



# Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru

Usniatun Hasanah<sup>1✉</sup>, Sigit Purnama<sup>1</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received July 10, 2024

Revised October 3, 2024

Accepted October 4, 2024

Available online October 31, 2024

### Kata Kunci:

Bermain, Anak Usia Dini, Pembelajaran Holistik, Optimalisasi Pembelajaran

### Keywords:

Playing, Early Childhood, Holistic Learning, Learning Optimization



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright © 2024 by Author.  
Published by Universitas Trunojoyo Madura.

## ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pentingnya peran bermain dalam optimalisasi pembelajaran anak usia dini, khususnya di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. Bermain memiliki peran esensial dalam perkembangan holistik anak, termasuk aspek kognitif, sosial-emosional, motorik, dan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kegiatan bermain di TK tersebut dapat mendukung proses belajar mengajar secara optimal. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan guru, observasi langsung pada aktivitas anak-anak selama bermain, dan dokumentasi. Subyek penelitian melibatkan guru, siswa, serta orang tua yang terlibat dalam kegiatan di TK KB Darul Guroba. Data dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi peran bermain dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain secara signifikan membantu perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak. Lingkungan bermain yang interaktif dan kreatif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi dan antusiasme anak dalam belajar. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara guru dan orang tua dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan holistik anak melalui bermain.

## ABSTRACT

This study focuses on the importance of the role of play in optimizing early childhood learning, especially in Kindergarten KB Darul Guroba, Wakan Village, Jerowaru District. Play has an essential role in the holistic development of children, including cognitive, social-emotional, motoric, and language aspects. This study aims to explore how play activities in the kindergarten can support the teaching and learning process optimally. The research method used is a qualitative approach with a case study. Data collection was carried out through in-depth interviews with teachers, direct observation of children's activities during play, and documentation. The

subjects of the study involved teachers, students, and parents involved in activities at Kindergarten KB Darul Guroba. Data were analyzed thematically to identify the role of play in improving various aspects of child development. The results showed that play significantly helps children's cognitive, motoric, and social-emotional development. An interactive and creative play environment creates a more enjoyable learning atmosphere, increases children's motivation and enthusiasm in learning. The implications of this study emphasize the importance of collaboration between teachers and parents in creating an environment that supports children's holistic development through play.

**To cite:** Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(2), 171–182. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v11i2.26462>

## 1. Pendahuluan

✉Corresponding author:

E-mail addresses: [23204032018@student.uin.suka.ac.id](mailto:23204032018@student.uin.suka.ac.id)

Masa balita dan anak usia dini merupakan periode perkembangan yang sangat krusial, sering disebut sebagai "Masa Keemasan". Pada fase ini, anak-anak mengalami pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang sangat pesat. Dalam konteks keagamaan, anak-anak dipandang sebagai amanah yang harus dijaga dengan baik agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang sehat dan berpotensi maksimal (Wiwik Pratiwi, 2017).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak secara menyeluruh. Salah satu pendekatan yang sering digunakan adalah bermain, yang dianggap sebagai cara yang paling efektif untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan anak. Bermain dapat mengoptimalkan perkembangan anak dalam berbagai aspek, seperti kognitif, sosial-emosional, dan motorik (Halifah, 2020). Namun, meskipun pendekatan bermain sudah diterapkan di banyak PAUD, tidak semua lembaga berhasil memanfaatkannya secara optimal.

Masalah utama yang dihadapi dalam konteks ini adalah kurangnya implementasi yang sistematis dan terarah dalam mengintegrasikan permainan sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran. Di beberapa PAUD, pendekatan formal yang terlalu menekankan aspek akademis masih sering diterapkan, yang justru menghambat perkembangan kreativitas, minat, dan motivasi belajar anak (Ngaisah et al., 2023). Pembelajaran yang kurang interaktif dan terbatasnya variasi permainan juga dapat menurunkan minat belajar dan menyebabkan tekanan pada anak. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran melalui bermain masih kurang optimal, padahal dukungan keluarga sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif (Rahmadiani, 2020).

