

Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini

Rindu Sehati¹, Selamat Pohan²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 18, 2025

Revised July 20, 2025

Accepted August 21, 2025

Available online Agustus 23, 2025

Keywords:

Engagement Belajar, Anak Usia Dini, Kompetensi Guru, Pendidikan PAUD.

Abstract

Keywords:

Learning Engagement, Early Childhood, Teacher Competence, Early Childhood Education.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

Rendahnya engagement belajar anak usia dini di Indonesia menjadi tantangan serius dalam pembangunan kualitas pendidikan nasional. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2023, sebanyak 47% anak usia dini menunjukkan ketertarikan belajar yang rendah, yang berakar pada pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi peningkatan keterlibatan belajar melalui penguatan kompetensi guru dalam penerapan pembelajaran berbasis bermain. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi di lembaga PAUD. Analisis data dilakukan dengan model Miles, Huberman, dan Saldana melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain memiliki implikasi positif terhadap peningkatan motivasi, partisipasi aktif, serta perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik anak secara holistik. Namun, efektivitas pendekatan ini sangat

bergantung pada kompetensi guru dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi aktivitas bermain yang edukatif dan terstruktur. Temuan juga menegaskan bahwa peningkatan profesionalisme guru, melalui pelatihan, pendampingan, dan kolaborasi reflektif, merupakan kunci utama dalam mengoptimalkan penerapan pembelajaran berbasis bermain. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya integrasi pendekatan bermain dalam kurikulum PAUD dan penguatan kapasitas pedagogi guru sebagai upaya strategis dalam membangun fondasi pendidikan yang partisipatif, inklusif, dan berorientasi pada perkembangan anak sejak usia dini.

ABSTRACT

Low early childhood learning engagement in Indonesia poses a serious challenge in national education quality development. Based on the data of the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology in 2023, as many as 47% of early childhood children show low learning interest, which is rooted in learning approaches that do not match the child's characteristics. This study aims to explore strategies for improving learning engagement through strengthening teachers' competencies in the application of play-based learning. The research method used was a descriptive qualitative approach, with data collection techniques through observation and documentation in early childhood institutions. Data analysis was conducted with the Miles, Huberman, and Saldana model through the process of reduction, presentation, and drawing conclusions. Study results show that play-based learning has positive implications on increasing motivation, active participation, as well as holistic child cognitive, social-emotional, language, and motor development. However, the effectiveness of this approach is highly dependent on teachers' competence in designing, managing, and evaluating educational, structured play activities. Findings also affirm that enhancing teacher professionalism, through training, accompaniment, and reflective collaboration, is a major key in optimizing the implementation of play-based learning. This study recommends the importance of integrating a playful approach in the early childhood curriculum and strengthening teachers' pedagogical capacities as a strategic effort in building a foundation of participatory, inclusive, and child development-oriented education from an early age.

PENDAHULUAN

Rendahnya keterlibatan atau *engagement* belajar anak usia dini di Indonesia masih menjadi persoalan yang memerlukan perhatian serius. Berdasarkan hasil evaluasi dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2023, sekitar 47% anak usia dini di PAUD menunjukkan ketertarikan belajar yang rendah, ditandai dengan mudahnya mereka kehilangan fokus, kurang aktif dalam kegiatan, dan sering merasa bosan selama proses pembelajaran. Fenomena ini turut diperparah oleh kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, terutama di daerah terpencil dan wilayah dengan akses terbatas terhadap pelatihan guru.

Fenomena keterlibatan belajar yang rendah berdampak langsung terhadap tumbuh kembang anak, baik secara kognitif, sosial-emosional, maupun motorik. Anak-anak yang tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar cenderung mengalami kesulitan memahami konsep dasar, menunjukkan tingkat interaksi sosial yang rendah, serta memiliki ketahanan belajar yang lemah. Padahal, fase usia dini merupakan periode emas perkembangan otak, yang seharusnya diisi dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia anak (Sum, 2017).

Salah satu penyebab utama dari rendahnya *engagement* anak adalah pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik usia dini. Banyak guru PAUD yang masih menerapkan model pembelajaran satu arah dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), tanpa memanfaatkan pendekatan yang mendukung partisipasi aktif anak, seperti bermain. Pembelajaran yang bersifat monoton dan penuh tekanan menyebabkan anak kehilangan minat, bahkan mengalami kejenuhan yang berdampak pada keengganan untuk mengikuti kegiatan belajar secara menyeluruh (Muhammadiyah & Raya, 2025).

Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis bermain menjadi pendekatan yang sangat relevan dan strategis. Bermain merupakan cara alami anak dalam belajar, bereksplorasi, dan memahami dunia di sekitarnya. Menurut Vygotsky, melalui bermain, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial, bahasa, dan emosi. Bermain memberikan ruang bagi anak untuk terlibat secara aktif, merasakan kebebasan dalam belajar, dan mengasah imajinasi serta kreativitas mereka (Nurhasanah N, Yarmi G, 2024).

