Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN 2622-0849 E-ISSN 2654-6051
Website: https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia
DOI: https://doi.org/10.24256/tunascendekia.v9i2.12996
Vol. 9, No. 2, 2026, hal. 1575-1587

Dari Pencarian Ide hingga Pelaksanaan: Pengalaman Orang Tua dalam Mendampingi Kegiatan Bermain dan Belajar Anak Usia Dini di Rumah

Ghefira Naziha Zahara[1], Agus Efendi[2], Sunardi[3]
[1,2,3] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman orang tua dalam menemukan, memilih, menyesuaikan, dan melaksanakan kegiatan bermain dan belajar anak usia dini di rumah, termasuk kendala dan kebutuhan dukungan yang menyertainya. Sebagai artikel penelitian asli (*original research article),* penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan sembilan ibu yang memiliki anak berusia sejak lahir hingga enam tahun. Data dikumpulkan melalui wawancara langsung di kediaman responden dan pesan suara WhatsApp pada Juni 2026. Data dianalisis secara tematik melalui pembacaan transkrip secara berulang, pengodean, pengelompokan kategori, dan penyusunan tema. Analisis menghasilkan lima tema, yaitu pencarian ide kegiatan, penyesuaian kegiatan dengan usia dan respons anak, pemanfaatan bahan yang tersedia di rumah, kendala pelaksanaan, dan kebutuhan dukungan. Orang tua memperoleh inspirasi dari sumber digital maupun nondigital, tetapi menemukan ide tidak selalu berujung pada pelaksanaan kegiatan. Keterbatasan waktu, pekerjaan rumah tangga, persiapan dan ketersediaan bahan, serta perubahan minat anak turut membentuk pengalaman pendampingan. Strategi orang tua beragam, mulai dari merencanakan aktivitas hingga mengikuti inisiatif anak. Temuan ini menunjukkan perlunya dukungan yang menyediakan contoh kegiatan sesuai usia, alternatif bahan yang mudah diperoleh, dan panduan praktis yang memungkinkan penyesuaian terhadap respons anak. Penelitian ini memberikan gambaran kontekstual mengenai pengalaman sembilan partisipan dan tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasikan praktik seluruh orang tua.

Kata Kunci: anak usia dini; kegiatan bermain dan belajar; orang tua; pembelajaran di rumah; pendampingan anak

Abstract

This study aims to explore the experiences of parents in discovering, selecting, adapting, and implementing play and learning activities for young children at home, including the challenges encountered and the support required. As an original research article, this study employs a qualitative descriptive approach, involving nine mothers with children ranging from birth to six years of age. Data were collected in June 2026 through in-person interviews at the participants' homes and via WhatsApp voice messages. The data were analyzed thematically through repeated reading of transcripts, coding, categorization, and the development of themes. The analysis yielded five themes: seeking activity ideas; adapting activities to the child's age and responses; utilizing materials available at home; challenges in implementation; and the need for support. Parents drew inspiration from both digital and non-digital sources; however, finding an idea did not always lead to its actual implementation. Factors such as time constraints, household chores, the preparation and availability of materials, and shifting child interests shaped the experience of facilitating these activities. Parents employed diverse strategies, ranging from structured activity planning to following the child's own initiatives. These findings highlight a need for support that provides age-appropriate activity examples, accessible alternative materials, and practical guidance that allows for adjustments based on the child's responses. This study offers a contextual overview of the experiences of the nine participants and is not intended to generalize the practices of all parents

Keywords: early childhood; playing and learning activities; parents; learning at home; parental support

Corresponding Author
Ghefira Naziha Zahara, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Email: zaharaghefiranaziha@gmail.com

Article Information
Received: 7 September 2026
Accepted: 20 October 2026
Published: 31 October 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons. Attribution–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

1. Pendahuluan

Rumah merupakan lingkungan penting bagi pengalaman bermain dan belajar anak usia dini. Dalam kehidupan sehari-hari, anak berinteraksi dengan orang tua, anggota keluarga lain, serta berbagai benda di lingkungan rumah. Pengalaman tersebut berlangsung melalui kegiatan yang direncanakan maupun aktivitas rutin, seperti membaca buku, memasak, menggambar, menyusun benda, dan mengamati perubahan di lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, orang tua berperan dalam

menghadirkan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mencoba, dan berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari (Murtiningsih, 2013; Maronta & Nafisah, 2024).

Keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain dan belajar tidak selalu berbentuk pendampingan langsung sepanjang waktu. Keterlibatan tersebut dapat diwujudkan melalui pemilihan kegiatan, penyediaan bahan, pemberian contoh atau arahan, serta respons terhadap minat dan inisiatif anak. Linberg et al. (2020) mengkaji *home learning environment* (HLE) pada keluarga dengan anak usia dini, termasuk aktivitas stimulasi dan kualitas interaksi orang tua–anak. Penelitian tersebut membahas pentingnya lingkungan belajar di rumah dalam konteks perkembangan anak dan membantu memahami bahwa pengalaman belajar anak tidak hanya ditentukan oleh aktivitas yang diberikan, tetapi juga oleh sumber daya, rutinitas, dan interaksi yang tersedia dalam lingkungan keluarga.

Perkembangan teknologi digital turut memperluas sumber yang dapat digunakan orang tua untuk menemukan inspirasi kegiatan bagi anak. Sumber tersebut meliputi mesin pencari, situs web, video daring, media sosial, dan platform informasi pengasuhan. Orlando et al. (2023), melalui penelitian terhadap orang tua dan penyedia layanan intervensi dini, mengkaji pemanfaatan sumber informasi mengenai perkembangan bayi dan kegiatan bermain. Penelitian tersebut menunjukkan relevansi sumber daring dalam membantu orang tua memperoleh informasi tentang perkembangan dan permainan anak, sekaligus menyoroti pentingnya ketersediaan sumber informasi yang berkualitas. Temuan ini relevan karena pencarian ide kegiatan tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan informasi, tetapi juga dengan kesesuaian informasi tersebut terhadap kebutuhan anak dan situasi keluarga.

