

KAJIAN LITERATUR PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PLAYFUL LEARNING* BERBASIS PJBL DI SEKOLAH DASAR

Sujino¹ Herlina²

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

e-mail : sujino55@guru.sd.belajar¹, herlina@unj.ac.id²

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kajian literatur tentang penerapan model pembelajaran *playful learning* berbasis *project-based learning* di sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kajian literatur. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan artikel, reduksi artikel, display artikel, pembahasan, dan kesimpulan. Sumber data penelitian berupa artikel-artikel jurnal nasional dalam 8 tahun terakhir (2015-2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 15 artikel, terdapat 8 artikel yang sesuai dengan topik penerapan model pembelajaran *playful learning* berbasis *project-based learning* di sekolah dasar. Pelaksanaannya sudah sesuai dengan teori-teori yang dijadikan rujukan. Penerapan pembelajaran ini di sekolah dasar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Kajian Literatur, Playful Learning, Project Based Learning (PJBL)*

Abstract : *This study aims to describe a literature review on the implementation of the playful learning model based on project-based learning in elementary schools. The research method uses a qualitative approach with a literature review. The research stages include collecting articles, reducing articles, displaying articles, discussion, and conclusion. The data sources for this research are articles from national journals published in the last 8 years (2015-2023). The results of the study show that out of 15 articles, 8 are relevant to the topic of implementing the playful learning model based on project-based learning in elementary schools. The implementation has been in accordance with the referenced theories. The application of this learning model in elementary schools can enhance students' activity and learning outcomes.*

Keywords: *Literature Review, Playful learning, Project Based Learning (PJBL)*

PENDAHULUAN

Khoerunnisa & Aqwal (2020) menyatakan bahwa model –model mengajar (*teaching models*) adalah *blue print* mengajar yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan, para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu juga, model pembelajaran suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar (Purnomo.,2022).

Selain itu model pembelajaran juga merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran (Helmiati, 2012). Disamping itu model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran langkah demi Langkah. (Hendracita, 2021).

Model pembelajaran juga sebuah model yang meringkaskan implementasi mulai dari pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknik pembelajaran (Sinambela et al., 2022).

Playful Learning

Kangas et al. (2019) menyatakan bahwa *playful learning* merupakan aktivitas yang dilakukan dalam bentuk permainan dalam mendukung pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Hal ini supaya dapat mengidentifikasi rutinitas siswa dan mendukung guru untuk meningkatkan peserta didik dalam belajar sebagai bukti dan strategi praktisi yang dapat ditiru melalui *playful learning* (Baker et al., 2023). Melalui model pembelajaran *playful learning* tentunya dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari aktivitas pembelajaran seperti biasanya yang memiliki pembelajaran yang eksplisit, yaitu siswa terlibat langsung dalam melakukan instruksi pembelajaran sehingga siswa mempunyai hak pilih dan kebebasan dalam membentuk pemahamannya. (Nesbit et al., 2023). Lillard (2013) menyatakan bahwa pada saat proses pembelajaran *playful learning* biasanya guru melibatkan objek-objek pembelajaran yang akan digunakan untuk siswa misalnya benda-benda yang bentuknya berbeda-beda.

Mardlatillah dan Sa'adah (2022) menyatakan bahwa *playful learning* merupakan strategi pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. *Playful learning* bisa dilihat melalui 4E (*Enjoy, Easy, Expert, Earn*). *Enjoy dan easy* kunci pertama dari kesuksesan pembelajaran *playful learning* (Fatma Sukmawati, et al., 2022). *Playful Learning* bisa dilihat melalui 4E (*Enjoy, Easy, Expert, Earn*). *Enjoy dan easy* kunci pertama dari kesuksesan pembelajaran *Playful Learning* (Fatma Sukmawati, et al., 2022). Rahmawati (2022) menyatakan bahwa *playful learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis kebutuhan dasar bagi siswa kelas bawah. *playful learning* karakteristik yang bergerak, banyak membutuhkan perhatian guru dan banyak memperkenalkan hal-hal baru bagi siswa dengan kecenderungan tingkat konsentrasi siswa kelas bawah yang terbatas.

Project Based Learning (PJBL)

Project based learning (PJBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam setiap kegiatan yang dilakukan peserta didik akan mendapat pengalaman secara langsung yang nantinya dapat meningkatkan kreativitas hasil belajar peserta didik (Yuliana, et al., 2022). PJBL melatih keterampilan yang berfokus pada kinerja siswa dan melakukan kegiatan percobaan atau pengamatan, melalui pembelajaran yang didasarkan pada masalah, keterkaitan masalah dengan pembelajaran mengajarkan siswa untuk mencari solusi pemecahan masalah melalui percobaan dan pengamatan (Ismanto, et al., 2022).

