalui pertanyaan terbuka yang mendorong anak mengeksplorasi ide, misalnya ketika menyusun balok agar lebih kokoh. Guru juga memberikan penguatan melalui apresiasi terhadap usaha dan partisipasi anak, serta menerapkan variasi bahan, tingkat kesulitan, dan intensitas bantuan sesuai dengan kebutuhan anak. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan dasar mengajar tidak hanya berkaitan dengan penyampaian instruksi, tetapi juga mencakup kemampuan guru dalam menyesuaikan dukungan pedagogis dengan respons dan kebutuhan anak selama bermain. Penelitian ini mengimplikasikan pentingnya pengembangan keterampilan mengajar yang responsif agar kegiatan bermain tetap memberikan ruang bagi eksplorasi dan kemandirian anak.

Kata kunci: *Keterampilan Dasar Mengajar, Guru PAUD, Kegiatan Bermain, Pembelajaran Berbasis Bermain, Interaksi Guru-Anak*

***Abstract*:** *This study aims to analyze teachers' basic teaching skills in supporting play activities among early childhood learners. This study employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings indicate that teachers' basic teaching skills are demonstrated through five forms of pedagogical practice in play activities. In opening and closing lessons, teachers prepare the play environment, provide warnings before the end of activities, and encourage children to recall their play experiences. In explaining, teachers use simple instructions and step-by-step guidance, as demonstrated in seed-sorting activities. Questioning skills are demonstrated through open-ended questions that encourage children to explore ideas, such as when building blocks to make a structure more stable. Teachers also provide reinforcement by appreciating children's efforts and participation, while varying materials, levels of difficulty, and the intensity of assistance according to children's needs. These findings indicate that basic teaching skills involve not only delivering instructions but also teachers' ability to adjust pedagogical support to children's responses and needs during play. This study highlights the importance of developing responsive teaching skills to ensure that play activities continue to provide opportunities for children's exploration and independence.*

Keywords: *Basic Teaching Skills, Early Childhood Education Teachers, Play Activities, Play-Based Learning, Teacher-Child Interaction*

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi landasan penting bagi perkembangan kemampuan berpikir, berbahasa, bergerak, dan berinteraksi sosial anak. Pada masa ini, bermain bukan sekadar kegiatan pengisi waktu, melainkan cara anak mengenali lingkungan, menguji gagasan, mengelola emosi, dan membangun kemandirian. Pengalaman tersebut dapat muncul melalui berbagai aktivitas sederhana, seperti memilah biji-bijian, merawat tanaman, atau menyusun balok-balok (Safri et al., 2025). Meskipun demikian, kehadiran alat permainan tidak dengan sendirinya menjamin terjadinya pembelajaran yang bermakna. Guru perlu mampu menata lingkungan, mengamati kebutuhan anak, mengajukan pertanyaan yang menantang, serta memberikan bantuan tanpa mengambil alih proses bermain. Keseimbangan antara kebebasan anak dan keterlibatan guru inilah yang menjadi persoalan penting dalam keterampilan mengajar di PAUD (Safri et al., 2025).

Dalam praktik pembelajaran anak usia dini, tantangan penting terletak pada keterampilan dasar mengajar guru dalam memfasilitasi kegiatan bermain (Darsinah, 2018). Guru tidak hanya dituntut untuk menyediakan alat dan bahan permainan, tetapi juga mampu membuka dan mengarahkan kegiatan, menjelaskan aturan secara sederhana, mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran anak, memberikan penguatan, serta mengelola interaksi dan partisipasi anak selama bermain (BPS, 2025). Keterampilan tersebut perlu diterapkan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan respons anak, tanpa mengurangi kesempatan mereka untuk bereksplorasi dan mengambil inisiatif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran berbasis bermain tidak hanya ditentukan oleh aktivitas dan media yang digunakan, tetapi juga oleh ketepatan tindakan pedagogis guru dalam mendampingi proses belajar anak.

Pentingnya keterlibatan guru dalam kegiatan bermain juga berkaitan dengan pendekatan *guided play* atau bermain dengan pendampingan. Pendekatan ini menempatkan guru sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan dukungan pedagogis tanpa menghilangkan kendali serta inisiatif anak dalam bermain. (Skene et al., 2022), melalui kajian sistematis dan meta-analisis tentang *guided play*, menunjukkan relevansi pendampingan guru terhadap proses belajar dan perkembangan anak. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan guru dalam bermain perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik aktivitas yang dilakukan. Oleh karena itu, persoalannya bukan sekadar apakah guru perlu terlibat dalam permainan, melainkan bagaimana dan kapan keterampilan mengajar digunakan agar dapat mendukung eksplorasi, komunikasi, dan proses berpikir anak (Prasandha Asep Purwo Yudi, 2022).

Penelitian mengenai keterampilan mengajar guru dan pembelajaran berbasis bermain pada pendidikan anak usia dini telah dikaji melalui berbagai fokus. Sufiati dan Afifah dalam penelitian berjudul "*Peran Perencanaan Pembelajaran untuk Performance Mengajar Guru Pendidikan Anak Usia Dini*" membahas peran perencanaan pembelajaran terhadap kinerja mengajar guru PAUD (Sufiati & Afifah, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Anita Yus Handayani dan Peny Husna Artha Mahindra Diputera dengan judul "*Kindergarten Teachers' Perspectives on Play-Based Project Learning with the Playworld Approach*" mengkaji perspektif guru taman kanak-kanak

terhadap pembelajaran proyek berbasis bermain dengan pendekatan Playworld (Anita Yus et al., 2024). Penelitian (Dyah Kusbiantari et al., 2025) dengan judul "*Pengembangan Instrumen Pengukur Keterampilan Guru dalam Mengajar Berbasis Media Pembelajaran (Loose Part) di Lembaga PAUD Jawa Tengah: Development of Teacher Skill Measurement Instruments in Teaching Based on Learning Media (Loose Part) in PAUD Institutions in Central Java*" mengembangkan instrumen untuk mengukur keterampilan guru dalam mengajar berbasis media pembelajaran *loose parts*. Sementara itu, penelitian Yuniati dan Rohmadheny dengan judul "*Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak*" mengkaji penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini (Yuniati & Rohmadheny, 2020). Kajian-kajian tersebut relevan untuk memahami perencanaan, pelaksanaan, dan fasilitasi pembelajaran berbasis bermain. Namun, fokus masing-masing penelitian berbeda sehingga masih diperlukan kajian yang secara khusus menganalisis keterkaitan keterampilan dasar mengajar guru dalam keseluruhan rangkaian kegiatan bermain.

Kesenjangan penelitian tersebut terletak pada belum terintegrasinya berbagai aspek keterampilan dasar mengajar guru dalam satu pembahasan yang berfokus pada keseluruhan proses bermain anak usia dini. Aspek menyiapkan lingkungan dan media bermain, menentukan batas intervensi, merespons anak yang pasif atau berpindah area bermain, memberikan pertanyaan dan penguatan, serta memandu kegiatan mengingat kembali pengalaman bermain (*recalling*) perlu dipahami sebagai rangkaian keterampilan yang saling berhubungan. Keputusan guru sebelum kegiatan dimulai dapat memengaruhi kualitas interaksi selama bermain dan cara pengalaman anak dimaknai ketika kegiatan berakhir. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada perspektif integratif dalam memahami keterampilan dasar mengajar sebagai kompetensi pedagogis yang saling berkaitan dan adaptif terhadap dinamika bermain anak. Perspektif ini tidak hanya memperhatikan tindakan guru dalam menyampaikan instruksi, tetapi juga mencakup kemampuan guru menyiapkan lingkungan bermain, menentukan intensitas pendampingan, merespons partisipasi dan kebutuhan anak, memberikan stimulasi melalui pertanyaan dan penguatan, serta memfasilitasi refleksi pengalaman bermain melalui kegiatan *recalling*. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai bagaimana kelima keterampilan dasar mengajar tersebut berhubungan dalam mendukung pembelajaran berbasis bermain yang tetap memberikan ruang bagi eksplorasi dan inisiatif anak.

Bertolak dari persoalan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada pertanyaan: bagaimana keterampilan dasar mengajar guru ketika anak melakukan kegiatan bermain? Pertanyaan tersebut mencakup cara guru merancang lingkungan dan media bermain, membuka dan mengarahkan kegiatan, memberikan penjelasan dan pendampingan tanpa membatasi inisiatif anak, menggunakan pertanyaan untuk mendorong kemampuan berpikir, memberikan penguatan, menangani dinamika partisipasi dan perilaku anak, serta mengarahkan transisi menuju kegiatan *recalling*. Fokus ini menempatkan keterampilan dasar mengajar sebagai kemampuan yang terwujud dalam serangkaian pertimbangan dan tindakan pedagogis, bukan sebatas kecakapan menyampaikan instruksi. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memahami bagaimana berbagai keterampilan tersebut

diterapkan dan saling berhubungan dalam praktik pembelajaran berbasis bermain di PAUD.