Penelitian ini memiliki urgensi untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana peran bermain dapat dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran anak usia dini, terutama di TK KB Darul Guroba. Meskipun lembaga PAUD pada umumnya sudah menerapkan permainan sebagai metode pembelajaran, pendekatan yang diterapkan di TK KB Darul Guroba berfokus pada pengembangan holistik anak. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar melalui kegiatan bermain, tetapi juga mendapatkan dukungan penuh dari guru dan orang tua untuk mencapai perkembangan yang optimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana kegiatan bermain dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara lebih maksimal di TK KB Darul Guroba. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi lembaga PAUD lain tentang cara mengoptimalkan peran bermain dalam kurikulum mereka.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus tematik. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana peran bermain diterapkan di TK KB Darul Guroba dan dampaknya terhadap optimalisasi pembelajaran anak usia dini. Studi kasus tematik dianggap paling relevan karena memungkinkan penelitian untuk memahami fenomena dalam konteks spesifik, yaitu penerapan bermain sebagai strategi pembelajaran di satu lokasi dengan karakteristik unik. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh dan komprehensif tentang peran bermain dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup: a) Data primer, dimana melakukan wawancara mendalam dengan guru, observasi langsung terhadap aktivitas bermain anak-anak, serta interaksi antara guru, siswa, dan orang tua; b) Data sekunder dimana, dokumentasi terkait kurikulum, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan kebijakan sekolah tentang pendidikan anak usia dini.

Metode pengumpulan data meliputi: pertama, wawancara mendalam. Wawancara dilakukan dengan guru, kepala sekolah, dan orang tua untuk menggali persepsi dan praktik

terkait penerapan bermain sebagai strategi pembelajaran. Pedoman wawancara mencakup topik seperti jenis permainan yang digunakan, tujuan pembelajaran melalui bermain, serta tantangan dan solusi dalam mengimplementasikan metode ini. Kedua, observasi langsung. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung interaksi anak-anak selama kegiatan bermain. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang mencakup indikator seperti: jenis permainan yang dimainkan anak-anak, interaksi sosial antar anak selama bermain, peran guru dalam memfasilitasi dan mengarahkan kegiatan bermain, dan tingkat keterlibatan anak dalam setiap kegiatan bermain. Ketiga, dokumentasi. Pengumpulan dokumen seperti RPP, catatan harian guru, dan evaluasi perkembangan anak digunakan untuk mendukung data observasi dan wawancara.

Selanjutnya, analisis data penelitian menggunakan analisis tematik. Analisis tematik penelitian ini terdiri atas empat langkah, yakni: a) Pengumpulan data. Data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dikumpulkan dan ditranskripsi; b) Koding data. Setiap data yang relevan dengan peran bermain dalam pembelajaran dikategorikan dan diberi kode. c) Pencarian tema. Tema-tema utama yang muncul dari koding dianalisis untuk melihat pola-pola tertentu terkait dampak bermain terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak; d) Interpretasi. Tema-tema ini kemudian diinterpretasikan untuk memberikan pemahaman holistik tentang peran bermain di TK KB Darul Guroba, serta dampaknya terhadap perkembangan anak.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **3.1 Hasil**

Hasil penelitian mengenai peran bermain dalam optimalisasi pembelajaran anak usia dini di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru, menunjukkan dampak yang sangat positif dan signifikan terhadap perkembangan anak. Metode bermain terbukti menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang komprehensif. Dalam aspek sosial, anak-anak yang terlibat dalam aktivitas bermain menunjukkan peningkatan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Siswa belajar untuk berbagi, menunggu giliran, dan memahami peran sosial melalui permainan kelompok. Secara motorik, permainan yang melibatkan aktivitas fisik membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, yang penting untuk perkembangan fisik mereka.

Dari segi kognitif, bermain merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Siswa belajar memecahkan masalah, berpikir kritis, dan membuat keputusan melalui berbagai jenis permainan edukatif. Aktivitas bermain juga memfasilitasi pembelajaran konsep dasar seperti angka, huruf, warna, dan bentuk secara lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, secara emosional, bermain membantu anak-anak mengelola emosi anak, belajar menghadapi kegagalan, dan merayakan kesuksesan. Siswa menjadi lebih percaya diri dan mandiri dalam proses pembelajaran siswa. Dengan menggunakan metode bermain, pada anak juga mampu membuat lingkungan belajar yang interaktif dan kreatif sehingga sangat efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini. Anak-anak menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi metode bermain dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dapat memberikan kontribusi yang besar dalam perkembangan siswa secara menyeluruh.

#### **3.2 Pembahasan**

Mengenai persepsi tentang Peran Bermain, Guru di TK KB Darul Guroba "kami memahami bahwa bermain bukan hanya aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga strategi pembelajaran yang esensial". Mereka melihat bermain sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan

sosial, kreativitas, dan pemecahan masalah anak. Guru-guru menyebutkan bahwa mereka menggunakan berbagai jenis permainan, seperti permainan fisik, permainan imajinatif, permainan manipulatif, dan permainan peran, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mereka juga menekankan pentingnya memfasilitasi dan mengarahkan kegiatan bermain agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun pernyataan dari Kepala Sekolah "Kami menekankan sekolah bahwa, belajar sambil bermain merupakan kunci utama untuk membangun fondasi pendidikan yang solid bagi anak usia dini". Dari pernyataan tersebut, mereka percaya bahwa bermain membantu anak-anak untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan sosial secara optimal. Selanjutnya terdapat jenis permainan yang digunakan guru di TK KB Darul Guroba, yaitu menggunakan berbagai jenis permainan, seperti bermain dengan blok, berperan sebagai tokoh favorit, dan menjelajahi berbagai sensasi melalui permainan sensorik. Mereka juga menggunakan permainan edukatif seperti permainan angka, puzzle, balok, dan bak pasir. Di sini anak-anak menikmati berbagai jenis permainan yang disediakan di TK KB Darul Guroba.