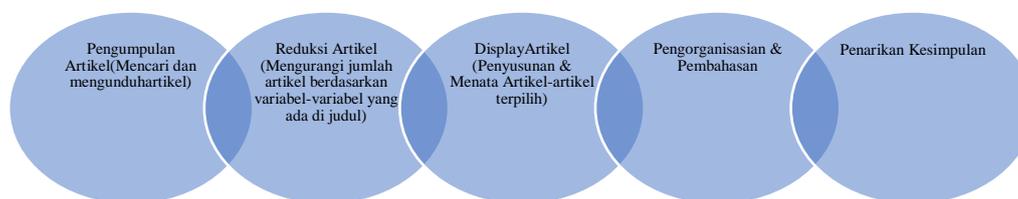
Project based learning (PJBL) biasanya melibatkan langkah-langkah content yang signifikan dan harus dipilih secara hati-hati untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan menarik perhatian mereka. kemudian topik tersebut harus diperkenalkan dengan cara yang menarik seperti mengaktifkan pengetahuan siswa sebelumnya melalui diskusi singkat, memunculkan pertanyaan, menampilkan video (Aldabbus, 2019). *Project based learning* (PJBL) juga mampu meningkatkan motivasi self-construal dan gender dalam belajar bahasa asing (*English as a foreign language*) (Tanaka, 2020). Selain itu juga, pembelajaran *project based learning* sebagai hasil dari pengembangan dan penerapan pendekatan yang ekstensif pada berbagai bidang akademik dan jenis lingkungan pembelajaran. (Suryati, et al., 2013). Tidak hanya itu, pembelajaran berbasis proyek sebagai strategi pengajaran yang lebih menarik bagi siswa untuk menekankan keterampilan yang modern (Hidayati, et al., 2023).

*Project Based Learning (PJBL) secara umum
(Dinda & Sukma, 2023).*

Langkah kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas peserta didik
Tahap 1 Pertanyaan Mendasar	Guru memulai dengan sebuah pertanyaan yang mengandung permasalahan yang harus dipecahkan dan menghasilkan sebuah praktik baik atau produk pembelajaran hasil karya siswa. Yang sesuai dengan topik atau tema pembelajaran dengan real world mendorong siswa untuk melakukan investigasi secara mendalam.	Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan peserta didik terhadap topik atau tema pembelajaran
Tahap 2 Mendesain perencanaan produk	Guru bersama siswa merencanakan aktivitas yang mendukung penyelesaian proyek dan menjawab pertanyaan esensial, serta menentukan prosedur yang akan dihasilkan.	Siswa berdiskusi Menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media dan sumber yang dibutuhkan
Tahap 3 Menyusun jadwal aktivitas	Guru menyusun jadwal kegiatan untuk menyelesaikan proyek, termasuk penetapan tenggat waktu, pembagian tugas, serta langkah-langkah yang harus diikuti oleh siswa dalam setiap tahap proyek.	Siswa menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama.
Tahap 4 Assessment (Menguji hasil)	Guru memberikan assessment terhadap karya siswa dengan ketercapaian standar pada proses dan produk yang dihasilkan.	Siswa menyerahkan hasil proyek dan menjelaskan kepada guru secara berkelompok
Tahap 5 Evaluasi	Guru melakukan evaluasi kepada siswa. Terhadap kegiatan yang telah dilakukan secara terbimbing	Siswa melakukan self refleksi secara individu maupun kelompok.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian literatur. Kajian literatur merupakan langkah pertama dan penting dalam penyusunan sebuah rencana penelitian. Kajian literatur adalah satu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan terbitan-terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian, untuk menghasilkan satu tulisan berkenaan dengan satu topik atau isu tertentu (Marzali, 2016). Peneliti mengkaji literatur yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran playful learning berbasis project based learning di sekolah dasar melalui teori-teori penelitian seperti jurnal, artikel, dan disertasi yang tervalidasi dan pernah digunakan serta dihasilkan oleh peneliti lain yang berkaitan dengan topik penelitian dan metode penelitian yang digunakan dalam kajian tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti menggunakan kajian literatur dengan menganalisis artikel-artikel ilmiah dari jurnal nasional yang terbit pada tahun 2015 sampai dengan 2023 sebagai metode penelitian agar terlaksananya penelitian yang dimaksud. Tahapan-tahapan yang digunakan pada kajian literatur dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan-Tahapan Kajian Literatur (Asbar, R. F., & Witarso, R. 2020).