Kajian ini penting karena pembelajaran berbasis bermain menuntut guru untuk terus menyesuaikan tindakannya dengan respons anak yang beragam dan berubah sepanjang kegiatan. Pemahaman yang lebih utuh mengenai keterampilan dasar mengajar tersebut dapat menjadi dasar refleksi bagi guru PAUD dalam memilih bentuk bantuan, membangun komunikasi yang mendorong anak berpikir, mengelola interaksi pembelajaran, dan menjaga kesempatan anak untuk belajar secara mandiri. Selain itu, pembahasan mengenai keterkaitan antarketerampilan mengajar diharapkan dapat memperkaya kajian pedagogis tentang pembelajaran yang berpusat pada anak. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai penerapan keterampilan dasar mengajar dalam kegiatan bermain, sehingga bermain tidak berhenti sebagai aktivitas yang menyenangkan, tetapi menjadi pengalaman belajar yang terarah tanpa kehilangan sifat eksploratifnya.

B. Landasan Teori

1. Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Bermain (Play-Based Learning)

   Pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) merupakan pendekatan pedagogis yang menempatkan aktivitas bermain sebagai konteks utama bagi anak untuk membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan memperoleh pengalaman belajar. Dalam pendekatan ini, bermain tidak hanya dipandang sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai proses belajar yang memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, membangun interaksi sosial, serta memahami berbagai konsep melalui pengalaman langsung. (Pyle & Danniels, 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain berada dalam suatu kontinum yang mencakup berbagai tingkat keterlibatan anak dan guru, mulai dari permainan yang sepenuhnya diarahkan oleh anak hingga kegiatan bermain yang memperoleh arahan pedagogis dari guru. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain tidak mengharuskan guru untuk sepenuhnya pasif, tetapi menuntut keterlibatan yang proporsional agar tujuan pembelajaran tetap tercapai tanpa menghilangkan kebebasan anak dalam bereksplorasi (Zosh et al., 2018).

   (Zosh et al., 2018) mengembangkan perspektif bahwa bermain lebih tepat dipahami sebagai suatu spektrum pengalaman yang mencakup *free play*, *guided play*, dan permainan dengan tingkat pengarahan yang berbeda. Perspektif ini memperlihatkan bahwa kualitas pengalaman bermain ditentukan oleh keterlibatan aktif anak, adanya kesempatan untuk bereksplorasi, serta dukungan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, guru perlu menciptakan lingkungan bermain yang aman, menyediakan media yang sesuai, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil keputusan berdasarkan minat serta kemampuannya.

   Dalam pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*), guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung (Wood et al., 1976). Perspektif *guided play* menempatkan guru sebagai fasilitator yang memberikan

arahan secara proporsional tanpa menghilangkan inisiatif anak dalam bermain. Kedua perspektif tersebut berkaitan dengan keterampilan membuka dan menutup pembelajaran. Pada tahap pembukaan, guru perlu menyiapkan lingkungan dan media bermain, membangun ketertarikan anak, serta memberikan orientasi sederhana mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Sementara itu, pada tahap penutupan, guru dapat memfasilitasi kegiatan *recalling* untuk membantu anak mengingat, mengungkapkan, dan merefleksikan pengalaman bermainnya. Dengan demikian, keterampilan membuka dan menutup pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mengawali dan mengakhiri kegiatan, tetapi juga menghubungkan pengalaman bermain dengan proses pembelajaran yang bermakna (Pyle & Danniels, 2017).

2. Keterampilan Dasar Mengajar Guru dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Keterampilan mengajar guru dalam pendidikan anak usia dini merupakan kemampuan pedagogis untuk merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dalam pembelajaran berbasis bermain, keterampilan mengajar tidak hanya berkaitan dengan penyampaian informasi, tetapi juga mencakup kemampuan guru dalam memberikan stimulasi, membangun interaksi, menyesuaikan pendampingan, dan mengidentifikasi perkembangan anak (Soleh et al., 2026). (Pyle & Danniels, 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain melibatkan variasi tingkat keterlibatan guru dan anak, mulai dari permainan yang diarahkan oleh anak hingga kegiatan bermain dengan pendampingan pedagogis. Perspektif ini menunjukkan bahwa guru perlu menyesuaikan tindakannya dengan tujuan pembelajaran tanpa mengurangi kesempatan anak untuk bereksplorasi.

Dalam penelitian ini, keterampilan mengajar guru dianalisis melalui lima aspek, yaitu mengalirkan *Terms, Facts, and Principles* (TFP), menerapkan *Teacher Behavior Continuum* (TBC), memberikan motivasi, membangun koneksi, dan melaksanakan asesmen. Kelima aspek tersebut digunakan sebagai kerangka operasional untuk memahami tindakan pedagogis guru selama kegiatan bermain. Kerangka ini berkaitan dengan teori konstruktivisme, pendekatan *guided play*, konsep *scaffolding*, teori motivasi, dan asesmen autentik. Kelima aspek tersebut dianalisis secara terintegrasi karena tindakan guru selama bermain melibatkan proses pemberian informasi, penyesuaian bantuan, penguatan keterlibatan, penghubungan pengalaman, serta pengamatan terhadap perkembangan anak (Darsinah, 2018).

a. Keterampilan Mengalirkan Terms, Facts, and Principles (TFP)

Mengalirkan *Terms, Facts, and Principles* (TFP) merupakan keterampilan guru dalam memperkenalkan istilah, fakta, dan prinsip pembelajaran melalui komunikasi serta pengalaman bermain yang sesuai dengan kemampuan anak. *Terms* merujuk pada pengenalan istilah atau kosakata yang berkaitan dengan objek dan kegiatan bermain. *Facts* berkaitan dengan informasi atau kenyataan yang dapat diamati anak melalui pengalaman langsung. Sementara itu, *Principles* merujuk pada hubungan antarkonsep atau prinsip sederhana yang membantu anak memahami suatu peristiwa. Dalam pembelajaran PAUD, pengaliran TFP perlu dilakukan secara kontekstual

melalui pertanyaan, penjelasan singkat, demonstrasi, dan eksplorasi benda konkret.

Secara teoretis, keterampilan ini berkaitan dengan konstruktivisme sosial, yang menempatkan interaksi sosial dan penggunaan bahasa sebagai bagian penting dalam perkembangan pemahaman anak. Guru memberikan stimulasi melalui komunikasi yang sesuai dengan pengetahuan awal serta kemampuan anak (Vygotsky, 1978). Dalam kegiatan bermain, misalnya, guru dapat mengenalkan istilah ukuran, bentuk, dan keseimbangan ketika anak menyusun balok. Anak kemudian memperoleh pemahaman mengenai fakta dan prinsip sederhana melalui pengamatan terhadap susunan balok yang berdiri atau roboh. Dengan demikian, keterampilan mengalirkan TFP tidak hanya dinilai berdasarkan banyaknya informasi yang disampaikan, tetapi juga berdasarkan kesesuaian informasi, kejelasan komunikasi, dan kesempatan bagi anak untuk membangun pemahamannya sendiri.

b. Keterampilan Menerapkan Teacher Behavior Continuum (TBC)

Teacher Behavior Continuum (TBC) merupakan kerangka yang menjelaskan variasi tindakan guru berdasarkan tingkat keterlibatan dan intervensinya dalam aktivitas anak. (Wolfgang & Wolfgang, 1991) mengembangkan kontinum perilaku guru yang mencakup pengamatan visual, pernyataan tidak langsung, pertanyaan, pernyataan langsung, intervensi fisik, dan pemberian contoh. Kerangka ini menunjukkan bahwa guru dapat menyesuaikan bentuk pendampingan berdasarkan kondisi pembelajaran dan kebutuhan anak. Penggunaan TBC dalam kegiatan bermain bertujuan untuk memberikan dukungan pedagogis secara proporsional tanpa mengambil alih kesempatan anak untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan masalah.