Ada beberapa manfaat bermain, guru mengamati bahwa bermain membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial, motorik, kognitif, dan emosional. Mereka juga melihat bahwa bermain menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, selain itu orang tua mendukung peran bermain dalam pembelajaran anak-anak mereka. Adapun Tantangan dalam menerapkan peran bermain yang dihadapi guru dalam menerapkan peran bermain, "tantangan seperti keterbatasan waktu, kekurangan sumber daya, atau kesulitan dalam mengelola kelas saat anak-anak bermain" Jelas guru kelas, dan "Terdapat saran untuk Meningkatkan Peran Bermain, menyarankan untuk menyediakan lebih banyak waktu untuk bermain, menyediakan lebih banyak sumber daya untuk bermain, atau bekerja sama dengan orang tua untuk mendukung bermain di rumah" Jelas kepala sekolah TK KB Darul Guroba.

Beberapa tema yang muncul dalam penelitian ini terkait dengan persepsi tentang bermain pada anak usia dini, serta analisisnya dengan jurnal-jurnal terdahulu. Pertama, bermain dianggap sebagai kegiatan yang esensial bagi anak-anak karena permainan berfungsi sebagai alat untuk berinteraksi dengan lingkungan, baik dalam bentuk produk maupun aktivitas yang dapat dilakukan. Menurut Gross, permainan harus dipandang sebagai pelatihan fungsi-fungsi penting yang akan berguna dalam kehidupan dewasa kelak. Ia juga berpendapat bahwa bermain merupakan kebalikan dari pekerjaan, memberikan relaksasi dan penyegaran setelah menyelesaikan tugas (Nurhayati et al., 2021).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain dipandang sebagai sarana yang efektif. Pemerintah bahkan mendorong pengaturan fasilitas PAUD agar permainan menjadi bagian integral dari pembelajaran. Namun, menganggap orang tua, guru, dan anak sebagai subjek dalam proses pendidikan justru dapat menjadi kontradiksi (Iskandar, 2021). Bermain bukan hanya sekadar kebutuhan pokok bagi anak, tetapi juga merupakan cara anak-anak menjalani kehidupan mereka. Menurut Maghfiroh, bermain adalah aktivitas yang dilakukan anak-anak sepanjang hari, di mana bermain berarti hidup dan hidup berarti bermain.

Di TK KB Darul Guroba, beragam jenis permainan diterapkan oleh para guru. Mereka menggunakan permainan seperti bermain dengan blok, peran tokoh favorit, serta eksplorasi melalui permainan sensorik. Selain itu, permainan edukatif, seperti permainan angka, puzzle, balok, dan bak pasir, juga diterapkan. Kegiatan yang dianggap permainan harus mengandung unsur kesenangan dan kenikmatan bagi anak-anak (Laila, 2019). Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, Moeslichatoen (2004: 31) menyatakan bahwa perilaku bermain dimotivasi dari dalam diri anak (motivasi intrinsik). Perilaku ini muncul sebagai hasil dari aktivitas itu sendiri, bukan karena tuntutan sosial atau fungsi tubuh. Apabila suatu tindakan dianggap menyenangkan, maka tindakan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa mengikuti pola atau

perintah yang ketat. Anak lebih tertarik pada tindakan dan pengalaman mereka dibandingkan pada hasil yang diharapkan.

Fleksibilitas dalam bermain juga menjadi penting, baik dalam konteks formal maupun interpersonal, dan dapat diterapkan di berbagai situasi (Nurdiani, 2013). Dalam penelitian ini, pembahasan tidak hanya mendefinisikan teori atau konsep, melainkan juga mengedepankan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Hasil tersebut mengungkapkan tema-tema yang relevan yang muncul dan dianalisis dengan merujuk pada jurnal-jurnal terdahulu.

Bermain dalam Pendidikan anak usia dini adalah proses belajar yang menyenangkan dan bermakna, dimana anak dapat mengeksplorasi dunia sekitarnya, mengembangkan kreativitas, membangun hubungan sosial, serta memperoleh pemahaman tentang diri dan lingkungan. Bermain melibatkan belajar melalui pengalaman, pengembangan keterampilan, dan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga membantu anak dalam perkembangan holistik mereka. Keterangan dari kepala sekolah TK KB Darul Guroba saat wawancara berlangsung.