Kajian lain memperlihatkan bahwa teknologi digital dapat digunakan sebagai bagian dari aktivitas belajar bersama, bukan hanya sebagai media yang dikonsumsi anak secara pasif. Lin dan Ardoin (2023), melalui studi buku harian selama dua minggu yang melibatkan 58 pengasuh, mengkaji pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran lingkungan bersama keluarga di rumah. Sementara itu, Flewitt dan Clark (2020) membahas lingkungan literasi rumah yang terhubung secara digital pada anak berusia 0–3 tahun dan menekankan keterkaitan media digital dengan bahan cetak, interaksi sosial, serta pengalaman sehari-hari. Lewis et al. (2023) mengkaji perspektif orang tua mengenai perubahan praktik digital anak usia dini dan cara orang tua mengelola pengalaman tersebut. Secara bersama-sama, penelitian-penelitian ini memberikan landasan untuk memahami penggunaan sumber digital dalam konteks keluarga. Namun, masing-masing memiliki fokus tertentu, seperti lingkungan literasi digital, pembelajaran lingkungan, atau praktik digital anak, sehingga pengalaman orang tua dalam menghubungkan pencarian ide dengan pemilihan, penyesuaian, dan pelaksanaan kegiatan bermain dan belajar masih perlu ditelaah secara lebih terpadu.

Ketersediaan berbagai sumber informasi tidak selalu membuat proses pencarian dan pelaksanaan kegiatan bermain dan belajar menjadi mudah. Orang tua tetap perlu mempertimbangkan usia, minat, dan kemampuan anak, menyiapkan bahan, serta menyesuaikan aktivitas dengan waktu dan sumber daya keluarga. Roetzel (2019) membahas *information overload*, yaitu kondisi ketika tuntutan informasi dapat melampaui kapasitas seseorang untuk memprosesnya secara efektif. Konsep ini dapat menjadi perspektif untuk memahami kemungkinan kesulitan yang muncul ketika orang tua harus memilah dan menentukan pilihan dari berbagai informasi yang tersedia. Meskipun demikian, keterbatasan ide atau lamanya waktu pencarian tidak dengan sendirinya membuktikan terjadinya *information overload*. Oleh karena itu, konsep tersebut perlu digunakan secara hati-hati dengan mempertimbangkan apakah pengalaman orang tua dalam penelitian ini benar-benar menunjukkan kesulitan memproses, memilih, atau menentukan pilihan informasi, bukan sekadar keterbatasan waktu atau ide.

Selain proses pencarian dan pemilihan kegiatan, pelaksanaan aktivitas di rumah juga melibatkan interaksi antara orang tua dan anak. Perspektif sosiokultural Vygotsky (1978) memandang pembelajaran sebagai proses yang berlangsung melalui interaksi sosial. Konsep *zone of proximal development* (ZPD) menjelaskan jarak antara kemampuan yang dapat dilakukan anak secara mandiri dan kemampuan yang dapat dicapainya dengan bantuan. Sementara itu, konsep *scaffolding* yang dikembangkan oleh Wood et

al. (1976) menjelaskan dukungan yang diberikan untuk membantu anak menyelesaikan tugas atau aktivitas yang belum dapat dilakukannya secara mandiri. Dalam konteks bermain dan belajar di rumah, perspektif ini dapat digunakan untuk menelaah bagaimana orang tua memberikan bantuan, menyesuaikan aktivitas berdasarkan respons anak, dan menyediakan kesempatan bagi anak untuk mencoba. Namun, tidak semua pemilihan kegiatan atau penyediaan bahan dapat langsung disebut *scaffolding*; interpretasi tersebut perlu didasarkan pada bukti mengenai interaksi dan bentuk bantuan yang diberikan orang tua kepada anak.

Berdasarkan kajian tersebut, masih diperlukan pemahaman yang lebih terintegrasi mengenai pengalaman orang tua dalam menemukan ide kegiatan bermain dan belajar dari berbagai sumber, mempertimbangkan dan memilih aktivitas, menyesuaikannya dengan kebutuhan anak dan kondisi keluarga, sehingga pelaksanaannya dalam rutinitas rumah tangga. Fokus ini berbeda dari sekadar mengidentifikasi sumber informasi yang digunakan atau mendeskripsikan satu jenis kegiatan belajar tertentu karena memperhatikan hubungan antar tahap dalam pengalaman orang tua, termasuk kendala yang muncul dan dukungan yang dibutuhkan. Celah penelitian ini didasarkan pada perbedaan fokus studi-studi yang telah ditelaah, bukan pada klaim bahwa belum pernah ada penelitian yang membahas keseluruhan proses tersebut.

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengalaman orang tua dalam menemukan, memilih, menyesuaikan, dan melaksanakan kegiatan bermain dan belajar anak usia dini di rumah, serta mengidentifikasi kendala dan kebutuhan dukungan yang menyertai proses tersebut. Perspektif sosiokultural Vygotsky digunakan sebagai lensa interpretasi terutama untuk memahami bentuk bantuan dan penyesuaian aktivitas dalam interaksi orang tua dan anak. Sementara itu, pencarian sumber, pemilihan ide, ketersediaan bahan, dan keterbatasan waktu dipahami sebagai konteks yang turut membentuk pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penelaahan rangkaian pengalaman orang tua dari pencarian ide hingga pelaksanaan kegiatan, dengan memperhatikan keterkaitan strategi pendampingan, respons anak, dan kendala praktis dalam kehidupan keluarga sehari-hari.

Berdasarkan fokus tersebut, penelitian ini merumuskan masalah sebagai: (1) Bagaimana pengalaman orang tua dalam menemukan, memilih, menyesuaikan, dan melaksanakan kegiatan bermain dan belajar anak usia dini di rumah? dan (2) Apa saja kendala yang dihadapi serta dukungan yang dibutuhkan orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain dan belajar anak usia dini di rumah? dan penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pengalaman orang tua dalam menemukan dan menyesuaikan ide kegiatan bermain dan belajar dengan usia, minat, serta kondisi anak, termasuk pemanfaatan bahan yang tersedia di lingkungan rumah; dan (2) mengidentifikasi kendala yang dihadapi serta mendeskripsikan dukungan yang dibutuhkan orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain dan belajar anak usia dini di rumah.

2. Metodologi

Penelitian ini merupakan artikel penelitian asli (*original research article*) yang melaporkan hasil penelitian empiris mengenai pengalaman orang tua dalam menemukan, memilih, menyesuaikan, dan melaksanakan kegiatan bermain dan belajar anak usia dini di rumah. Penelitian menggunakan desain kualitatif deskriptif untuk menggambarkan pengalaman partisipan berdasarkan data wawancara, sekaligus mengidentifikasi kendala pelaksanaan dan kebutuhan dukungan yang mereka sampaikan. Partisipan penelitian terdiri atas sembilan ibu yang memiliki anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Kriteria partisipan meliputi ibu yang memiliki anak dalam rentang usia tersebut, memiliki waktu untuk mendampingi anak di rumah, terlibat langsung dalam pengasuhan anak, serta memiliki literasi teknologi yang memungkinkan mereka mengakses internet dan media sosial. Rentang usia anak mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang

Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Untuk menjaga kerahasiaan identitas, partisipan diberi kode R1 sampai R9.