Penerapan TBC berkaitan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*. Kedua perspektif tersebut menekankan pentingnya bantuan yang disesuaikan dengan kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas (Vygotsky, 1978). Dalam kegiatan bermain, guru dapat memulai dengan mengamati aktivitas anak tanpa memberikan intervensi. Ketika anak mengalami kesulitan, guru dapat memberikan pertanyaan pemantik, petunjuk sederhana, atau contoh sesuai kebutuhan. Sebaliknya, ketika anak mampu melanjutkan kegiatan secara mandiri, guru perlu mengurangi intensitas bantuan. Oleh karena itu, keterampilan TBC dianalisis berdasarkan kemampuan guru dalam mengidentifikasi kebutuhan anak, memilih bentuk intervensi, memberikan bantuan secara proporsional, dan menjaga kemandirian anak selama bermain.

c. Keterampilan Memberikan Motivasi

Keterampilan memberikan motivasi merupakan kemampuan guru dalam membangun dan mempertahankan keterlibatan anak melalui dukungan emosional, penghargaan terhadap usaha, serta pemberian kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain. Motivasi dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya diwujudkan melalui pujian, tetapi juga melalui penciptaan lingkungan belajar yang memberikan rasa aman, kesempatan memilih, dan pengalaman keberhasilan. (Ryan & Deci, 2000), melalui *Self-Determination*

Theory, menjelaskan bahwa motivasi berkaitan dengan pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*). Ketiga kebutuhan tersebut relevan untuk memahami bagaimana guru membangun keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran berbasis bermain, dukungan terhadap otonomi dapat diwujudkan melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas dan menentukan cara bermain. Dukungan terhadap kompetensi diberikan melalui tantangan yang sesuai dengan kemampuan anak, umpan balik konstruktif, dan penghargaan terhadap proses belajar. Sementara itu, keterhubungan dibangun melalui komunikasi yang hangat, perhatian, dan penerimaan terhadap perbedaan respons anak. Guru perlu mempertimbangkan bahwa pemberian pujian yang berlebihan atau bersifat mengontrol dapat mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan motivasi intrinsik. Dengan demikian, keterampilan memberikan motivasi dianalisis melalui bentuk dorongan, penguatan positif, penghargaan terhadap usaha, pemberian pilihan, serta respons guru ketika anak mengalami kesulitan atau kehilangan minat bermain.

d. Keterampilan Membangun Koneksi

Keterampilan membangun koneksi merupakan kemampuan guru dalam menghubungkan pengalaman bermain dengan pengetahuan awal, pengalaman sehari-hari, dan interaksi sosial anak. Keterampilan ini penting karena pembelajaran pada anak usia dini berlangsung melalui pengalaman konkret yang memperoleh makna ketika dikaitkan dengan sesuatu yang telah dikenal anak. Perspektif konstruktivisme menempatkan pengalaman dan pengetahuan awal sebagai dasar pembentukan pemahaman baru. Sementara itu, teori sosiokultural oleh Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial dan konteks lingkungan turut berperan dalam proses perkembangan pengetahuan anak.

Dalam kegiatan bermain, guru dapat membangun koneksi melalui pertanyaan yang menghubungkan aktivitas dengan pengalaman anak di rumah, lingkungan sekolah, dan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, kegiatan memilah biji-bijian dapat dihubungkan dengan pengalaman anak mengenal bahan makanan, sedangkan kegiatan merawat tanaman dapat dikaitkan dengan kebiasaan menyiram tanaman di rumah. Guru juga dapat membangun koneksi melalui interaksi antaranak dengan mendorong kegiatan berbagi pengalaman, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat. Kegiatan *recalling* setelah bermain dapat digunakan untuk membantu anak mengungkapkan pengalaman dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang diperoleh. Oleh karena itu, keterampilan membangun koneksi dianalisis berdasarkan kemampuan guru dalam menggali pengetahuan awal, mengaitkan kegiatan dengan pengalaman nyata, memfasilitasi interaksi sosial, serta membantu anak merefleksikan pengalaman bermain.

e. Keterampilan Melaksanakan Asesmen

Keterampilan melaksanakan asesmen merupakan kemampuan guru dalam mengumpulkan, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi mengenai proses belajar serta perkembangan anak sebagai dasar pengambilan keputusan pedagogis. Dalam pendidikan anak usia dini, asesmen perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak dan dilakukan melalui aktivitas yang berlangsung secara alamiah. (NAEYC, 2020) menekankan pentingnya observasi, dokumentasi, dan asesmen yang berkelanjutan, kontekstual, serta responsif terhadap perkembangan individual anak. Perspektif ini menempatkan asesmen sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar kegiatan penilaian setelah aktivitas selesai.

Dalam pembelajaran berbasis bermain, asesmen dapat dilakukan melalui pengamatan perilaku anak, percakapan, catatan anekdot, dokumentasi hasil karya, dan pengamatan terhadap proses penyelesaian kegiatan. Guru perlu memperhatikan cara anak menggunakan alat permainan, mengembangkan gagasan, menyelesaikan masalah, berinteraksi dengan teman, dan merespons tantangan selama bermain. Informasi tersebut dapat digunakan untuk mengidentifikasi capaian perkembangan, kebutuhan stimulasi, serta penyesuaian kegiatan berikutnya. Kualitas asesmen tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan catatan perkembangan, tetapi juga oleh ketepatan guru dalam menafsirkan informasi dan menggunakannya untuk memperbaiki pembelajaran. Dengan demikian, keterampilan asesmen dianalisis melalui kemampuan guru dalam melakukan pengamatan, mendokumentasikan perkembangan, memberikan umpan balik, dan memanfaatkan hasil asesmen sebagai dasar perencanaan serta pendampingan bermain.

Secara keseluruhan, kelima aspek keterampilan mengajar tersebut saling berkaitan dalam mendukung pembelajaran berbasis bermain. Pengaliran TFP membantu guru memberikan stimulasi pengetahuan, TBC mengarahkan penyesuaian intensitas pendampingan, motivasi mendukung keterlibatan anak, koneksi menghubungkan pengalaman bermain dengan konteks kehidupan anak, sedangkan asesmen menyediakan informasi untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran. Integrasi kelima aspek tersebut menjadi dasar analisis untuk memahami bagaimana guru menerapkan keterampilan pedagogis secara adaptif sesuai dengan kebutuhan dan respons anak selama kegiatan bermain.

3. Teori Konstruktivisme dan Perkembangan Anak dalam Kegiatan Bermain

Perspektif konstruktivisme memandang anak sebagai individu yang secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan. Dalam proses tersebut, guru berperan menyediakan stimulasi yang membantu anak mengembangkan pemahamannya (Vygotsky, 1978). Prinsip *scaffolding* memperkuat peran tersebut melalui pemberian bantuan secara bertahap sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Hubungan kedua perspektif ini terlihat dalam keterampilan menjelaskan dan bertanya. Keterampilan menjelaskan diwujudkan melalui pemberian instruksi yang

sederhana, jelas, dan sesuai dengan tahap pemahaman anak, sedangkan keterampilan bertanya dilakukan melalui pertanyaan terbuka yang mendorong anak mengamati, membandingkan, memprediksi, dan menemukan alternatif penyelesaian. Dengan demikian, penjelasan dan pertanyaan guru berfungsi sebagai stimulasi pedagogis yang membantu anak membangun pengetahuan tanpa menggantikan proses berpikir dan eksplorasi mereka (Skene et al., 2022).

Perspektif sosiokultural Vygotsky juga memberikan penjelasan mengenai pentingnya interaksi sosial dalam proses perkembangan anak. Melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya, anak memperoleh dukungan untuk melakukan aktivitas yang belum sepenuhnya dapat dikerjakan secara mandiri. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjelaskan adanya jarak antara kemampuan aktual anak dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dan kemampuan potensial yang dapat dicapai melalui bantuan pihak yang lebih kompeten (Mermelshtine, 2017).

Dalam kegiatan bermain, konsep tersebut relevan untuk memahami peran guru ketika memberikan petunjuk, contoh, pertanyaan pemantik, dan bantuan sesuai kebutuhan anak. Guru tidak harus selalu terlibat secara langsung, tetapi perlu mengidentifikasi kemampuan anak dan menentukan bentuk dukungan yang tepat. Dengan demikian, keterampilan menjelaskan, bertanya, dan memberikan variasi dapat dipahami sebagai bentuk fasilitasi terhadap perkembangan kemampuan anak melalui pengalaman bermain.

4. Teori Guided Play dan Scaffolding dalam Pendampingan Anak

Konsep *guided play* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan tujuan pedagogis guru dengan kebebasan dan inisiatif anak dalam bermain. (Weisberg et al., 2013) menjelaskan bahwa *guided play* berada di antara pembelajaran dengan instruksi langsung dan permainan bebas. Dalam pendekatan ini, guru memiliki tujuan pembelajaran yang jelas serta menyiapkan lingkungan yang mendukung, tetapi anak tetap diberikan kesempatan untuk menentukan pilihan dan mengarahkan aktivitas bermainnya.