### **3.2.1. Anak Usia Dini merupakan Masa Peka yang Berharga**

Masa anak usia dini adalah periode perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan seorang anak. Pada fase ini, anak-anak mengalami pertumbuhan yang pesat, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Usia dini, yang biasanya mencakup rentang usia 0-6 tahun, dikenal sebagai masa peka atau masa sensitif karena pada saat inilah anak-anak paling reseptif terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar mereka. Pada masa ini, perkembangan kognitif anak berkembang sangat cepat. Mereka mulai memahami konsep dasar, seperti angka dan huruf, serta kemampuan berpikir kritis mulai terbentuk.

Kemampuan berbahasa juga berkembang pesat, dimana anak-anak mulai mengenal dan menggunakan kosakata yang lebih luas. Interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya sangat penting untuk mendorong perkembangan ini. Oleh karena itu, lingkungan yang kaya akan rangsangan intelektual, seperti membaca buku bersama dan bermain permainan edukatif, sangat penting. Selain perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan emosional juga merupakan aspek krusial pada masa anak usia dini.

Pada periode ini, anak-anak mulai belajar mengenali dan mengelola emosi mereka, serta mengembangkan keterampilan sosial dasar seperti berbagi, bergiliran, dan bekerja sama. Hubungan yang erat dan penuh kasih dengan orang tua, pengasuh, dan teman sebaya membantu anak-anak membangun rasa percaya diri dan kemandirian. Melalui permainan dan interaksi sosial, anak-anak belajar memahami perasaan mereka sendiri dan orang lain, membentuk dasar bagi perkembangan sosial dan emosional yang sehat di masa depan.

Masa anak usia dini benar-benar merupakan waktu yang berharga untuk mendukung dan membentuk karakter serta kemampuan anak secara menyeluruh. Hal ini menegaskan pentingnya pendidikan yang tidak hanya memperhatikan aspek akademik, tetapi juga aspek sosial, emosional, dan kreatifitas anak. Anak usia dini mempunyai rentang usia yang sangat berharga, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa, usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik secara aspek jasmani ataupun rohaninya untuk seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan. Masa anak usia dini disebut juga dengan masa emas. Pada masa tersebut hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk pertumbuhan dan perkembangan secara cepat dan hebat (Rakhma Ardhiani & Darsinah, 2023).

### **3.2.2. Jenis-Jenis Permainan yang dapat diterapkan pada anak usia dini dalam proses pembelajaran**

Perangkat Permainan Angka Edukasi, Melompati kotak berisi angka merupakan salah satu pokok bahasan permainan angka edukatif yang membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir simbolik. Peralatan bermain yang digunakan guru dibuat dengan komponen yang aman untuk anak. Bahan yang dibutuhkan antara lain spanduk atau potongan kain bekas, gunting, dan lem. Permainan setatak ditingkatkan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dan kegiatan permainan dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar ruangan.(Fatimah et al., 2023). Alat permainan edukatif puzzle, Teka-teki merupakan permainan edukatif yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk menciptakan bentuk yang sesuai dengan potongan yang di susun.(Suarti, 2015). Permainan balok, Dapat mendorong anak untuk mengekspresikan imajinasi abstraknya menjadi sesuatu yang konkret, mengembangkan keterampilan kognitif, dan memahami konsep-konsep penting dalam pemecahan masalah serta konsep matematika dan geometri.(AISYAH, 2020). Bak pasir, Bermain di sandbox memiliki manfaat merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Selain itu, dapat meningkatkan keterampilan motorik anak dan meningkatkan kemampuan bereaksi terhadap lingkungan(Ajie et al., 2023).

Penggunaan dan penerapan permainan harus di pertimbangkan kualitasnya dan mamfaatnya dengan baik. Baik ketika memilih permainan untuk belajar dan di pastikan dengan maksimal untuk anak bisa bisa menikmati permainan dan pelajarannya. Penggunaan permainan edukatif mengenalkan anak pada lingkungan alam, namun juga membantu meningkatkan kreativitas anak. masa kanak-kanak adalah masa bermain, tempat kita bermain, mengekspresikan diri, dan menimba ilmu.