Data dikumpulkan melalui wawancara pada Juni 2026. Wawancara dilakukan melalui dua cara, yaitu secara langsung dan melalui *voice note* WhatsApp. Wawancara langsung dilaksanakan dengan menemui partisipan di kediaman masing-masing. Sementara itu, wawancara melalui *voice note* WhatsApp dilakukan terhadap partisipan yang tidak dapat ditemui secara langsung karena kendala waktu dan jarak. Wawancara dengan R1–R5 dilaksanakan pada 7 Juni 2026, R6–R7 pada 8 Juni 2026, dan R8–R9 pada 11 Juni 2026. Pedoman wawancara disusun berdasarkan empat aspek, yaitu identitas anak dan latar belakang orang tua, pengalaman mendampingi anak, kendala saat mendampingi anak di rumah, serta ketersediaan material. Informasi yang digali mencakup usia anak, latar belakang dan keterlibatan orang tua dalam pengasuhan, kebiasaan mendampingi kegiatan bermain dan belajar, waktu yang dihabiskan bersama anak, sumber inspirasi kegiatan melalui internet atau media sosial, serta cara orang tua memilih dan menyesuaikan kegiatan dengan usia, minat, dan kondisi anak. Wawancara juga menggali kesulitan dalam mencari ide, menyiapkan dan melaksanakan kegiatan, serta jenis, sumber, dan kecukupan bahan yang tersedia di rumah.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Seluruh hasil wawancara ditranskripsikan, kemudian dirapikan untuk memudahkan pembacaan dan analisis tanpa mengubah makna pernyataan partisipan. Selanjutnya, transkrip dibaca secara berulang dan dikoding dengan mengidentifikasi bagian-bagian data yang relevan dengan tujuan penelitian. Kode-kode yang memiliki kesamaan makna dikelompokkan menjadi kategori dan tema, meliputi kesulitan menghasilkan alternatif kegiatan, strategi yang digunakan ketika ide terbatas, adaptasi terhadap bahan dan aktivitas, variasi keterlibatan orang tua dalam pendampingan, serta hambatan kontekstual. Hasil analisis disajikan secara deskriptif berdasarkan tema dan didukung oleh kutipan wawancara yang relevan. Untuk menjaga kerahasiaan partisipan, nama mereka tidak dicantumkan dalam penyajian hasil dan diganti dengan kode R1 sampai R9. Interpretasi temuan disusun dengan merujuk pada keterangan partisipan dalam transkrip wawancara.

3. Hasil

Wawancara dilakukan terhadap sembilan orang tua atau pengasuh yang diberi kode R1–R9. Wawancara R1–R5 dilaksanakan pada 7 Juni 2026, R6–R7 pada 8 Juni 2026, dan R8–R9 pada 11 Juni 2026. Usia anak yang menjadi konteks pengalaman responden bervariasi, yaitu R1 berusia 1 tahun 6 bulan, R2 berusia 5 tahun 6 bulan, R3 memiliki dua anak berusia 6 dan 4 tahun, R4 memiliki anak berusia 4 tahun, R5 berusia 4 tahun, R6 berusia 5 tahun, R7 berusia 2 tahun 6 bulan, R8 berusia 3 tahun 6 bulan, dan R9 berusia 2 tahun 7 bulan.

Hasil analisis wawancara menunjukkan lima tema utama dalam pengalaman orang tua mendampingi kegiatan bermain dan belajar anak di rumah, yaitu pencarian ide kegiatan, penyesuaian kegiatan dengan karakteristik dan respons anak, pemanfaatan bahan yang tersedia di rumah, kendala dalam pelaksanaan kegiatan, serta kebutuhan dukungan bagi orang tua. Pengalaman setiap responden tidak sepenuhnya sama. Sebagian orang tua secara aktif mencari dan merencanakan kegiatan, sedangkan sebagian lainnya lebih banyak mengikuti minat anak atau memanfaatkan kegiatan yang muncul dalam keseharian.

3.1 Cara Orang Tua Menemukan Ide Kegiatan Bermain dan Belajar

Orang tua menggunakan berbagai sumber untuk memperoleh ide kegiatan bermain dan belajar bagi anak. Sumber tersebut meliputi media sosial, platform video, aplikasi pengasuhan, buku, komunitas, webinar, teman, dan lingkungan sekitar. Media digital menjadi salah satu sumber yang disebutkan oleh beberapa responden, tetapi tidak semua orang tua mengandalkannya dengan cara yang sama.

R1 mencari inspirasi melalui media digital dan bertukar informasi dengan orang tua lain. R1 menyampaikan, “Biasanya dari TikTok, Instagram, Youtube, atau artikel parenting di internet. Kadang juga tanya teman yang punya anak seusianya.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa pencarian ide dilakukan melalui beberapa sumber sekaligus, termasuk pengalaman orang tua lain yang memiliki anak dengan usia serupa.

R3 juga menggunakan sumber digital, tetapi menggabungkannya dengan buku dan bahan bacaan yang dimiliki di rumah. R3 menjelaskan, “Sebenarnya kalau ide itu gampang dicari di sosial media, itu ada banyak. Hanya saja untuk merealisasikan ide itu sendiri, saya yang waktunya itu kurang pas atau terkendala dengan ada pekerjaan rumah lain yang harus dilakukan.” Pengalaman ini memperlihatkan perbedaan antara kemudahan memperoleh ide dan kemampuan menerapkannya dalam kegiatan sehari-hari.

R4 memperoleh inspirasi dari komunitas dan sumber pembelajaran yang lebih beragam. R4 menyatakan, “Kami biasa mencari dari komunitas sesama praktisi homeschool, buku parenting, pendidikan anak, media sosial, webinar serta sesama praktisi yang lain.” Sementara itu, R5 menggunakan media sosial ketika mulai kehabisan ide, sedangkan R6 dan R7 memanfaatkan media sosial untuk memperoleh variasi aktivitas. R9 juga mencari referensi melalui Google, TikTok, dan YouTube.

Berbeda dari responden yang mengandalkan sumber informasi tertentu, R8 menyampaikan bahwa ide kegiatan dapat diperoleh dari lingkungan sekitar rumah. R2 memiliki pola yang berbeda. R2 menggunakan aplikasi *parenting* sebagai rujukan untuk memahami kegiatan yang sesuai dengan usia anak. R2 menjelaskan bahwa aplikasi tersebut memberikan rekomendasi perkembangan berdasarkan usia, sebagaimana disampaikan dalam wawancara: “Aku mengikuti aplikasi jadi kayak dari hamil sampe sekarang dari aplikasi *parenting*, *parenting* di situ di rekomendasi umur segini sampe segini harusnya gini jadi aku mengikuti.”