(Skene et al., 2022), melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis terhadap 39 penelitian, menunjukkan bahwa *guided play* memiliki keunggulan dibandingkan instruksi langsung pada beberapa capaian tertentu, seperti kemampuan matematika awal, pengetahuan bentuk, dan kemampuan berpindah tugas. Namun, hasil penelitian tersebut tidak menunjukkan keunggulan pada seluruh aspek perkembangan. Artinya, efektivitas pendampingan melalui bermain tetap bergantung pada tujuan pembelajaran dan karakteristik aktivitas yang dilaksanakan.

Konsep tersebut berkaitan erat dengan *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan sementara yang disesuaikan dengan kemampuan anak untuk memungkinkan anak menyelesaikan aktivitas yang belum dapat dilakukan secara mandiri. Bantuan dapat berupa petunjuk, pertanyaan, demonstrasi, penyederhanaan tugas, atau dukungan verbal. Seiring meningkatnya kemampuan anak, bantuan tersebut secara bertahap dikurangi agar anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemandirian.

(Mermelshtine, 2017) menjelaskan bahwa *scaffolding* dalam interaksi belajar melibatkan penyesuaian bantuan berdasarkan kemampuan anak yang diamati, dengan tujuan memungkinkan anak bekerja secara lebih mandiri. Dalam penelitian ini, konsep *scaffolding* menjadi landasan untuk memahami bagaimana guru menentukan intensitas keterlibatan selama bermain, mulai dari memberikan arahan sederhana hingga terlibat langsung ketika anak membutuhkan bantuan.

Dengan demikian, *guided play* dan *scaffolding* memberikan dasar teoretis untuk menganalisis keseimbangan antara stimulasi guru dan kebebasan eksplorasi anak. Kedua konsep tersebut juga menjelaskan mengapa keterampilan mengajar perlu diterapkan secara kontekstual, bukan melalui prosedur yang sama pada setiap anak dan setiap kegiatan.

5. Interaksi Guru dan Anak sebagai Dasar Kompetensi Pedagogis Adaptif

Interaksi guru dan anak merupakan bagian penting dalam pembelajaran berbasis bermain karena proses belajar berlangsung melalui komunikasi, pengamatan, pemberian respons, dan pengalaman bersama. Kualitas interaksi tidak hanya ditentukan oleh banyaknya komunikasi yang dilakukan guru, tetapi juga oleh ketepatan guru dalam memahami kebutuhan dan memberikan respons terhadap perilaku anak.

Dalam kegiatan bermain, guru perlu mengembangkan sensitivitas pedagogis, yaitu kemampuan mengamati situasi, memahami respons anak, dan menentukan tindakan yang sesuai. Ketika anak mengalami kesulitan, guru dapat memberikan petunjuk atau pertanyaan pemantik. Ketika anak menunjukkan kemandirian, guru perlu memberikan ruang untuk melanjutkan eksplorasi. Sementara itu, ketika anak menunjukkan perubahan minat atau berhenti bermain, guru perlu memahami penyebabnya sebelum menentukan bentuk pendampingan (Skene et al., 2022).

Perspektif ini memperlihatkan bahwa keterampilan dasar mengajar tidak dapat dipisahkan dari kemampuan guru dalam mengambil keputusan pedagogis. Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran berkaitan dengan pengelolaan pengalaman bermain, keterampilan menjelaskan dan bertanya mendukung proses komunikasi serta eksplorasi, sedangkan keterampilan memberikan penguatan dan mengadakan variasi membantu guru merespons perbedaan kebutuhan anak.

C. Metodologi Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menganalisis keterampilan mengajar guru saat anak melakukan kegiatan bermain. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami praktik pembelajaran berdasarkan situasi, interaksi, dan pengalaman yang berlangsung secara alamiah. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan keterampilan mengajar guru secara sistematis tanpa memberikan perlakuan atau intervensi terhadap kegiatan pembelajaran (Tindaon Pandapotan; Br Tarigan, Mika Dwita, 2025). Fokus penelitian diarahkan pada lima keterampilan dasar mengajar, yaitu keterampilan membuka dan

menutup pembelajaran, menjelaskan, bertanya, memberikan penguatan, serta mengadakan variasi. Kelima keterampilan tersebut dikaji dalam kaitannya dengan kemampuan guru memfasilitasi kegiatan bermain, memberikan pendampingan, dan merespons kebutuhan anak selama proses pembelajaran (Miles & Huberman, 1994).

2. Partisipan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Al Madinah. Partisipan penelitian terdiri atas 10 guru PAUD yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain. Partisipan memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu aktif mengajar pada kelompok usia 5–6 tahun, memiliki pengalaman mengajar selama 4–5 tahun, serta bertanggung jawab dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran berbasis bermain. Pemilihan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung, pengalaman mengajar, dan kesesuaian tugas guru dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai keterampilan mengajar guru dalam merancang kegiatan, memberikan stimulasi, mendampingi anak, serta mengelola interaksi selama proses bermain. Guru ditetapkan sebagai informan utama karena memiliki pengalaman langsung dalam menerapkan keterampilan mengajar pada situasi pembelajaran yang berlangsung secara nyata. Sementara itu, aktivitas anak selama bermain menjadi konteks observasi untuk memahami bagaimana keterampilan mengajar guru diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berbasis bermain.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti yang berperan dalam mengamati, mengumpulkan, dan menginterpretasikan data sesuai dengan fokus penelitian. Untuk mendukung proses pengumpulan data, digunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pedoman observasi disusun berdasarkan lima indikator keterampilan dasar mengajar, meliputi keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, menjelaskan, bertanya, memberikan penguatan, serta mengadakan variasi. Pedoman wawancara memuat pertanyaan mengenai strategi pendampingan, penentuan waktu intervensi, pemberian pertanyaan pemantik, pengelolaan perilaku anak, dan pelaksanaan kegiatan *recalling*. Adapun dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi mengenai pelaksanaan kegiatan bermain dan kondisi pembelajaran yang berkaitan dengan aspek yang diteliti.

4. Teknik Pengumpulan Data

Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berbasis bermain untuk mengidentifikasi penerapan keterampilan dasar mengajar guru dalam mendampingi dan memberikan stimulasi kepada anak. Pengamatan difokuskan pada lima aspek kegiatan bermain, yaitu mengalirkan *Terms, Facts, and Principles* (TFP), menerapkan *Teacher Behavior Continuum* (TBC), memberikan motivasi, membangun koneksi, dan melaksanakan asesmen. Pada aspek TFP, peneliti mengamati cara guru memperkenalkan dan mengembangkan pemahaman anak mengenai istilah, fakta, dan prinsip yang berkaitan dengan aktivitas bermain.

Pada aspek TBC, pengamatan diarahkan pada bentuk interaksi dan pendampingan guru, seperti mengamati aktivitas anak, mengajukan pertanyaan, memberikan pernyataan, serta memberikan bantuan sesuai dengan kebutuhan anak. Aspek motivasi diamati melalui pemberian dorongan, apresiasi, dan penguatan positif selama kegiatan bermain. Aspek koneksi difokuskan pada kemampuan guru menghubungkan pengalaman bermain dengan pengetahuan awal, pengalaman sehari-hari, dan interaksi sosial anak. Sementara itu, aspek asesmen diamati melalui cara guru mengidentifikasi perkembangan anak, mencatat hasil pengamatan, dan memberikan umpan balik berdasarkan aktivitas bermain. Seluruh proses observasi diarahkan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai penerapan keterampilan mengajar guru dalam menciptakan pengalaman bermain yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada 10 guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan partisipan meliputi: (1) guru aktif yang terlibat langsung dalam pembelajaran berbasis bermain; (2) memiliki pengalaman mengajar minimal satu tahun; (3) terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen kegiatan bermain; serta (4) bersedia memberikan informasi mengenai pengalaman dan praktik pembelajaran. Wawancara menggunakan pedoman pertanyaan yang mencakup lima aspek utama, yaitu mengalirkan *Terms, Facts, and Principles* (TFP), menerapkan *Teacher Behavior Continuum* (TBC), memberikan motivasi, membangun koneksi, dan melaksanakan asesmen. Pertanyaan difokuskan pada pemahaman guru, strategi pelaksanaan, pertimbangan pedagogis, serta kendala yang dihadapi dalam mendampingi anak selama bermain. Selain itu, wawancara menggali cara guru menyesuaikan stimulasi dengan kebutuhan dan respons anak, membangun interaksi positif, serta mengidentifikasi perkembangan anak melalui asesmen selama kegiatan bermain (Miles & Huberman, 1994) wawancara digunakan untuk memperdalam temuan observasi dan memahami pertimbangan yang mendasari tindakan guru sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan keterampilan mengajar dalam pembelajaran berbasis bermain.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles & Huberman, 1994). Pada tahap reduksi data, informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi ditelaah, diseleksi, dan dikelompokkan berdasarkan lima aspek keterampilan mengajar guru, yaitu mengalirkan *Terms, Facts, and Principles* (TFP), menerapkan *Teacher Behavior Continuum* (TBC), memberikan motivasi, membangun koneksi, dan melaksanakan asesmen. Pengelompokan data dilakukan dengan mengidentifikasi kesesuaian antara tindakan guru yang teramati, penjelasan guru melalui wawancara, dan dokumen pendukung pembelajaran. Sebagai contoh, data mengenai cara guru memperkenalkan istilah dan konsep selama bermain dikelompokkan dalam aspek TFP, sedangkan data mengenai pemberian pertanyaan, arahan, dan pendampingan