### **3.2.3. Penerapan Strategi Berbasis Permainan di TK KB Darul Guroba**

Di TK KB Darul Guroba, permainan bukan sekadar kegiatan tambahan, tetapi inti dari cara mereka mengajarkan anak usia dini. Anak-anak di sini belajar melalui bermain, yang dirancang untuk mengembangkan semua aspek perkembangan mereka secara menyeluruh.” Setiap hari dimulai dengan suasana ceria di mana anak-anak bisa mengeksplorasi berbagai jenis permainan yang kita siapkan. Dari sana anak-anak dapat membangun dengan blok, berperan sebagai tokoh favorit mereka, atau menjelajahi berbagai sensasi melalui permainan sensorik. Setiap permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki tujuan pendidikan yang jelas”. Jelas guru TK KB Darul Guroba.

Guru-guru di TK KB Darul Guroba tidak hanya mengawasi anak-anak saat mereka bermain, tetapi juga mengamati perkembangan mereka dengan cermat. Mereka memastikan bahwa setiap anak mendapatkan dukungan yang mereka perlukan untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Sehingga yang saya cermati anak-anak begitu mudah menerima penyampaian dari guru tanpa melakukan banyak penolakan.

Pendekatan ini bukan hanya tentang membuat anak-anak senang, tetapi juga memberi mereka dasar yang kuat untuk belajar sepanjang hidup mereka. Ini adalah cara yang efektif dan menyenangkan untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi masa depan dengan percaya diri dan kemampuan yang kuat.(Rakhma Ardhiani & Darsinah, 2023).

Salah satu upaya untuk mendorong perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah dengan guru menggunakan strategi pembelajaran yang menarik untuk menjelaskan bahasa seolah-olah sedang bermain.(Ismawati et al., 2023). Memotivasi Anak Berkreasi Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar mengajar, sehingga harus mempertanggung jawabkan hasil kegiatan belajar. Peran guru adalah memotivasi anak untuk mencapai tujuan belajarnya. Artinya, menciptakan karya sesuai dengan kemampuan kreatif anak.(Rahmawati & Rachman, 2022).

Memelurkan Kreativitas dari guru dengan maksima, hal ini dipandang sebagai proses mental. Kreativitas adalah kemampuan berpikir lebih orisinal. Ide-ide kreatif tidak muncul begitu saja dalam pikiran, memerlukan persiapan dan pengembangan agar hasil kreativitas

tersebut dapat menciptakan situasi baru, tidak monoton, dan menarik terutama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.(Mubarak et al., 2020). Strategi merangsang perkembangan motorik kasar anak pada usia dini terbukti sangat efektif dan menarik. Mendorong perkembangan motorik kasar pada anak usia dini mempengaruhi perkembangan masa depan anak. Perkembangan anak usia dini mempunyai urgensi yang nyata.(Anggraeni & Na'imah, 2022).

#### **3.2.4. Menggabungkan Belajar dan Bermain**

Di TK KB Darul Guroba, pendekatan pendidikan yang menekankan keseimbangan antara belajar dan bermain menjadi fokus utama. Kepala Sekolah dengan penuh semangat menyatakan bahwa mereka meyakini “belajar sambil bermain merupakan kunci utama untuk membangun fondasi pendidikan yang solid bagi anak usia dini”. Komitmen mereka terhadap menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi dan belajar secara alami melalui berbagai aktivitas bermain.

“Pendekatan ini tidak hanya memprioritaskan pencapaian akademis, tetapi juga memastikan bahwa pengembangan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan sosial anak-anak juga terbentuk secara optimal”. Dengan demikian, TK KB Darul Guroba mengintegrasikan konsep belajar dan bermain tidak hanya sebagai strategi pendidikan, tetapi juga sebagai bagian integral dari pengalaman pembelajaran yang holistik dan menyenangkan bagi setiap anak.

Dengan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, TK KB Darul Guroba juga mempersiapkan anak-anak untuk tantangan masa depan dengan mengembangkan kemandirian dan kemampuan sosial mereka. Ini menunjukkan komitmen terhadap pendidikan yang holistik, yang mencakup semua aspek perkembangan anak. Integrasi konsep belajar dan bermain sebagai bagian integral, dari hasil observasi lapangan, pengalaman pembelajaran memperlihatkan visi progresif dari TK KB Darul Guroba dalam membentuk generasi yang seimbang, kreatif, dan adaptif.

Pembelajaran paling efektif dalam pendidikan anak usia dini terjadi melalui kegiatan konkret dan pendekatan yang menyenangkan. Bermain sebagai salah satu bentuk pembelajaran. Anak-anak dapat mengembangkan dan mengintegrasikan seluruh keterampilannya melalui permainan kreatif dalam diri. Anak lebih banyak belajar dengan bermain dan mengeksplorasi objek serta pengalaman karena anak dapat mengumpulkan pengetahuannya melalui interaksi sosial dengan orang dewasa. ketika mereka memahami hal ini melalui bahasa dan gerakan, mereka berkembang secara kognitif menjadi pemikiran verbal(Bobik et al., 2006).