1. Pengumpulan Artikel (Mencari dan mengunduh artikel)
Pada tahap pengumpulan artikel ini dilakukan dengan cara mencari dan mengunduh artikel-artikel melalui google scholar dengan cara mengetikkan kata-kata kunci yang berkaitan dengan topik atau judul penelitian. Dalam hal ini, kata-kata kuncinya adalah penerapan pembelajaran terpadu di sekolah dasar.
2. Reduksi Artikel (Mengurangi jumlah artikel berdasarkan variabel-variabel yang ada di judul)
Reduksi artikel berarti meringkas, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari teman dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Dengan demikian, artikel yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya apabila diperlukan.
3. Display Artikel (Penyusunan dan menata artikel-artikel terpilih)
Setelah artikel direduksi, tahap selanjutnya adalah mendisplay atau penyajian artikel. Penyajian artikel ini dilakukan dalam bentuk tabel, uraian singkat, dan hubungan antar variabel.
4. Pengorganisasian dan Pembahasan
Pada tahap ini dilakukan pengorganisasian dan pembahasan berdasarkan jenis kajian literatur yang digunakan. Dalam hal ini, kajian literatur yang dipilih berupa kajian teori. Jenis kajian literatur berupa kajian teori ini adalah kajian khusus dimana penulis memaparkan beberapa teori atau konsep yang terpusat pada satu topik tertentu dan membandingkan teori atau konsep tersebut atas dasar asumsi-asumsi, konsistensi logik, dan lingkup eksplanasinya.
5. Penarikan Kesimpulan
Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil pengorganisasian dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap awal pengumpulan jurnal, berdasarkan variabel penelitian yang menitikberatkan pada penerapan model pembelajaran Playful Learning berbasis Project-Based Learning di tingkat sekolah dasar, teridentifikasi bahwa dari 15 artikel yang diperoleh, hanya 2 jurnal yang sesuai dengan cakupan topik penelitian. Namun, dalam proses reduksi artikel, sebanyak 11 artikel harus dieliminasi karena adanya perbedaan variabel yang tidak sejalan dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan. Artikel-artikel yang tidak memenuhi kriteria ini dikecualikan dari analisis karena satu atau beberapa variabel dalam topik penelitian tidak terpenuhi. Sebagai contoh, beberapa artikel hanya membahas materi pembelajaran tanpa keterkaitan langsung dengan konteks sekolah dasar. Jurnal-jurnal yang relevan dengan

penerapan model pembelajaran Playful Learning berbasis Project-Based Learning di tingkat sekolah dasar telah menjadi fokus dalam proses pengumpulan data.

Tabel 1. *Display* Artikel

No	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Artikel	Nama Jurnal	Volume Nomor	Jumlah Halaman
1	1. Bertha Wikara 2. Sutarno 3. Suranto 4. Sajidan (4 Orang)	2020	Efek pembelajaran yang menyenangkan (<i>Fun Learning</i>) terhadap kemampuan memori: sebuah kajian teoritis.	Jurnal pendidikan sains	Vol.6, No.2.	5 Halaman (Hal.192-195)
2	1. Shaban Aldabbus (1 Orang)	2022	<i>Project-based learning: implementation & challenges</i>	<i>International Journal of Education, Learning and Development</i>	Vol.6, No. 3.	9 Halaman (Hal.71-79)
3	1. Sandy Diana Mardlatillah 2. Nurus Sa'adah (2 Orang)	2022	Model Pembelajaran yang menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik	Jurnal Pendidikan Islam,	BK Vol.3, No. 2.	12 Halaman (Hal.45-55)
4	1. Eva Rini Lestari 2. Siti Halidjah 3. Dyoty Auliya Vilda Ghasya 4. Hery Kresnadi 5. Asmayani Salimi (5 Orang)	2022	<i>The validity of teaching based on thematic project based learning for grade IV elementary school.</i>	Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah	Volume 6 Nomor 3 tahun 2022	18 Halaman (Hal.153-169)
5	1. Wida Winarti 2. Lufhfi Hamdani Maula 3. Arsyi Rizqia Amalia 4. N. Liany Ariesta Pratiwi 5. Nandang	2022	Penerapan Model Pembelajaran <i>project based learning</i> (PJBL) Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir	Jurnal Cakrawala Pendas	Volume 8 Nomor 3 tahun 2022	13 Halaman (Hal.552 - 563)