Temuan ini memperlihatkan bahwa pencarian ide tidak selalu dilakukan melalui proses yang sama. Sebagian orang tua mencari inspirasi secara aktif dari berbagai sumber, sedangkan sebagian lainnya mengikuti rekomendasi aplikasi atau mengambil ide dari lingkungan sehari-hari. Akan tetapi, memperoleh ide tidak dengan sendirinya menjamin bahwa kegiatan tersebut akan diterapkan. Kesesuaian dengan kondisi anak, waktu, bahan, dan kesiapan orang tua tetap memengaruhi pelaksanaannya.

3.2 Penyesuaian Kegiatan dengan Usia, Minat, dan Respons Anak

Orang tua tidak selalu menerapkan kegiatan yang ditemukan secara langsung. Mereka mempertimbangkan usia, kemampuan, minat, dan respons anak sebelum atau selama kegiatan berlangsung. Penyesuaian dapat berupa pemilihan aktivitas yang lebih sesuai, penggantian bahan, perubahan kegiatan ketika anak kehilangan minat, atau pemberian kesempatan kepada anak untuk menentukan aktivitasnya sendiri.

Pada R1, perhatian terhadap usia anak berkaitan dengan keamanan bahan dan kesesuaian stimulasi. R1 menyampaikan bahwa orang tua perlu berhati-hati dalam memilih benda untuk anak karena benda yang digunakan harus aman. Dalam transkrip, R1 menjelaskan, “Jadi kita juga harus hati-hati buat ngasih simulasi ke dia. Jadi nggak bisa sembarangan.” Pengalaman ini menunjukkan bahwa penggunaan benda sehari-hari sebagai media bermain perlu mempertimbangkan kondisi anak, terutama ketika anak masih berada pada tahap eksplorasi melalui mulut.

Pada R3, tantangan penyesuaian lebih banyak berkaitan dengan perhatian anak yang mudah beralih. R3 menyampaikan bahwa anak-anaknya sulit duduk diam, cepat bosan, dan kerap berpindah dari satu buku atau mainan ke benda lainnya. Untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret, R3 melakukan percobaan sederhana, seperti simulasi hujan menggunakan air panas dan es

serta kegiatan bunga kertas yang mekar ketika diletakkan di air. Kegiatan tersebut memperlihatkan upaya orang tua menghadirkan pengalaman belajar melalui pengamatan dan eksplorasi.

R4 menghadapi kebutuhan untuk menyesuaikan kegiatan bagi dua anak dengan usia dan minat berbeda, yaitu 8 dan 4 tahun. R4 menyampaikan, "Kesulitannya itu menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan dan minat masing-masing anak yang berbeda ya, sekaligus membagi waktu dengan pekerjaan dan urusan rumah tangga." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang dapat diterapkan pada satu anak belum tentu sesuai bagi anak lainnya. Penyesuaian menjadi lebih kompleks ketika orang tua mendampingi lebih dari satu anak.

Kebutuhan variasi juga muncul dalam pengalaman R6. Anak R6 berusia 5 tahun dan telah mulai mengikuti kegiatan pengenalan membaca, berhitung, bahasa Inggris, serta coding sederhana. R6 menjelaskan bahwa anaknya mudah kehilangan minat terhadap kegiatan yang sudah pernah dilakukan. Ia menyampaikan, "Jadi tuh harus diganti, harus diganti, harus diganti, dia kayak rasa ingin taunya kan besar ya anak-anak itu." Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa orang tua merasa perlu terus mencari variasi agar kegiatan tetap menarik bagi anak.

R7 menghadapi situasi ketika anak tidak selalu tertarik pada aktivitas yang telah direncanakan. Oleh karena itu, R7 cenderung mempertimbangkan keinginan anak sebelum menentukan kegiatan. R7 menjelaskan, "Tapi kayak balik lagi dia kayak hobinya apa gitu, kembalikan dia jadi tawarin aja sih dia maunya apa, mau main apa, mau aktivitas apa dia saat itu." Pengalaman ini berbeda dari pendekatan yang lebih terencana karena pemilihan aktivitas dilakukan dengan mempertimbangkan minat anak pada saat itu.

Pada R8, penyesuaian berkaitan dengan pemahaman orang tua terhadap maksud anak. R8 menyebut bahwa ketika anak ingin menggambar atau menceritakan sesuatu, penjelasan orang tua terkadang tidak sesuai dengan harapan anak. Dengan demikian, tantangan pendampingan tidak selalu berkaitan dengan kekurangan ide atau bahan, tetapi juga dengan upaya memahami maksud dan perspektif anak.

Pengalaman R2 memperlihatkan pola yang berbeda. Anak R2 berusia 5 tahun 6 bulan dan, menurut penuturan R2, telah terbiasa bermain sendiri sejak usia satu tahun. R2 mengakui bahwa dirinya tidak terbiasa menginisiasi permainan bersama anak. Dalam wawancara, R2 mengatakan, "Aku biarin aja dia sendiri, jadi mainan sendiri." R2 juga menyampaikan bahwa anaknya dapat menciptakan permainan sendiri.

Dalam menentukan kegiatan belajar, R2 lebih banyak mengikuti keinginan anak dan rekomendasi aplikasi pengasuhan. R2 menyatakan, "Enggak, cuma mengikuti maunya terserah dia saja." Pernyataan menjelaskan bahwa anaknya cenderung bermain sendiri dan dapat menginisiasi aktivitasnya. Oleh karena itu, pengalaman R2 tidak cukup dijelaskan sebagai ketiadaan kesulitan dalam menemukan ide. Pengalaman tersebut juga menunjukkan pola pendampingan yang tidak banyak bergantung pada inisiatif orang tua untuk mengajak anak bermain. Tetapi juga menunjukkan kurangnya keterlibatan orang tua.

3.3 Pemanfaatan Bahan yang Tersedia di Rumah

Benda dan bahan yang tersedia di rumah digunakan sebagai media bermain dan belajar dalam berbagai bentuk. Orang tua memanfaatkan barang bekas, bahan dapur, wadah, kertas, dan benda sehari-hari untuk menghadirkan kegiatan sensoris, eksperimen, permainan kreatif, maupun aktivitas yang berkaitan dengan keterampilan sehari-hari.

R1 menggunakan botol bekas yang diisi benda-benda kecil untuk menghasilkan bunyi serta kain dengan tekstur berbeda untuk kegiatan sensoris. R1 menjelaskan, "Misalnya pakai botol bekas yang diisi benda-benda kecil buat jadi mainan bunyi." R1 juga menggunakan kain seperti handuk untuk mengenalkan tekstur halus dan kasar. Namun, pemanfaatan benda-benda tersebut tetap perlu mempertimbangkan keamanan dan kesesuaian dengan usia anak.