#### **3.2.5. Menyiapkan Lingkungan Belajar yang Mendukung**

Dalam upaya mereka untuk mengoptimalkan pengalaman belajar anak-anak, TK KB Darul Guroba sangat memperhatikan penyiapan lingkungan belajar. "Kami menyiapkan tempat dan lingkungan yang mendukung anak-anak dalam melakukan aktivitas bermain sambil belajar," jelas Kepala Sekolah. Pendekatan ini menunjukkan pemahaman mendalam tentang pentingnya lingkungan dalam perkembangan anak usia dini.

Penyiapan lingkungan belajar yang optimal mencakup beberapa aspek penting. Desain ruang kelas yang terbuka memungkinkan anak-anak untuk bergerak bebas dan berinteraksi dengan sesama. Ini tidak hanya membantu dalam perkembangan fisik, tetapi juga mempromosikan keterampilan sosial dan kolaboratif. Fasilitas bermain yang aman adalah aspek krusial lainnya, memastikan bahwa anak-anak dapat mengeksplorasi dan belajar tanpa risiko cedera.(Widiastuti, 2017).

Penggunaan bahan-bahan dan alat permainan yang mendukung perkembangan kreatif dan motorik juga sangat penting. Alat-alat ini tidak hanya menghibur tetapi juga merangsang kreativitas, imajinasi, serta keterampilan motorik halus dan kasar. Dengan menciptakan lingkungan yang kaya akan rangsangan positif, TK KB Darul Guroba berhasil menyediakan fondasi yang kuat bagi perkembangan holistik anak-anak di usia dini. Tempat yang dapat dijadikan sebagai lingkungan belajar anak biasanya adalah ruang kelas. Ruang kelas ini harus ditata dengan baik agar kegiatan pembelajaran dapat optimal mengingat anak-anak berada di dalam kelas selama berjam-jam (Holis,2023).



Gambar 1. Menggambar dan mewarnai (menggunakan daun kering)

### 3.2.6. Pengembangan Holistik: Lebih dari Sekadar Akademik

Selain fokus pada pembelajaran akademik, TK KB Darul Guroba juga mengedepankan pengembangan aspek sosial dan emosional anak-anak. Mereka mengintegrasikan nilai-nilai seperti kerjasama, empati, dan kepedulian dalam setiap aspek kegiatan pembelajaran. "Kami ingin membentuk generasi yang tidak hanya pintar secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar mereka," tegas Kepala Sekolah. Pendekatan ini mencerminkan komitmen untuk membentuk anak-anak yang seimbang dalam berbagai aspek kehidupan.

Mengembangkan aspek sosial dan emosional sangat penting dalam pendidikan anak usia dini. Kerjasama mengajarkan anak-anak untuk bekerja dalam tim, berbagi tanggung jawab, dan mencapai tujuan bersama. Empati membantu mereka memahami dan menghargai perasaan orang lain, yang merupakan dasar bagi hubungan sosial yang sehat dan harmonis. (Rakhma Ardhiani & Darsinah, 2023).

Kepedulian mendorong anak-anak untuk terlibat aktif dalam komunitas mereka, membentuk karakter yang peduli terhadap orang lain dan lingkungan. "Dengan mengintegrasikan nilai-nilai ini ke dalam kurikulum, kami tidak hanya mendidik anak-anak untuk menjadi cerdas secara akademik tetapi juga membentuk individu yang memiliki keterampilan sosial dan emosional yang kuat, pendekatan holistik ini memastikan bahwa anak-anak tidak hanya siap menghadapi tantangan akademik di masa depan tetapi juga mampu berkontribusi positif dalam masyarakat". Tegas kepala sekolah.

Pendidikan holistik telah menjadi sorotan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam perkembangan anak usia dini. Tahun-tahun awal kehidupan merupakan masa kritis untuk meletakkan landasan bagi perkembangan anak, dan pendekatan holistik berperan penting dalam meletakkan landasan yang kuat bagi pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. (Pendidikan et al., 2023).



Gambar 2. Pemanasan Sebelum Melakukan Kegiatan Olahraga

### 3.2.7. Kolaborasi Antara Sekolah dan Keluarga

TK KB Darul Guroba juga menghargai peran penting keluarga dalam pendidikan anak usia dini. Mereka aktif melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran, menyediakan forum untuk berbagi informasi dan mendukung pertumbuhan anak-anak. "Kami percaya bahwa kolaborasi antara sekolah dan keluarga adalah kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan mendukung bagi anak-anak," ujar kepala sekolah dengan antusiasme. Pendekatan ini menekankan pentingnya sinergi antara lingkungan rumah dan sekolah dalam perkembangan anak. Dari pernyataan itu dapat di simpulkan bahwa kolaborasi antara sekolah dan keluarga merupakan kunci utama menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan mendukung bagi anak. Ini menekankan pentingnya kerja sama antara sekolah dan orangtua dalam mendidik anak agar dapat berkembang secara optimal. Komunikasi terbuka dan dukungan konsisten dari kedua belah pihak sangat penting dalam memantau dan mendukung perkembangan anak secara lebih baik.