6	(5 Orang)					
	1. Sara T. Baker	2023	<i>Making space for children's agency with playful learning</i>	<i>International Journal of Early Years Education</i>	Volume 31	14 Halaman
	2. Soizic Le Courtois				Nomor 2 (2023)	(Hal.372-384)
	3. Janina Eberhart					
	(3 Orang)					
7	1. Erna Rahmawati	2022	Konsep pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kelas bawah tingkat sekolah dasar	Jurnal laaroiba.	Volume 4	8 Halaman
	2. (1 Orang)				Nomor 1 (2022)	(Hal.171-178)
8	1. Mita Yuliana	2022	Peningkatan minat belajar bahasa Indonesia melalui <i>project based learning</i> (PJBL) pada siswa kelas III sekolah dasar.	kreatif. Edukatif: <i>Journal of education research</i>	Volume 4	7 Halaman
	2. Jamaludin Ahmad				Nomor 3 (2022)	(Hal.154-160)
	3. Yulia Maftuhah Hidayati					
	(3 Orang)					

Pada artikel 1, implementasi pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif serta prestasi belajar siswa. Dengan model pembelajaran playful learning kemampuan memori peserta didik meningkat karena menarik atensi (menambah jumlah informasi yang diterima (sensory receptor). Pembelajaran yang menyenangkan merangsang emosi yang bersifat positif sehingga menyebabkan kemampuan memori meningkat. Guru memberikan materi pembelajaran yang menarik perhatian siswa dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Pada pelaksanaannya guru membuat pembelajaran dengan berpihak kepada murid sehingga siswa pembelajaran dapat menyenangkan.

Pada artikel 2, model pembelajaran Project based learning di sekolah dasar Bahrain dianggap sebagai perubahan besar dari metode pengajaran tradisional ke metode lanjutan, Temuan penelitian menunjukkan bahwa hanya 7 dari 24 calon guru yang mampu menerapkan model pembelajaran Project based learning. Model pembelajaran Project based learning dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar karena siswa diberikan proyek dari materi yang dipelajari. Sehingga peserta didik dapat menggunakan kesempatan untuk membuat proyek mereka dengan pemikirannya yang dibimbing oleh guru. Selain itu, penggunaan teknologi merupakan salah satu komponen penting dari PBL, oleh karena itu siswa dapat menggunakan kesempatan ini dengan baik agar memudahkan dalam penyelesaian tugas proyek yang diberikan oleh guru.

Pada artikel 3, pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan berbasis gaya belajar agar minat siswa pada materi pelajaran yang sulit akan terasa mudah dan menyenangkan apabila disampaikan oleh guru yang menyenangkan cara mengajarnya. Oleh sebab itu, seorang guru harus memiliki variasi pembelajaran serta strategi khusus yang dapat membuat peserta didik senang dalam pembelajaran.

Pada artikel 4, penerapan model pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif yang dapat mengaktifkan siswa salah satunya adalah model pembelajaran *Project Based Learning*

(PJBL). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan belajar mengajar harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembuatan proyek. Langkah yang dilakukan dalam mengembangkan bahan ajar tematik berbasis PjBL tema 6 subtema 3 kelas IV yaitu: 1) *analysis* (analisis) hasil wawancara dan angket kebutuhan bahan ajar bagi guru dan siswa, 2) *design* (desain) menentukan indikator dan tujuan pembelajaran, merancang bahan ajar cetak yaitu membuat desain bahan ajar melalui *software photoshop* dan *microsoft office word* 3) *development* (pengembangan), melakukan proses validasi kepada ahli desain, ahli pembelajaran, dan ahli kebahasaan, kemudian melakukan revisi produk sesuai dengan catatan dan saran oleh validator. Untuk mengetahui tingkat kevalidan sebuah produk hanya terbatas pada tahap *analysis, design, development*.

Pada artikel 5, penerapan pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL) tentang kemampuan berpikir kritis siswa. *Project Based Learning* (PJBL) diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kritis siswa untuk berpikir. Karena terdapat kegiatan-kegiatan yang melatih siswa berpikir. Sejalan dengan proses berpikir yang terus dilatih, siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Kemampuan berpikir kritis meningkat setelah melaksanakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) hal tersebut terlihat karena terjadi peningkatan rata-rata pada proses pembelajaran.

Pada artikel 6, strategi pembelajaran *playful learning* memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi mereka dengan belajar dan bermain. Guru harus memberikan lebih banyak ruang kepada peserta didik agar dapat mengeksplor kemampuan yang dimiliki siswa. Dorongan dan motivasi guru sangat diperlukan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran *playful learning* karena guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran *play learning* sehingga perhatian guru kepada siswa lebih intens.