R3 menggunakan bahan sederhana untuk memperkenalkan fenomena alam melalui eksperimen. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah simulasi hujan dengan air panas dan es batu. R3 menjelaskan, "Nanti itu airnya akan menetes seperti air hujan." Selain itu, R3 mengajak anak membuat bunga dari kertas yang dilipat dan diletakkan di air hingga terbuka. Kegiatan tersebut menggabungkan penggunaan bahan rumah tangga dengan kesempatan bagi anak untuk mengamati perubahan yang terjadi.

R4 menggunakan bahan dapur untuk eksperimen, memasak, serta membuat produk rumah tangga. R4 juga memanfaatkan kardus dan kertas untuk proyek kreatif. R4 menyampaikan, "Memasak bersama untuk belajar matematika dan sains, serta memanfaatkan kardus bekas dan kertas-kertas untuk proyek kreatif papercraft." Penggunaan bahan rumah tangga dalam pengalaman R4 tidak hanya ditujukan untuk permainan, tetapi juga diintegrasikan dengan aktivitas sehari-hari dan pembelajaran yang direncanakan.

R5 juga melakukan penggantian bahan ketika bahan yang diinginkan tidak tersedia. R5 menyatakan, "Misal kalau tidak ada pasir, kita bisa menggunakan tepung." Selain itu, anak dilibatkan dalam kegiatan memasak, seperti membantu mengolah bahan dan mengupas telur. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain dan belajar dapat dikembangkan melalui penyesuaian bahan dan pelibatan anak dalam aktivitas rumah tangga.

Pada R6, bahan yang digunakan antara lain tepung tapioka dan pewarna untuk membuat slime serta wadah dengan bentuk berbeda untuk kegiatan memindahkan air. R6 menjelaskan, "Ya, sering. Contohnya kayak bikin slime, itu kan jadi tepung tapioka, dikasih pewarna, terus kayak memindah air di botol, botolnya bentuknya beda-beda." R7 juga memanfaatkan kardus untuk menyusun puzzle atau permainan konstruksi sederhana. Sementara itu, R8 menggunakan kardus bekas untuk menggambar dan bermain peran sebagai penjual dan pembeli.

R2 memiliki pengalaman yang menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan di rumah tidak selalu memerlukan orang tua untuk merancang kegiatan terlebih dahulu. Anak R2 dapat meminta bahan yang diinginkannya untuk membuat benda atau bentuk tertentu. R2 juga menyebut penggunaan kertas origami dan permainan berbentuk puzzle. Dalam wawancara, R2 menyampaikan bahwa anaknya "minta kertas origami dibentuk buat belajarnya semuanya gak harus yang monoton nulis ya jadi kayak kayak itu puzzle kayak gitu jadi minta alat buat belajar sendiri minta sendiri."

Meskipun bahan rumah tangga digunakan oleh berbagai responden, cara pemanfaatannya berbeda. Sebagian orang tua memilih dan menyiapkan bahan untuk kegiatan tertentu, sedangkan pada R2 anak turut berinisiatif meminta bahan dan menentukan bentuk permainan yang ingin dibuat. Dengan demikian, pemanfaatan benda di rumah tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan bahan, tetapi juga oleh cara orang tua dan anak terlibat dalam menentukan kegiatan.

3.4 Kendala dalam Menyiapkan dan Melaksanakan Kegiatan

Kendala yang dialami orang tua meliputi keterbatasan waktu, persiapan bahan, pekerjaan rumah tangga, kebutuhan variasi kegiatan, ketersediaan bahan, serta ketidaksesuaian antara rencana orang tua dan respons anak. Kendala-kendala tersebut tidak dialami secara seragam oleh seluruh responden.

Keterbatasan waktu tampak dalam pengalaman R1, yang perlu membagi waktu antara mengasuh anak, bekerja sebagai guru, dan menjalani perkuliahan. R1 menyampaikan, "Jadi kadang pas sudah selesai semua kegiatan, rasanya capek juga." R3 juga menjelaskan bahwa meskipun ide kegiatan mudah ditemukan, pelaksanaannya sering tertunda karena pekerjaan rumah tangga dan waktu yang tidak sesuai. R3 mengungkapkan, "Iya jelas itu sangat memakan waktu dan merepotkan." R3 menjelaskan bahwa pemilihan kegiatan juga harus mempertimbangkan ketersediaan bahan. Jika bahan tidak tersedia dan perlu dibeli, kegiatan terkadang ditunda atau tidak jadi dilakukan.

R4 mengalami kendala dalam menyiapkan bahan dan membersihkan tempat setelah kegiatan. R4 menyebut bahwa beberapa aktivitas memerlukan persiapan panjang dan bahan yang tidak selalu tersedia di rumah. Bahkan ketika bahan telah dipesan, waktu kedatangannya dapat membuat jadwal kegiatan

keluarga berubah. Pengalaman ini memperlihatkan bahwa proses pelaksanaan kegiatan dapat melibatkan beberapa tahap, mulai dari menemukan ide, memeriksa bahan, menyiapkan kegiatan, hingga menyesuaikan kembali jadwal.

R5 juga menyebut bahwa kegiatan terkadang tidak terlaksana karena membutuhkan waktu dan persiapan. Dalam wawancara, R5 menjelaskan, "Ya pernah ngga jadi terealisasikan karna memakan waktu dan juga repot." R6 mengalami kendala ketika bahan terbatas atau persiapan kegiatan terlalu rumit. R6 menyatakan, "Kadang kan terbatas order bahan juga, terus kadang nyiapinnya agak ribet, terus waktunya juga." Kendala tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang menarik atau sesuai dengan tujuan orang tua belum tentu mudah diterapkan dalam kondisi sehari-hari.

Selain waktu dan bahan, respons anak turut menentukan keberlangsungan kegiatan. R6 perlu mengganti aktivitas ketika anak sudah tidak tertarik pada buku atau lembar kegiatan yang pernah digunakan. R7 menyebut bahwa kegiatan terkadang tidak dapat diterapkan karena bergantung pada suasana hati dan minat anak. R8 mengalami tantangan ketika maksud anak belum dipahami oleh orang tua, sedangkan R9 menyampaikan bahwa anaknya sangat aktif ketika bermain di luar rumah sehingga orang tua harus terus mengikuti pergerakannya. R9 menjelaskan, "Biasanya kalo lagi main di luar anaknya lari²an jauh bgt jadi harus kejar-kejaran terus menguras tenaga banget kalo lagi main di luar aktifnya gak ketulungan."