Melibatkan orang tua dalam proses pendidikan memberikan banyak manfaat. Pertama, hal ini menciptakan komunikasi yang lebih baik antara guru dan orang tua, sehingga kebutuhan dan perkembangan anak dapat dipantau dan didukung secara lebih efektif. Kedua, partisipasi orang tua dalam kegiatan sekolah meningkatkan rasa kebersamaan dan komunitas, yang pada gilirannya menciptakan lingkungan yang lebih positif dan mendukung bagi anak-anak. Forum untuk berbagi informasi memungkinkan orang tua mendapatkan wawasan dan strategi baru dalam mendukung perkembangan anak di rumah, selaras dengan pendekatan yang diterapkan di sekolah. (Gustiana & Kristi Pramudika Sari, 2022)

Dengan mengintegrasikan keluarga dalam proses pembelajaran, TK KB Darul Guroba memastikan bahwa anak-anak mendapatkan dukungan yang konsisten dan holistik. Kolaborasi ini tidak hanya memperkuat hubungan antara sekolah dan keluarga, tetapi juga memberikan model bagi anak-anak tentang pentingnya kerjasama dan dukungan dalam komunitas mereka. Melalui pendekatan yang inklusif ini, TK KB Darul Guroba menciptakan fondasi yang kuat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak di berbagai aspek kehidupan.

Adapun literasi dini memerlukan perhatian serius dari orang tua dan guru, literasi usia dini tidak terbatas pada keterampilan kognitif, namun merupakan fungsi sosio-psiko-linguistik yang kompleks dan mempengaruhi aspek sosial dan kontekstual yang merupakan bagian integral dari perkembangan anak. (Mardiyah et al., 2020).

### 3.2.8. Menghadapi Tantangan dan Peluang di Masa Depan

Tantangan dalam dunia pendidikan selalu ada, namun TK KB Darul Guroba melihatnya sebagai peluang untuk terus berkembang dan meningkatkan layanan pendidikan mereka.

Mereka terus berinovasi dalam metode pengajaran, memanfaatkan teknologi dan riset terbaru untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan relevan bagi anak-anak.



Gambar 3. Menyiapkan anak-anak sebelum pulang (focus mendengarkan, disiplin)

Bermain mendorong banyak aspek perkembangan anak, seperti aspek sosial, belajar berkomunikasi dengan teman sebaya untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Bermain membuat anak mudah bersosialisasi, memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi, berekspresi, berinteraksi dan belajar. (Rahmadiani, 2020). Beberapa hal menunjukkan bahwa bermain bermakna bagi seorang anak jika, bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, intelektual, dan fisik. Bertindak sebagai media penyalur kelebihan energi. Sebuah permainan untuk melatih keterampilan. Permainan yang memperkuat citra diri (Suryani et al., 2023).

Dalam penelitian mereka, Bruner dan Donaldson menemukan bahwa beberapa pembelajaran terpenting dalam hidup terjadi pada anak usia dini, dan sebagian besar pembelajaran diperoleh melalui bermain. Bermain adalah kegiatan yang serius bagi anak-anak, namun dapat menyenangkan (Ngaisah et al., 2023). Kegembiraan belajar dan insentif yang tepat untuk mendorong tumbuh kembang anak secara optimal. Hal ini dapat dicapai dengan bermain (Sulastri, 2020).

#### 4. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga merupakan strategi pembelajaran yang esensial untuk mengembangkan keterampilan sosial, motorik, kognitif, dan emosional anak usia dini. Di TK KB Darul Guroba, terlihat bahwa lingkungan belajar yang mendukung kegiatan bermain secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam menciptakan lingkungan yang holistik dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu dirancang secara holistik, mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik, sebagaimana diterapkan di TK KB Darul Guroba.

Implikasi dari hasil penelitian ini bagi pendidikan sangatlah penting. Sekolah dan guru sebaiknya mengadopsi pendekatan serupa dalam pembelajaran anak usia dini dengan menekankan peran bermain sebagai metode pengajaran yang efektif. Pembuat kebijakan juga memiliki tanggung jawab untuk mendukung program dan kebijakan yang mempromosikan permainan sebagai strategi pembelajaran yang vital bagi anak usia dini. Mereka harus memastikan bahwa ruang kelas dirancang untuk mendukung kegiatan bermain, dengan fasilitas yang aman dan bahan-bahan yang merangsang kreativitas. Selain itu, penting bagi guru untuk membangun komunikasi yang baik dengan orang tua, melibatkan mereka dalam proses pembelajaran, serta berbagi informasi mengenai manfaat bermain bagi perkembangan anak.