Pada artikel 7, pembelajaran menyenangkan terutama dibutuhkan bagi siswa kelas bawah yang memiliki karakteristik: banyak bergerak, banyak membutuhkan perhatian guru, dan banyak memperkenalkan hal-hal baru bagi siswa dengan kecenderungan tingkat konsentrasi siswa kelas bawah yang terbatas. Ada beberapa indikator penting suatu proses kegiatan pembelajaran dikatakan menyenangkan, yaitu: (1) Peserta didik tidak merasakan kebosanan dalam proses kegiatan pembelajaran; dan (2) Peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk mewujudkan konsep pembelajaran yang menyenangkan di kelas, diperlukan langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan oleh para pendidik di sekolah, antara lain:

1. Tahap Perencanaan Pembelajaran.

perencanaan berfungsi sebagai acuan kegiatan sehingga dengannya akan mengurangi ketidakpastian dalam kegiatan yang akan dilakukan. Begitu pun dalam lingkup pembelajaran, perencanaan pembelajaran sangat penting bagi para pendidik dalam menjalankan alur kegiatan pembelajaran yang menarik, inspiratif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran seluruh instrumen pendukung proses pembelajaran mulai dari kesiapan materi, bahan ajar, alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran, metode ajar dan alokasi waktu pembelajaran dipastikan tersedia dan dalam prakteknya bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi Pembelajaran.

Tahapan evaluasi pembelajaran ini menjadi tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran (Haryanto, 2020). Hal ini disebabkan pada tahap ini para pendidik dapat mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran dari ukuran-ukuran yang ditetapkan, seperti standar nilai KKM, dan standar-standar evaluasi lainnya. Tahap

evaluasi juga mempunyai peran yang penting bagi para pendidik karena setiap hasil evaluasi pembelajaran membutuhkan tindak lanjut untuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya agar menjadi lebih baik lagi.

Pada artikel 8, penggunaan model pembelajaran berbasis Project based learning pada siswa kelas 3 SD Negeri Singopuran 03, dapat mengasah pengetahuan siswa terhadap suatu. Keterkaitan dengan masalah yang nyata, yang dihadapi menjadikan siswa lebih mudah menyerap pengetahuan tersebut. Penerapan model Project based learning berpotensi terhadap aspek afektif, dapat diimplementasikan dalam melakukan percobaan dan berdiskusi dengan kelompok. Model pembelajaran PJBL melatih keterampilan yang berfokus pada kinerja siswa dalam melakukan kegiatan percobaan atau pengamatan, melalui pembelajaran yang didasarkan pada masalah, keterkaitan masalah dengan pembelajaran mengajarkan siswa untuk mencari solusi pemecahan melalui percobaan atau pengamatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, penerapan model pembelajaran *playful learning* berbasis *project-based learning* di sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa dari 15 artikel yang terbit pada tahun 2015-2023, terdapat 8 artikel yang sesuai dengan variabel-variabel yang ada di judul. Penerapan model pembelajaran *playful learning* berbasis *project-based learning* di sekolah dasar pada pelaksanaannya sudah sesuai dengan teori-teori yang dijadikan rujukan. Penerapan model pembelajaran *playful learning* berbasis *project-based learning* di sekolah dasar dapat meningkatkan kreativitas siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan berdasarkan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldabbus, S. (2019). Project based learning: implementation and challenges. *International journal of education. Learning and development*, 6 (3), 71-79.
- Asbar, R. F., & Witarsa, R. (2020). Kajian literatur tentang penerapan pembelajaran terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 225-236.
- Baker, S.T., Le Cortois, S., & Eberhart, J. (2023). Making space for children's agency with playful learning. *International journal of early years education*, 32(2), 372-384.
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis langkah-langkah model project based learning (PjBL) pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 44-62.
- Ismanto, E., & Anshari, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Untuk Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 6(2), 17-24.
- Kangas, J., Harju-Luukkainen, H., Brotherus, A., Kuusisto, A., & Gearon, L. (2019). Playing To Learn In Finland: Early Childhood Curricular And Operational Contexts. *Policification Of Early Childhood Education And Care*.
- Khoirunnisa, P., & Sya, M. F. (2023). Kesulitan Pelafalan Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 492-497.
- Lestari, E. R., Halidjah, S., Kresnadi, H., & Salimi, A. (2022). Validitas Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 152-169.
- Mardlatillah, S. D., & Sa'adah, N. (2022). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 45-55
- Rahmawati, E. (2022). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171-178.

- Rira, P., & Sinding, R. R. (2023). revitalisasi mutu pendidikan di wilayah 3T. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 354-363.
- Winarti, N., Maula, L. H., Amalia, A. R., & Pratiwi, N. L. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 552-563.
- Yuliana, M., & Wiryawan, S. A. (2018, May). The Development Of Thematic Materials Using Project Based Learning For Elementary School.