Pengalaman R2 berbeda dari beberapa responden tersebut. R2 menyatakan tidak mengalami kendala berarti dalam memanfaatkan benda-benda yang tersedia di rumah. Ketika ditanya mengenai kendala penggunaan benda di rumah, R2 menjawab, "Gak ada." Namun, pernyataan tersebut tidak berarti bahwa R2 selalu memiliki ide untuk kegiatan bermain bersama anak. R2 juga mengungkapkan bahwa dirinya tidak terbiasa menginisiasi permainan dan cenderung mengikuti keinginan anak. Anak R2 telah terbiasa bermain sendiri sejak usia dini dan dapat menentukan bentuk permainan atau bahan yang ingin digunakan.

Temuan yang dapat dinyatakan secara langsung adalah bahwa R2 tidak terbiasa mengajak anak bermain, anak telah terbiasa bermain sendiri, dan R2 tidak melaporkan kendala berarti dalam menggunakan benda-benda di rumah.

3.5 Kebutuhan Dukungan dalam Mendampingi Kegiatan Anak

Kebutuhan dukungan yang disampaikan orang tua berkaitan dengan kemudahan memperoleh ide, kesederhanaan kegiatan, ketersediaan alat atau bahan, keterlibatan keluarga, serta pengelolaan waktu. Kebutuhan tersebut mencerminkan bahwa pendampingan anak tidak hanya bergantung pada ide kegiatan, tetapi juga pada kondisi yang memungkinkan orang tua melaksanakannya.

R1 menginginkan contoh kegiatan yang sederhana dan mudah diterapkan di rumah. R1 menyatakan, "Menurut saya yang paling dibutuhkan itu contoh kegiatan yang sederhana dan mudah dipraktekan di rumah." Kebutuhan tersebut berkaitan dengan kesulitan memilih aktivitas yang sesuai usia anak sekaligus memastikan bahwa benda yang digunakan aman.

R3 menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak. R3 menyampaikan, "Sebenarnya dukungan yang paling penting itu orang tua harus mengikut andil dalam proses belajar anak dari awal sampai akhir, itu dukungan yang sangat penting." Pernyataan ini menunjukkan bahwa dukungan tidak hanya dipahami sebagai penyediaan alat atau ide kegiatan, tetapi juga sebagai keterlibatan orang tua sepanjang proses berlangsung.

R4 menginginkan kegiatan yang praktis, murah, dan menggunakan bahan yang tersedia di rumah. R4 menyampaikan, "Bantuan aktivitas yang sederhana, praktis, murah, dan menggunakan bahan yang tersedia di rumah, serta dapat diterapkan pada berbagai rentang usia anak." Kebutuhan tersebut selaras dengan kendala yang dialami R4 dalam menyesuaikan kegiatan bagi dua anak dengan usia dan minat berbeda serta mempersiapkan bahan untuk aktivitas tertentu.

Bagi R5, dukungan keluarga juga penting. R5 menekankan perlunya kerja sama dalam menyelesaikan pekerjaan rumah tangga agar orang tua memiliki kondisi yang lebih mendukung untuk mendampingi anak. R5 menyatakan, "Kekompakan, butuh kekompakan dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga." Sementara itu, R7 menyebut waktu sebagai dukungan yang dibutuhkan dalam mendampingi anak. R8 menginginkan alat peraga untuk mendukung kegiatan anak.

Pada R9, kebutuhan yang disebutkan berkaitan dengan waktu layar atau *screen time*. R9 menyampaikan, "Mungkin screentime ya tp harus dibatasi." Pernyataan ini perlu dibedakan dari penggunaan media digital oleh orang tua untuk mencari ide kegiatan. R9 memang menggunakan Google, TikTok, dan YouTube sebagai sumber inspirasi, tetapi hal tersebut tidak sama dengan penggunaan layar oleh anak. Berdasarkan wawancara yang tersedia, R9 menyebut pembatasan waktu layar sebagai kebutuhan, tetapi belum menjelaskan secara rinci strategi yang diterapkan untuk melakukannya.

Sementara itu, pengalaman R2 menunjukkan kebutuhan dukungan yang berbeda. R2 menilai aplikasi parenting telah menyediakan informasi yang dibutuhkan, termasuk rekomendasi sesuai usia dan berbagi pengalaman antar orang tua. R2 menyatakan, "Gak ada soalnya aku tanya apapun di situ ada kayak sharing orang tua berkomentar di situ terus udah selalu bagus anakku." Oleh karena itu, R2 tidak menyebut adanya kebutuhan tambahan yang berarti terhadap sumber informasi yang digunakannya. Hal ini kembali memperlihatkan variasi pengalaman responden dalam memperoleh dan memanfaatkan dukungan untuk mendampingi anak.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua memperoleh ide kegiatan dari berbagai sumber dan memanfaatkan bahan yang tersedia di rumah untuk mendukung bermain dan belajar anak. Penerapan kegiatan dipengaruhi oleh usia dan minat anak, respons anak terhadap aktivitas, ketersediaan bahan, waktu, serta kondisi keluarga. Beberapa orang tua aktif mencari dan menyesuaikan kegiatan, sedangkan sebagian lainnya lebih banyak mengikuti minat anak atau menggunakan rekomendasi yang tersedia. Pengalaman R2 memperlihatkan bahwa tidak adanya kendala dalam penggunaan bahan di rumah tidak selalu berarti orang tua terbiasa menginisiasi permainan bersama anak. Perbedaan pengalaman tersebut menunjukkan bahwa pendampingan bermain dan belajar di rumah berlangsung melalui pola yang beragam dan tidak dapat dijelaskan hanya berdasarkan ketersediaan ide atau bahan.

4. Pembahasan

4.1 Menemukan dan menyesuaikan kegiatan bermain dan belajar

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengalaman orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain dan belajar di rumah tidak hanya berkaitan dengan pencarian ide, tetapi juga dengan keputusan untuk memilih dan melaksanakan kegiatan. Orang tua memperoleh inspirasi dari media digital, aplikasi pengasuhan, buku, komunitas, maupun lingkungan sekitar. Namun, banyaknya sumber ide tidak selalu membuat kegiatan mudah diterapkan karena orang tua tetap perlu mempertimbangkan waktu, bahan, dan respons anak. Temuan ini sejalan dengan pembahasan mengenai keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain anak di rumah (Murtiningsih, 2013; Maronta & Nafisah, 2024) serta peran orang tua dalam pendidikan anak usia dini (Sulastri & Tarmizi, 2017; Anjani & Mashudi, 2024).