Ke depan, pembuat kebijakan perlu mengalokasikan dana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi kegiatan bermain di sekolah-sekolah. Kolaborasi antara sekolah dan keluarga harus didorong dengan menyediakan program dan sumber daya yang mendukung. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mendalami lebih jauh pengaruh bermain terhadap perkembangan anak usia dini, dengan fokus pada aspek-aspek tertentu seperti perkembangan bahasa, keterampilan matematika, atau kemampuan sosial-emosional. Selain itu, penelitian selanjutnya juga bisa membandingkan efektivitas pendekatan bermain dengan metode pembelajaran tradisional di berbagai lembaga pendidikan, serta mengeksplorasi tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan pendekatan bermain dan mencari solusi untuk mengatasi tantangan tersebut.

## 5. Daftar Pustaka

- Aisyah, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Ajie, D. P., Ayu, S. P., Kusuma, R. H. T., & Putri, S. M. (2023). Waste Bank loose part sebagai alat edukasi pembelajaran Steam yang aman dan ramah lingkungan di paud Aisyiyah Al Amin Surakarta. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 481–485.
- Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>
- Bobik, P., Boschini, M. J., Gervasi, M., Grandi, D., Kudela, K., & Rancoita, P. G. (2006). Primary helium cr inside the magnetosphere: A transmission function study. *Astroparticle, Particle and Space Physics, Detectors and Medical Physics Applications - Proceedings of the 9th Conference*, 909–916. [https://doi.org/10.1142/9789812773678\\_0145](https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145)
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Gustiana, E., & Kristi Pramudika Sari, A. (2022). Keterlibatan Orang Tua Dalam Bidang Pendidikan Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 199–204. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2180>
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Iskandar, B. (2021). Bermain Sambil Belajar: Konsepsi Guru dalam Mengelola Permainan Anak Usia Dini di PAUD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 461–466. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.242>
- Ismawati, N., Gunawan, Rachmayani, I., & Fahrudin. (2023). Pemetaan Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 3(1), 38–46. <https://doi.org/10.29303/jmp.v3i1.4648>
- Ketut Sudarsana, O. I. (2017). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Membentuk Karakter Anak, Volume 1 n*, 41–48.
- Laila, R. A. (2019). *Pasir Untuk Anak Kelompok A di RA Al-Ishlah Kalipare-Malang*. 1(1),

33–40.

- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 01–09. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.20861>
- Mardiyah, S., Siahaan, H., & Budirahayu, T. (2020). Pengembangan Literasi Dini melalui Kerjasama Keluarga dan Sekolah di Taman Anak Sanggar Anak Alam Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 892. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.476>
- Mubarak, M. R., Ahmadi, & Audina, N. A. (2020). Kombinasi Strategi Bernyanyi Dan Bermain: Upaya Dalam Menumbuhkan Motivasi Mahasiswa Tadris Biologi (TGB) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kegiatan pembelajaran bahasa Arab berorientasi pada upaya pengembangan kemampuan peserta didik di bidang bahasa Ara. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 3(1), 15–31.
- Ngaisah, N. C., \* M., & Aulia, R. (2023). Perkembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890>
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 2(2), 85–93.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4(1), 1–13. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Pendidikan, P., Bagi, H., Karakter, P., & Usia, A. (2023). *Riza Mi'rotul Rohmah*. 11(1).
- Rahmadiani, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–64. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>
- Rahmawati, L., & Rachman, Y. A. (2022). Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 35–43. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.13>
- Rakhma Ardhiani, N., & Darsinah, D. (2023). Strategi Pengembangan Perilaku Prosocial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 540–550. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.263>
- Suarti, N. K. A. (2015). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 2(1), 13–21.
- Sulastri, N. M. (2020). Identifikasi Pemanfaatan Permainan Tradisional Sasak bagi Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 138. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2649>
- Suryani, L., Handayani, D. H., Yuliana, N., Susanti, A., Utami, R., Naif, M. M., Fatchurrohman, L. M., Purwanti, E., Tanjung, D. P., Bekasi, K., Masyarakat, P. K., & Dini, A. U. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Pembelajaran Yang Bermakna Melalui Bermain Bagi Anak Usia Dini Di Kecamatan Cikarang Timur Kabupaten Bekasi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat (Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai)*, 4(2), 1614–1624.
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata

Pelajaran Ips. *Satya Widya*, 33(1), 29. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i1.p29-36>  
Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.