anak dimasukkan dalam aspek TBC. Data tentang pemberian apresiasi dan dorongan kepada anak dikategorikan sebagai aspek motivasi, sementara kegiatan menghubungkan pengalaman bermain dengan kehidupan sehari-hari dikelompokkan dalam aspek koneksi. Adapun data mengenai pengamatan perkembangan anak, pencatatan capaian, dan pemberian umpan balik dikategorikan dalam aspek asesmen. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif berdasarkan kelima aspek tersebut dengan mengintegrasikan catatan observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi yang relevan. Pada tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi, peneliti mengidentifikasi pola penerapan keterampilan mengajar, membandingkan kesesuaian informasi antarteknik pengumpulan data, serta menelaah perbedaan temuan yang muncul. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik dengan membandingkan praktik guru yang tercatat dalam observasi, penjelasan guru melalui wawancara, dan bukti pendukung yang tersedia dalam dokumentasi pembelajaran. Seluruh tahapan analisis dilakukan secara berkesinambungan agar kesimpulan yang dihasilkan memiliki keterkaitan yang jelas dengan data empiris dan fokus penelitian.

D. Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Guru dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini

1. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di TK IT Al Madinah menunjukkan bahwa keterampilan mengajar guru dalam kegiatan bermain diwujudkan melalui lima aspek, yaitu mengalirkan *Terms, Facts, and Principles* (TFP), menerapkan *Teacher Behavior Continuum* (TBC), memberikan motivasi, membangun koneksi, dan melaksanakan asesmen. Hasil penelitian diperoleh melalui observasi langsung terhadap kegiatan bermain dan wawancara dengan guru PAUD. Data observasi memberikan gambaran mengenai tindakan guru selama pembelajaran, sedangkan wawancara menjelaskan pertimbangan dan strategi pedagogis yang mendasari tindakan tersebut. Hasil penelitian diuraikan berdasarkan kelima aspek keterampilan mengajar.

a. Keterampilan Mengalirkan Terms, Facts, and Principles (TFP)

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mengalirkan TFP melalui pengenalan istilah, fakta, dan prinsip sederhana yang berkaitan dengan aktivitas bermain. Pada kegiatan memilah biji-bijian, guru memperkenalkan nama dan karakteristik bahan permainan dengan menggunakan nampan, wadah berlabel gambar, dan pinset berujung tumpul. Guru mengajak anak mengamati perbedaan bentuk dan ukuran biji, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik yang dikenali. Ketika anak mengalami kesulitan membedakan jenis biji, guru memberikan petunjuk sederhana dengan menunjuk contoh benda tanpa langsung menyelesaikan kegiatan. Pengamatan tersebut memperlihatkan bahwa penyampaian informasi dilakukan melalui interaksi langsung dengan benda konkret, sehingga anak memperoleh kesempatan untuk mengenali konsep melalui pengalaman bermain.

Hasil wawancara memperkuat temuan observasi tersebut. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media konkret dan pemberian petunjuk secara bertahap bertujuan membantu anak memahami kegiatan tanpa bergantung pada instruksi verbal yang panjang. Guru juga berupaya memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan penyelesaian secara mandiri. Sebagaimana disampaikan oleh narasumber:

> "Saya tidak langsung memberikan jawaban atau mengambil alih permainan anak, tetapi memberikan arahan seperlunya agar anak dapat menemukan solusi sendiri."

Kesesuaian antara hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan media konkret, penjelasan sederhana, dan petunjuk bertahap dalam mengalirkan TFP. Penyampaian istilah dan informasi dilakukan bersamaan dengan aktivitas eksplorasi, sedangkan pemahaman mengenai prinsip sederhana dikembangkan melalui pengamatan dan percobaan yang dilakukan anak selama bermain.

b. Keterampilan Menerapkan Teacher Behavior Continuum (TBC)

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menerapkan TBC melalui penyesuaian bentuk dan intensitas pendampingan berdasarkan respons anak selama bermain. Pada kegiatan menyusun balok, guru terlebih dahulu mengamati anak yang berusaha membangun susunan secara mandiri. Ketika anak mengalami kesulitan membuat susunan balok berdiri dengan stabil, guru mendekati anak dan mengajukan pertanyaan pemantik tanpa langsung memperbaiki susunan tersebut. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kembali sebelum memberikan petunjuk tambahan. Setelah anak mampu melanjutkan aktivitas, guru mengurangi keterlibatan langsung dan kembali mengamati kegiatan bermain. Rangkaian tindakan tersebut memperlihatkan adanya peralihan dari pengamatan, pemberian pertanyaan, hingga pemberian bantuan sesuai kebutuhan anak.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mempertimbangkan kemampuan anak sebelum menentukan bentuk intervensi. Guru menjelaskan bahwa pertanyaan digunakan untuk membantu anak memikirkan alternatif penyelesaian masalah. Beberapa pertanyaan yang disampaikan guru selama kegiatan bermain antara lain:

> "Menurutmu, bagaimana cara membuat bangunan ini supaya tidak mudah roboh?"
>
> "Apa yang akan terjadi kalau kita menggunakan bahan yang berbeda?"

Guru juga menegaskan pentingnya menyesuaikan keterlibatan selama kegiatan bermain, sebagaimana disampaikan oleh narasumber:

> "Prinsipnya, guru perlu memahami kapan harus terlibat dan kapan perlu memberikan ruang kepada anak untuk belajar melalui pengalamannya sendiri."

Hasil observasi dan wawancara memperlihatkan bahwa penerapan TBC tidak dilakukan melalui satu bentuk pendampingan yang tetap, tetapi disesuaikan dengan kondisi anak. Guru menggunakan pengamatan ketika anak mampu bermain secara mandiri, pertanyaan dan petunjuk ketika anak

menghadapi kesulitan, serta bantuan yang lebih langsung apabila diperlukan. Penyesuaian tersebut memberikan ruang bagi anak untuk mempertahankan inisiatif dan mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah selama kegiatan bermain.

c. Keterampilan Memberikan Motivasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memberikan motivasi melalui dorongan verbal, apresiasi terhadap usaha, serta pemberian pilihan kegiatan sesuai kebutuhan anak. Dalam kegiatan bermain menggunakan bahan alam, guru memberikan perhatian kepada anak yang mengalami kesulitan menyelesaikan aktivitas. Guru mendekati anak, memberikan dorongan, dan menghargai usaha yang telah dilakukan. Ketika anak menunjukkan keengganan untuk melanjutkan permainan, guru tidak langsung memaksakan penyelesaian kegiatan, tetapi menawarkan kesempatan untuk mencoba kembali dengan cara yang lebih sederhana atau memilih aktivitas lain. Tindakan tersebut menunjukkan bahwa pemberian motivasi dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi emosional dan kemampuan anak.

Hasil wawancara memperjelas pertimbangan guru dalam menghadapi perbedaan respons anak. Guru menjelaskan bahwa perubahan minat atau perilaku anak perlu dipahami sebelum memberikan arahan. Narasumber menyampaikan:

> "Saya mendekati anak dengan tenang, mengajak berbicara, dan mencari tahu apakah anak merasa bosan, kesulitan, atau membutuhkan bantuan."