Penyesuaian kegiatan terlihat dalam pengalaman orang tua yang mempertimbangkan minat, usia, dan respons anak. R1 memperhatikan keamanan bahan, R3 menghadirkan eksperimen sederhana, sedangkan R7 cenderung menawarkan aktivitas berdasarkan keinginan anak saat itu. Sebaliknya, R6 perlu mencari variasi ketika anak kehilangan minat pada kegiatan yang berulang. Perbedaan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat satu pola pendampingan yang sama pada semua keluarga. Peran orang tua dapat mencakup perencanaan, penyediaan kesempatan eksplorasi, maupun respons terhadap

inisiatif anak. Hal ini dapat dibaca bersama kajian tentang partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini (Supriani et al., 2023) dan kreativitas anak usia dini (Yulianti, 2014; Putri & Izzati, 2022). Bermain juga telah dibahas sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini (Zaini, 2015), tetapi penelitian ini tidak mengukur pengaruh metode tertentu terhadap hasil perkembangan anak.

Pengalaman R2 perlu dipahami secara khusus. R2 menyatakan tidak mengalami kendala berarti dalam menggunakan bahan di rumah, tetapi juga menjelaskan bahwa dirinya tidak terbiasa menginisiasi permainan bersama anak dan cenderung mengikuti pilihan anak. Karena itu, tidak adanya kendala dalam menggunakan bahan tidak dapat diartikan sebagai keterlibatan orang tua yang lebih tinggi atau lebih rendah. Data wawancara juga tidak cukup untuk menyatakan bahwa pola tersebut disebabkan oleh tingkat pendidikan R2.

4.2 Bahan rumah tangga dan kendala pelaksanaan

Responden menggunakan benda yang tersedia di rumah, seperti botol bekas, kain, kardus, kertas, tepung, air, dan peralatan dapur. Bahan-bahan tersebut dimanfaatkan untuk permainan sensoris, eksperimen sederhana, kegiatan seni, permainan peran, dan aktivitas sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak selalu membutuhkan alat permainan khusus, meskipun bahan tetap harus sesuai dengan usia dan keamanan anak. Pemanfaatan media dalam keluarga juga dibahas oleh Pratiwi et al. (2020), sedangkan Wulandari et al. (2026) mengkaji aktivitas bermain kreatif untuk stimulasi motorik. Penelitian mengenai ketersediaan bahan belajar bagi anak usia dini turut memberikan konteks bagi temuan ini (Oo et al., 2026). Tay dan Kaveri (2026) membahas permainan *loose parts* dan pemecahan masalah; kajian tersebut menjadi pembanding konseptual, bukan bukti bahwa kegiatan responden menghasilkan dampak yang sama. Kegiatan memasak dan aktivitas praktis sehari-hari juga beririsan dengan pembahasan *practical life learning* oleh Susilawati dan Diana (2024), khususnya ketika aktivitas rumah tangga melibatkan anak secara langsung.

Meskipun bahan dapat ditemukan di rumah, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi kendala waktu, persiapan, ketersediaan bahan, pekerjaan rumah tangga, dan perubahan minat anak. Dengan demikian, kemudahan memperoleh bahan tidak otomatis berarti kegiatan mudah dilaksanakan. Tantangan pengelolaan pembelajaran di rumah juga dibahas dalam penelitian tentang kunjungan rumah pada masa pandemi (Rahiem & Novi, 2022) dan pengalaman ibu dalam pembelajaran di rumah (Hungo et al., 2025). Konteks penelitian tersebut tidak sepenuhnya sama dengan kegiatan bermain sehari-hari, tetapi membantu menempatkan waktu dan sumber daya keluarga sebagai aspek yang perlu diperhatikan.

4.3 Kebutuhan dukungan bagi orang tua

Kebutuhan responden bervariasi, mulai dari contoh aktivitas sederhana dan sesuai usia, bahan yang mudah diperoleh, alat peraga, waktu, hingga dukungan anggota keluarga. Oleh sebab itu, dukungan tidak cukup berupa kumpulan ide; orang tua juga membutuhkan petunjuk yang realistis untuk menyiapkan dan menyesuaikan kegiatan. Pengembangan panduan *home activity* oleh Swandayani dan Hasibuan (2023) serta penyuluhan bagi orang tua dalam membimbing anak belajar di rumah oleh Nisak dan Mahmudah (2026) relevan sebagai konteks bagi kebutuhan tersebut.

Media digital merupakan salah satu sumber ide, tetapi penelitian ini tidak menilai efektivitas media tersebut. Kajian tentang lingkungan belajar di rumah menekankan pentingnya konteks keluarga dalam pengalaman pendidikan anak (Lehrl et al., 2020). Penelitian mengenai media digital dalam lingkungan belajar di rumah dan keterampilan literasi awal (Tatar et al., 2026), serta aktivitas belajar digital dan kesulitan sosioemosional (Krousorati et al., 2026), memperlihatkan bahwa penggunaan media digital merupakan topik yang perlu dikaji secara spesifik. Temuan wawancara ini tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan dampak penggunaan media digital terhadap perkembangan anak.

4.4 Implikasi dan keterbatasan

Berdasarkan temuan, dukungan bagi orang tua dapat diarahkan pada empat hal: Menyediakan contoh kegiatan sesuai usia dengan penjelasan keamanan bahan, menawarkan alternatif bahan yang mudah ditemukan di rumah, menyajikan petunjuk praktis dengan persiapan dan waktu yang realistis, dan mendorong orang tua menyesuaikan kegiatan dengan minat serta respons anak, termasuk memberi ruang bagi inisiatif anak.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena melibatkan sembilan responden dengan pengalaman dan usia anak yang beragam. Cara perekrutan responden juga dapat membatasi keterwakilan keluarga dengan kondisi berbeda, tetapi kemungkinan bias tersebut perlu dinilai berdasarkan prosedur perekrutan yang benar-benar digunakan. Data berasal dari wawancara tanpa observasi langsung sehingga menggambarkan pengalaman yang dilaporkan responden, bukan pengukuran langsung terhadap praktik pendampingan atau dampaknya terhadap perkembangan anak. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan keluarga dengan latar yang lebih beragam dan menggabungkan wawancara dengan observasi kegiatan di rumah.

5. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain dan belajar anak usia dini di rumah beragam, mulai dari menemukan ide, menyesuaikan kegiatan dengan usia dan minat anak, hingga melaksanakan aktivitas menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan rumah. Kegiatan yang dilakukan mencakup permainan sensoris, eksperimen sederhana, aktivitas seni, permainan peran, dan kegiatan sehari-hari. Pelaksanaannya dipengaruhi oleh ketersediaan bahan, waktu, kebutuhan persiapan, serta respons anak terhadap kegiatan yang ditawarkan.

Kendala yang dialami orang tua meliputi keterbatasan waktu, kesulitan menemukan variasi kegiatan, ketersediaan bahan, dan ketidakpastian mengenai kesesuaian aktivitas dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu, dukungan bagi orang tua perlu mencakup contoh kegiatan yang sesuai usia, bahan yang mudah diperoleh, serta petunjuk praktis yang memungkinkan penyesuaian berdasarkan minat dan kondisi anak. Temuan ini berkontribusi pada praktik pendidikan anak usia dini dengan memberikan gambaran mengenai kebutuhan orang tua dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain dan belajar di rumah. Karena penelitian melibatkan sembilan responden, temuan ini menggambarkan pengalaman partisipan dan tidak dapat digeneralisasikan kepada seluruh orang tua anak usia dini. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan partisipan yang lebih beragam untuk memperluas pemahaman mengenai pengalaman dan kebutuhan dukungan orang tua dalam konteks keluarga yang berbeda.

6. Daftar Pustaka

Anjani, R., & Mashudi, E. A. (2024). Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini perspektif orang tua dan guru. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(2), 110–127. https://doi.org/10.53977/kumarottama.v3i2.1246

Flewitt, R., & Clark, A. (2020). Porous boundaries: Reconceptualising the home literacy environment as a digitally networked space for 0–3 year olds. *Journal of Early Childhood Literacy, 20*(3). https://doi.org/10.1177/1468798420938116

Hungo, M., Getes, J. N., Ampong, M. A., Apiag, V. G., Onita, J. P., & Ollodo, J. (2025). Lived experiences of mothers in home-learning. *Canadian Journal of Family and Youth, 17*(2), 247–269. https://doi.org/10.29173/cjfy30132

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Krousorati, K., Gregoriadis, A., & Vatou, A. (2026). Digital home learning activities in early childhood: Associations with socio-emotional difficulties. *Behavioral Sciences, 16*, Article 740. https://doi.org/10.3390/bs16050740

Lehrl, S., Evangelou, M., & Sammons, P. (2020). The home learning environment and its role in shaping children's educational development. *School Effectiveness and School Improvement, 31*(1), 1–6. https://doi.org/10.1080/09243453.2020.1693487

Lewis, K. L., Howard, S. J., Verenikina, I., & Kervin, L. (2023). Parent perspectives on young children's changing digital practices: Insights from Covid-19. *Journal of Early Childhood Research, 21*(1). https://doi.org/10.1177/1476718X221145486

Lin, V. J., & Ardoin, N. M. (2023). Connecting technologies and nature: Impact and opportunities for digital media use in the context of at-home family environmental learning. *The Journal of Environmental Education, 54*(1), 72–83. https://doi.org/10.1080/00958964.2022.2152411

Linberg, A., Lehrl, S., & Weinert, S. (2020). The early years home learning environment—Associations with parent-child-course attendance and children's vocabulary at age 3. *Frontiers in Psychology, 11*, Article 1425. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01425

Maronta, Y., & Nafisah, A. D. (2024). Keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain anak usia dini di rumah. Ashil: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(2), 140–150. https://doi.org/10.33367/piaud.v4i2.5344

Murtiningsih, D. (2013). Peran orangtua dalam kegiatan bermain anak usia dini (4–6 tahun) di rumah (Studi pada RT. 05/07 Kelurahan Gegerkalong Kota Bandung). *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 9*(2). https://ejournal.upi.edu/index.php/pls/article/view/5421

Nisak, C., & Mahmudah, N. (2026). Penyuluhan parenting orang tua dalam membimbing anak belajar di rumah. *Abdimas Awang Long, 9*(1), 182–189. https://doi.org/10.56301/awal.v9i1.1843

Oo, M., Anderson-Badbade, S., Rogers, P., & Emery Tavernier, R. (2026). Caregiver-reported availability of home learning materials for toddlers in underserved communities. *Frontiers in Public Health, 14*, Article 1899274. https://doi.org/10.3389/fpubh.2026.1899274

Orlando, J. M., Cunha, A. B., Alghamdi, Z. S., & Lobo, M. A. (2023). How do parents and early intervention professionals utilize educational resources about infant development and play? *Early Human Development, 180*, Article 105763. https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2023.105763

Pratiwi, A. F., Astuti, N. K. R., & Sarjani, N. K. P. (2020). Desain komunikasi visual sebagai sarana pembelajaran motorik anak usia dini di dalam keluarga. *AMARASI, 1*(1). https://doi.org/10.59997/amarasi.v1i01.30

Putri, D. K., & Izzati. (2022). Perkembangan kreativitas anak selama belajar dari rumah (BDR) di Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra' DWP Kota Padang. *Indonesian Journal of Early Childhood, 4*(1). https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1243

Rahiem, M. D. H., & Novi, A. (2022). Home visit sebagai metode pembelajaran anak usia dini pada masa COVID-19. *Aṣ-Ṣibyān, 7*(1), 83–102.

Roetzel, P. G. (2019). Information overload in the information age: A review of the literature from business administration, business psychology, and related disciplines with a bibliometric approach and framework development. *Business Research, 12*, 479–522. https://doi.org/10.1007/s40685-018-0069-z

Sulastri, S., & Tarmizi, A. (2017). Peran orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Raudhatul Athfal, 1*(1), 61–80. https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526

Supriani, Y., Arifudin, O., & Kartika, I. (2023). Partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Plamboyan Edu, 1*(1), 95–105.

Susilawati, S., & Diana. (2024). Implementation of practical life learning in developing independence character in children aged 4–5 years. *Cakrawala Dini, 15*(2), 149–160.

https://doi.org/10.17509/cd.v15i2.74519

Swandayani, M., & Hasibuan, R. (2023). Pengembangan buku panduan home activity untuk meningkatkan kemampuan kemandirian anak usia 4–5 tahun. *PAUD Teratai.* https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/52252

Tatar, B. H., Skibbe, L. E., Bowles, R. P., & Gerde, H. K. (2026). The role of digital media in the home learning environment and associations with children's early language and literacy skills. *British Journal of Educational Technology*, 1–22. https://doi.org/10.1111/bjet.70086

Tay, Q. Y., & Kaveri, G. (2026). Strengthening young children's problem-solving skills through questions during loose-parts play: Findings from a teacher inquiry project. *Early Childhood Education Journal, 54*, 2581–2593. https://doi.org/10.1007/s10643-025-02025-3

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4

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

Wulandari, E., Haerani, Ariani, Rahmat, M., & Himawan, F. (2026). Stimulasi perkembangan motorik anak usia dini melalui aktivitas bermain kreatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang lyo

Yulianti, T. R. (2014). Peranan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Empowerment, 3*(1), 11–24. https://doi.org/10.22460/empowerment.v3i1p11-24.569

Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *ThufuLA, 3*(1), 118–134. https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656