Selain memberikan dukungan emosional, guru menyesuaikan tingkat kesulitan permainan agar anak memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi sesuai kemampuannya. Pada kegiatan memilah biji-bijian, guru menyediakan variasi aktivitas, mulai dari memilah biji yang telah terpisah, campuran dua jenis biji, hingga campuran tiga sampai empat jenis biji dengan alat tambahan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, keterampilan memberikan motivasi tercermin dalam kemampuan guru menghargai usaha anak, memberikan dorongan positif, memahami penyebab kesulitan, dan menyediakan pilihan kegiatan. Guru tidak hanya berupaya mempertahankan partisipasi anak, tetapi juga memberikan dukungan yang memungkinkan anak mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya.

d. Keterampilan Membangun Koneksi

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru membangun koneksi melalui penggunaan bahan permainan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak serta kegiatan mengingat kembali pengalaman bermain. Pada kegiatan memilah biji-bijian, guru menghubungkan bahan permainan dengan benda yang pernah dijumpai anak di lingkungan rumah. Guru mengajukan pertanyaan sederhana mengenai pengalaman anak mengenal biji-bijian dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan pengalaman tersebut dengan aktivitas pengelompokan benda. Penggunaan media konkret membantu anak mengenali hubungan antara objek permainan dan pengalaman yang telah dimiliki.

Keterampilan membangun koneksi juga terlihat pada kegiatan *recalling* setelah bermain. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memberikan pemberitahuan sebelum waktu bermain berakhir, mengarahkan anak untuk merapikan alat, kemudian mengajak anak menceritakan pengalaman selama kegiatan. Guru mengajukan pertanyaan mengenai aktivitas yang dilakukan, alat yang digunakan, kesulitan yang dihadapi, dan hal baru yang dipelajari. Anak diberikan kesempatan untuk merespons melalui komunikasi verbal maupun nonverbal sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan pemberitahuan menjelang akhir kegiatan untuk membantu anak mempersiapkan transisi dari aktivitas bermain menuju kegiatan penutup. Narasumber menyampaikan:

> "Saya memberikan pemberitahuan beberapa menit sebelum waktu bermain berakhir agar anak memiliki kesempatan untuk menyelesaikan aktivitasnya."

Temuan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru membangun koneksi melalui dua bentuk kegiatan, yaitu menghubungkan objek permainan dengan pengalaman sehari-hari serta memfasilitasi refleksi melalui *recalling*. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengingat pengalaman, menyampaikan gagasan, dan menghubungkan aktivitas yang telah dilakukan dengan pemahaman yang diperoleh selama bermain.

e. Keterampilan Melaksanakan Asesmen

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru melakukan asesmen melalui pengamatan terhadap kemampuan, respons, dan keterlibatan anak selama kegiatan bermain. Pada kegiatan memilah biji-bijian, guru memperhatikan kemampuan anak dalam mengenali perbedaan benda, menggunakan alat permainan, dan menyelesaikan aktivitas pengelompokan. Guru mengidentifikasi anak yang dapat melakukan kegiatan secara mandiri dan anak yang masih membutuhkan bantuan. Informasi tersebut digunakan untuk menyesuaikan petunjuk dan tingkat kesulitan aktivitas agar sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.

Pada kegiatan menyusun balok, guru menggunakan pertanyaan untuk memperoleh informasi mengenai cara anak memahami masalah dan menentukan alternatif penyelesaian. Guru memperhatikan respons anak terhadap pertanyaan, cara menyusun benda, serta kemampuan melanjutkan aktivitas setelah memperoleh bantuan. Sementara itu, pada kegiatan *recalling*, guru mengajukan pertanyaan mengenai pengalaman bermain, kesulitan yang dihadapi, dan hal baru yang dipelajari untuk mengetahui pemahaman anak setelah mengikuti kegiatan.

Hasil wawancara memperlihatkan bahwa guru menggunakan informasi mengenai kemampuan dan respons anak sebagai pertimbangan dalam menentukan bentuk pendampingan. Guru menjelaskan bahwa bantuan tidak diberikan dengan langsung mengambil alih aktivitas anak, tetapi melalui

petunjuk yang sesuai dengan kesulitan yang dihadapi. Sebagaimana disampaikan oleh narasumber:

> "Saya tidak langsung memberikan jawaban atau mengambil alih permainan anak, tetapi memberikan arahan seperlunya agar anak dapat menemukan solusi sendiri."

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa asesmen dilakukan secara terintegrasi dengan kegiatan bermain melalui pengamatan, pertanyaan, dan penyesuaian pendampingan. Guru menggunakan informasi yang diperoleh selama kegiatan untuk mengenali kemampuan anak dan menentukan bantuan yang diperlukan. Temuan ini menggambarkan penerapan asesmen informal dan formatif yang berorientasi pada proses belajar anak.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan mengajar guru dalam kegiatan bermain anak usia dini merupakan kemampuan pedagogis yang melibatkan pemberian stimulasi, pengelolaan interaksi, penyesuaian pendampingan, dan pemahaman terhadap kebutuhan perkembangan anak. Kelima aspek keterampilan mengajar, yaitu mengalirkan *Terms, Facts, and Principles* (TFP), menerapkan *Teacher Behavior Continuum* (TBC), memberikan motivasi, membangun koneksi, dan melaksanakan asesmen, memperlihatkan keterkaitan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru menyesuaikan tindakan pedagogis berdasarkan aktivitas dan respons anak, sebagaimana terlihat dalam kegiatan memilah biji-bijian, menyusun balok, pemberian pilihan aktivitas, serta pelaksanaan *recalling*. Temuan ini sejalan dengan konsep *guided play* yang dikemukakan oleh (Weisberg et al., 2013) serta (Pyle & Danniels, 2017), bahwa pembelajaran berbasis bermain memerlukan keterlibatan guru yang terarah sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk mempertahankan inisiatif dan mengeksplorasi pengalaman belajarnya. Dalam konteks tersebut, keterampilan mengajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memberikan instruksi, tetapi juga ketepatan guru dalam menentukan bentuk dan intensitas pendampingan.

Pada aspek mengalirkan TFP, hasil observasi menunjukkan bahwa guru memperkenalkan istilah, fakta, dan prinsip sederhana melalui kegiatan memilah biji-bijian menggunakan media konkret. Guru mengajak anak mengamati perbedaan bentuk dan ukuran biji, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk mengelompokkan benda berdasarkan karakteristiknya (Skene et al., 2022). Ketika anak mengalami kesulitan, guru memberikan petunjuk sederhana tanpa langsung menyelesaikan aktivitas. Praktik tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa guru berupaya memberikan arahan seperlunya agar anak dapat menemukan penyelesaian secara mandiri. Temuan ini memiliki keterkaitan dengan perspektif konstruktivisme sosial, yang menjelaskan bahwa perkembangan pemahaman anak berlangsung melalui interaksi sosial, penggunaan bahasa, dan pengalaman langsung. Dalam kegiatan tersebut, guru tidak hanya menyampaikan informasi mengenai objek permainan, tetapi juga

membantu anak membangun hubungan antara istilah yang dikenalkan dan karakteristik benda yang diamati. Penggunaan media konkret berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman bermain. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan mengalirkan TFP dapat diwujudkan melalui stimulasi verbal yang terintegrasi dengan aktivitas eksploratif, sehingga anak tetap memperoleh kesempatan untuk mengembangkan pemahamannya melalui pengamatan dan percobaan (Prasandha Asep Purwo Yudi, 2022).

Pada aspek penerapan TBC, hasil observasi dalam kegiatan menyusun balok menunjukkan adanya penyesuaian bentuk pendampingan berdasarkan respons anak. Guru terlebih dahulu memberikan kesempatan kepada anak untuk menyusun balok secara mandiri. Ketika anak menghadapi kesulitan mempertahankan kestabilan bangunan, guru memberikan pertanyaan pemantik mengenai kemungkinan penyelesaian masalah. Setelah anak mampu melanjutkan kegiatan, guru mengurangi keterlibatan langsung dan kembali memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. Pola tersebut memperlihatkan bahwa intervensi guru dilakukan secara bertahap berdasarkan kebutuhan yang muncul selama kegiatan. Dalam kerangka TBC, tindakan tersebut menunjukkan penggunaan variasi respons pedagogis, mulai dari pengamatan, pertanyaan, hingga pemberian arahan. Guru tidak menerapkan satu bentuk pendampingan yang sama pada setiap kondisi, tetapi menyesuaikan tindakannya dengan kemampuan anak dalam menyelesaikan aktivitas (Safri et al., 2025).

Penerapan TBC tersebut memiliki hubungan erat dengan teori *scaffolding* dan konsep *Zone of Proximal Development*). *Scaffolding* menekankan pemberian bantuan sementara yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, kemudian dikurangi ketika anak menunjukkan kemampuan menyelesaikan aktivitas secara lebih mandiri. Dalam kegiatan menyusun balok, pertanyaan guru mengenai cara membuat bangunan lebih kokoh berfungsi sebagai stimulasi untuk membantu anak mempertimbangkan alternatif penyelesaian. Guru tidak langsung memperbaiki susunan balok, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan strategi melalui percobaan. Praktik tersebut memperlihatkan bahwa bantuan pedagogis tidak harus berupa demonstrasi langsung, tetapi dapat diwujudkan melalui pertanyaan yang mendorong anak menggunakan kemampuan berpikirnya. (Mermelshtine, 2017) menekankan pentingnya responsivitas dalam pemberian *scaffolding*, yaitu kemampuan menyesuaikan bantuan berdasarkan kondisi dan perkembangan kemampuan anak selama interaksi berlangsung. Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan TBC menjadi salah satu bentuk konkret keterampilan guru dalam memberikan *scaffolding* selama kegiatan bermain (Houen et al., 2019).

Keterkaitan antara TBC dan *scaffolding* juga memperlihatkan pentingnya keseimbangan antara pendampingan guru dan kemandirian anak. Ketika anak menghadapi kesulitan, guru memberikan bantuan yang memungkinkan kegiatan tetap berlangsung. Sebaliknya, ketika anak telah mampu melanjutkan aktivitas, guru mengurangi keterlibatan untuk memberikan ruang bagi anak dalam mengambil keputusan secara mandiri. Temuan tersebut sejalan dengan (Pyle & Danniels, 2017), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain berada

dalam suatu kontinum keterlibatan guru dan anak. Dalam konteks ini, kualitas pendampingan ditentukan oleh kesesuaian bentuk bantuan dengan kebutuhan anak dan tujuan aktivitas. Guru perlu memahami kapan suatu kegiatan membutuhkan arahan yang lebih jelas dan kapan anak memerlukan kesempatan untuk mencoba sendiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa kompetensi mengajar dalam kegiatan bermain tidak hanya terletak pada kemampuan memberikan bantuan, tetapi juga pada kemampuan menentukan waktu dan intensitas intervensi secara tepat (Ng & Bull, 2018).

Pada aspek pemberian motivasi, hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan dorongan verbal, apresiasi terhadap usaha, dan pemberian pilihan untuk mendukung keterlibatan anak selama kegiatan bermain. Ketika anak mengalami kesulitan atau menunjukkan keengganan melanjutkan aktivitas, guru mendekati anak, mengajak berkomunikasi, serta menawarkan alternatif kegiatan sesuai kebutuhan. Hasil wawancara memperlihatkan bahwa guru mempertimbangkan kemungkinan anak merasa bosan, mengalami kesulitan, atau membutuhkan bantuan sebelum menentukan tindakan. Praktik ini relevan dengan *Self-Determination Theory*, yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam mendukung motivasi belajar. Pemberian pilihan aktivitas berkaitan dengan dukungan terhadap otonomi, penyesuaian tingkat kesulitan permainan mendukung pengalaman kompetensi, sedangkan komunikasi yang hangat mencerminkan upaya membangun keterhubungan antara guru dan anak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan memberikan motivasi tidak hanya berupa pemberian pujian, tetapi juga kemampuan guru menciptakan interaksi yang menghargai kebutuhan dan keputusan anak (Hu et al., 2023).

Penyesuaian tingkat kesulitan dalam kegiatan memilah biji-bijian juga memperlihatkan keterkaitan antara motivasi dan *scaffolding*. Guru menyediakan aktivitas dengan variasi tantangan, mulai dari memilah biji yang telah terpisah hingga mengelompokkan campuran beberapa jenis biji menggunakan alat tambahan. Perbedaan tingkat kesulitan tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Dalam perspektif *scaffolding*, penyesuaian kompleksitas tugas merupakan bentuk dukungan pedagogis yang membantu anak menghadapi tantangan secara bertahap. Sementara itu, berdasarkan *Self-Determination Theory*, tantangan yang sesuai dengan kemampuan dapat mendukung pengalaman kompetensi selama pembelajaran. Integrasi kedua perspektif tersebut memperlihatkan bahwa pemberian motivasi dalam kegiatan bermain berkaitan dengan kemampuan guru memahami kondisi anak dan menyediakan pengalaman belajar yang sesuai (Albar & Southcott, 2021). Dengan demikian, motivasi dan pendampingan tidak berlangsung secara terpisah, tetapi saling mendukung dalam mempertahankan keterlibatan anak selama kegiatan bermain.

Pada aspek membangun koneksi, hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan bahan permainan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti biji-bijian dan bahan alam, serta menghubungkan aktivitas bermain dengan pengalaman yang telah dimiliki anak. Dalam kegiatan memilah biji-bijian,

guru mengajak anak mengenali benda yang pernah dijumpai di lingkungan rumah dan menghubungkannya dengan aktivitas pengelompokan. Praktik tersebut sesuai dengan perspektif konstruktivisme sosial, yang menekankan bahwa pembelajaran berkembang melalui interaksi antara pengalaman, bahasa, dan lingkungan sosial. Dalam kegiatan ini, pengalaman sebelumnya digunakan sebagai konteks untuk memperkenalkan pengetahuan baru. Guru berperan membantu anak mengenali hubungan antara objek permainan dan pengalaman yang sudah dikenal, sehingga aktivitas bermain tidak hanya berorientasi pada penyelesaian tugas, tetapi juga pada pengembangan pemahaman terhadap lingkungan sekitar.

Keterampilan membangun koneksi juga terlihat melalui kegiatan *recalling* setelah bermain. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan aktivitas yang dilakukan, alat yang digunakan, kesulitan yang dihadapi, dan hal baru yang dipelajari. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menerima respons anak secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan kemampuan komunikasinya. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *recalling* menjadi bagian dari proses interaksi yang membantu anak mengungkapkan dan mengorganisasikan pengalaman belajar. Dalam perspektif *guided play*, kegiatan refleksi tersebut menunjukkan keterlibatan guru dalam membantu anak memahami pengalaman tanpa mengambil alih seluruh proses pemaknaan. Guru memberikan pertanyaan untuk mengarahkan perhatian anak pada pengalaman yang telah dilakukan, tetapi tetap menyediakan kesempatan bagi anak untuk menyampaikan respons secara beragam. Dengan demikian, keterampilan membangun koneksi meliputi hubungan antara pengalaman awal dan aktivitas bermain, sekaligus hubungan antara aktivitas yang telah dilakukan dan pemahaman yang dikembangkan melalui refleksi.

Pada aspek asesmen, hasil observasi menunjukkan bahwa guru mengamati kemampuan anak dalam mengenali karakteristik benda, menggunakan alat permainan, menyelesaikan aktivitas, serta merespons pertanyaan selama bermain. Dalam kegiatan memilah biji-bijian, guru memperhatikan kemampuan anak melakukan pengelompokan dan menggunakan informasi tersebut untuk menyesuaikan petunjuk serta tingkat kesulitan kegiatan. Pada kegiatan menyusun balok, guru mengamati cara anak menghadapi masalah sebelum menentukan bentuk bantuan. Praktik tersebut memiliki keterkaitan dengan prinsip asesmen yang sesuai dengan perkembangan anak sebagaimana dijelaskan NAEYC, yaitu penggunaan informasi yang diperoleh melalui aktivitas autentik untuk memahami kemampuan dan kebutuhan belajar anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa asesmen tidak hanya berlangsung pada akhir pembelajaran, tetapi juga terintegrasi dalam interaksi yang terjadi selama kegiatan bermain. Guru memperoleh informasi melalui pengamatan langsung, percakapan, dan respons anak terhadap tantangan yang dihadapi.

Integrasi asesmen dalam kegiatan bermain juga memperlihatkan hubungan antara asesmen dan kompetensi pedagogis adaptif. Informasi yang diperoleh guru melalui pengamatan digunakan untuk menentukan apakah anak membutuhkan petunjuk, pertanyaan tambahan, penyederhanaan aktivitas, atau kesempatan melanjutkan kegiatan secara mandiri. Dalam perspektif *scaffolding*,

kemampuan menentukan bantuan yang sesuai bergantung pada pemahaman guru terhadap kemampuan aktual anak. Oleh karena itu, asesmen dan pendampingan memiliki hubungan timbal balik. Pengamatan membantu guru menentukan bentuk dukungan, sedangkan respons anak setelah memperoleh dukungan memberikan informasi baru untuk menyesuaikan tindakan berikutnya. Pola tersebut memperlihatkan bahwa asesmen berfungsi sebagai bagian dari proses pengambilan keputusan pedagogis yang berlangsung secara berkelanjutan selama kegiatan bermain.

Apabila dianalisis secara menyeluruh, kelima aspek keterampilan mengajar menunjukkan penerapan kompetensi pedagogis adaptif melalui proses pengamatan, interpretasi respons anak, pemberian stimulasi, dan penyesuaian tindakan. Dalam kegiatan menyusun balok, misalnya, guru mengidentifikasi kesulitan anak melalui pengamatan, menggunakan pertanyaan sebagai bentuk intervensi TBC, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kembali. Sementara itu, dalam kegiatan memilah biji-bijian, guru mengalirkan TFP melalui penggunaan media konkret, memberikan motivasi melalui penyesuaian tingkat kesulitan, serta menggunakan informasi tentang kemampuan anak untuk menentukan bentuk pendampingan. Keterkaitan tersebut memperlihatkan bahwa keputusan pedagogis guru tidak hanya didasarkan pada rencana kegiatan, tetapi juga mempertimbangkan situasi dan respons anak yang berkembang selama proses bermain. Dengan demikian, kompetensi pedagogis adaptif dapat dipahami sebagai kemampuan mengintegrasikan berbagai keterampilan mengajar secara kontekstual untuk mendukung pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Temuan penelitian ini juga memperjelas hubungan antara teori *guided play* dan *scaffolding* dalam praktik pembelajaran anak usia dini. *Guided play* memberikan dasar untuk memahami keseimbangan antara tujuan pedagogis guru dan kebebasan eksplorasi anak, sedangkan *scaffolding* menjelaskan bagaimana bantuan diberikan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan (Yuniati & Rohmadheny, 2020). Kedua perspektif tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan praktik pendampingan guru. Dalam kegiatan menyusun balok, guru tetap memiliki tujuan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan anak memahami kestabilan bangunan, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan cara penyelesaiannya. Ketika anak mengalami kesulitan, guru menggunakan pertanyaan sebagai bantuan sementara. Setelah anak mampu melanjutkan kegiatan, guru mengurangi intervensi. Proses tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan guru dapat berlangsung secara fleksibel tanpa menghilangkan inisiatif anak. (Skene et al., 2022) menjelaskan bahwa efektivitas *guided play* berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik aktivitas. Temuan penelitian ini memberikan gambaran konkret mengenai bagaimana penyesuaian bantuan dapat diterapkan dalam interaksi guru dan anak selama bermain.

E. Simpulan

Keterampilan dasar mengajar guru dalam kegiatan bermain anak usia dini mencerminkan kemampuan pedagogis yang tidak hanya bertumpu pada penguasaan

teknik pembelajaran, tetapi juga pada kepekaan dalam menyesuaikan tindakan dengan kebutuhan, kemampuan, dan respons anak. Kelima keterampilan yang dikaji, yaitu membuka dan menutup pembelajaran, menjelaskan, bertanya, memberikan penguatan, serta mengadakan variasi, saling berkaitan dalam membentuk proses pembelajaran yang berpusat pada anak. Keterampilan tersebut tercermin melalui penataan lingkungan bermain yang aman dan mudah diakses, pemberian arahan secara proporsional, penggunaan pertanyaan pemantik, pemberian penguatan yang menghargai usaha anak, serta penyesuaian aktivitas berdasarkan kemampuan individual. Pelaksanaan *recalling* turut memperlihatkan pentingnya memberikan ruang bagi anak untuk mengungkapkan dan merefleksikan pengalaman bermain. Temuan ini menegaskan bahwa keterampilan mengajar dalam konteks bermain perlu dipahami sebagai kompetensi yang adaptif dan responsif, dengan keseimbangan antara stimulasi guru dan kebebasan eksplorasi anak sebagai pertimbangan utama. Meskipun demikian, gambaran tersebut terutama merepresentasikan strategi dan pertimbangan pedagogis yang disampaikan guru sehingga belum dapat dijadikan dasar untuk memastikan efektivitas penerapannya terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru PAUD perlu diarahkan pada kemampuan mengambil keputusan pedagogis secara kontekstual, disertai pengkajian lebih lanjut terhadap praktik interaksi guru dan anak selama kegiatan bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Albar, S. B., & Southcott, J. E. (2021). Problem and project-based learning through an investigation lesson: Significant gains in creative thinking behaviour within the Australian foundation (preparatory) classroom. *Thinking Skills and Creativity*, *41*. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100853

Anita Yus, Handayani, P. H., & Artha Mahindra Diputera. (2024). Kindergarten Teachers' Perspectives on Play-Based Project Learning with the Playworld Approach. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *11*(3 SE-Articles), 514–524. https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.67043

BPS. (2025). *Angka Partisipasi Kasar (APK) Anak yang Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Menurut Klasifikasi Desa, 2025*. Badan Pusat Statistik.

Darsinah. (2018). *Model Pembelajaran Karya*.

Dyah Kusbiantari, Sahrul, Sri Marfu'ah, Yeni Sundari, Salwa Asysyifaa Salsabila, Siti Sumarni, Yaniatu Hujjatunnafiah, Lukmarti Mujianah, & Winanti Nike Apriliawan. (2025). Pengembangan Instrumen Pengukur Keterampilan Guru dalam Mengajar Berbasis Media Pembelajaran (Loose Part) di Lembaga PAUD Jawa Tengah: Development of Teacher Skill Measurement Instruments in Teaching Based on Learning Media (Loose Part) in PAUD Institutions in Central Java. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *7*(1 SE-Articles), 41–48. https://doi.org/10.35473/ijec.v7i1.3233

Houen, S., Danby, S., Farrell, A., & Thorpe, K. (2019). Adopting an unknowing stance in teacher–child interactions through 'I wonder…' formulations. *Classroom Discourse*,

10(2), 151–167. https://doi.org/10.1080/19463014.2018.1518251

Hu, B. Y., Su, Y., Liu, X., He, M., & LoCasale-Crouch, J. (2023). Examining Coaching Skill Development During Preservice Teachers' (PSTs) Internships. *Early Childhood Education Journal*, *51*(5), 939–953. https://doi.org/10.1007/s10643-022-01352-z

Mermelshtine, R. (2017). Parent-child learning interactions: A review of the literature on scaffolding. *British Journal of Educational Psychology*, *87*(2), 241–254. https://doi.org/10.1111/bjep.12147

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage Publications.

NAEYC. (2020). *Developmentally Appropriate Practice (DAP) Position Statement*. National Association for the Education of Young Children.

Ng, S. C., & Bull, R. (2018). Facilitating Social Emotional Learning in Kindergarten Classrooms: Situational Factors and Teachers' Strategies. *International Journal of Early Childhood*, *50*(3), 335–352. https://doi.org/10.1007/s13158-018-0225-9

Prasandha Asep Purwo Yudi, D. U. (2022). Evaluasi Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 1 Tahun 2021. *Jurnal Sastra Indonesia*, *Vol 11 No 1 (2022): Maret*, 48–55.

Pyle, A., & Danniels, E. (2017). 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

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, *55*(1), 68–78. https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Safri, A., Haryani, M., Haryanto, A., Prasetyo, A., Nurkhoiroh, A. R. H., & Irawan. (2025). Peranan Delapan Keterampilan Dasar Mengajar Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Mahasiswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *Vol. 10 No. 4 (2025): Volume 10. No4*, *Desember 2025.*, 232–240.

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

Soleh, M. N., Astuti, W. P., & Rohmah, Darsinah Darsinah, W. (2026). *Journal of English Language and Education The Role of Teachers and Parents i n Addressing Students ' Habitual Tardiness at SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang , Pekalongan City*. *11*(3), 1190–1194.

Sufiati, V., & Afifah, S. N. (2019). Peran perencanaan pembelajaran untuk performance mengajar guru pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU ==> Https://Journal.Uny.Ac.Id/v3/Jpa)*, *8*(1 SE-Articles), 48–53. https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26609

Tindaon Pandapotan; Br Tarigan, Mika Dwita, J. T. (2025). ANALISIS PENERAPAN KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR MAHASISWA ASISTENSI MENGAJAR UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI DI SD NEGERI 173539 HUTAGAOL. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, *Vol. 8 No.2 (2025):*, *Juli 2025*, 303–309.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, *17*(2), 89–100. https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x

Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1 SE-Articles), 60–69. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509

Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). Accessing the inaccessible: Redefining play as a spectrum. *Frontiers in Psychology*, *9*, 1124. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124