Namun demikian, penerapan pembelajaran berbasis bermain tidak dapat berjalan optimal tanpa kompetensi guru yang memadai. Banyak guru belum memahami secara komprehensif bagaimana merancang aktivitas bermain yang terstruktur dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, masih terdapat anggapan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak serius atau hanya sekadar hiburan, bukan sebagai strategi pembelajaran yang bermakna. Hal ini mencerminkan adanya kebutuhan untuk peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan dan penguatan pedagogi bermain (Susanti & Dewi, 2025).

Menurut Bredekamp & Copple (2009), guru yang kompeten dalam pembelajaran anak usia dini harus mampu memahami perkembangan anak, menerapkan pendekatan yang sesuai, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Mereka juga menekankan pentingnya *developmentally appropriate practices* (DAP) yang menjadikan bermain sebagai bagian integral dari kegiatan belajar sehari-hari di PAUD. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru tidak hanya soal pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam mendesain, memfasilitasi, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis bermain.

Upaya peningkatan kompetensi guru dapat dilakukan melalui berbagai strategi, seperti pelatihan berkelanjutan, pendampingan teknis, serta penyediaan modul-modul pembelajaran berbasis bermain yang kontekstual. Selain itu, kolaborasi antar pendidik, refleksi praktik mengajar, dan studi kasus keberhasilan juga menjadi bagian penting dalam membangun kapasitas profesional guru. Dengan meningkatnya kompetensi guru, maka anak-anak usia dini memiliki peluang lebih besar untuk menikmati proses belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna (Welmince Vian Tukly et al., 2025).

Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya membangun fondasi pendidikan yang kuat sejak usia dini dengan memastikan anak-anak terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, yakni pembelajaran berbasis bermain. Tingginya angka rendahnya *engagement* belajar anak usia dini di Indonesia menandakan adanya ketimpangan antara metode pembelajaran yang diterapkan guru dengan kebutuhan perkembangan anak. Jika tidak segera diatasi, kondisi ini dapat berdampak jangka panjang terhadap kualitas sumber daya manusia di masa depan. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan strategi bermain yang edukatif menjadi langkah strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, partisipatif, dan bermakna bagi anak, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional sejak tahap paling awal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai realitas di lapangan terkait rendahnya *engagement* belajar anak usia dini serta peran kompetensi guru dalam penerapan pembelajaran berbasis

bermain. Penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara rinci bagaimana fenomena tersebut berlangsung dalam konteks tertentu, tanpa melakukan intervensi langsung terhadap subjek yang diteliti.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran di lembaga PAUD dan dokumentasi kegiatan guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran berbasis bermain. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai literatur, dokumen kebijakan pendidikan anak usia dini, laporan pelatihan guru, serta hasil studi terdahulu yang relevan dengan tema penelitian. Kombinasi keduanya digunakan untuk memperkuat analisis dan validitas temuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk mengamati interaksi antara guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada kegiatan bermain yang dirancang sebagai bagian dari pembelajaran. Sedangkan dokumentasi mencakup pengumpulan data dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), jurnal harian guru, serta dokumentasi visual kegiatan belajar anak yang dilakukan secara rutin di lembaga PAUD tempat penelitian dilaksanakan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana, yang mencakup tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Proses ini dilakukan secara berulang dan simultan sejak data dikumpulkan hingga tahap akhir analisis, untuk menghasilkan pemaknaan yang tajam terhadap fenomena yang diteliti. Reduksi data dilakukan dengan memilih, menyederhanakan, dan mengelompokkan informasi penting. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi tematik dan visualisasi yang mendukung interpretasi. Terakhir, penarikan kesimpulan dilakukan melalui proses verifikasi yang berkelanjutan hingga diperoleh pemahaman yang solid.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi data. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan data sekunder secara menyeluruh guna memastikan konsistensi informasi yang diperoleh. Selain itu, triangulasi juga mencakup pemeriksaan silang antara peneliti dan informan kunci, agar interpretasi data benar-benar mencerminkan kondisi nyata di lapangan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan memiliki validitas dan reliabilitas yang kuat dalam menggambarkan strategi peningkatan engagement belajar anak usia dini melalui peningkatan kompetensi guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implikasi Pembelajaran Berbasis Bermain terhadap Pencapaian Pendidikan Anak Usia Dini

Pembelajaran berbasis bermain telah lama diakui sebagai pendekatan pedagogis yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Anak-anak pada tahap ini belajar secara optimal melalui interaksi aktif, eksplorasi, dan pengalaman sensorik yang menyenangkan. Bermain bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan proses belajar yang sarat makna, di mana anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, bahasa, dan emosional secara terpadu. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan ini memiliki implikasi yang signifikan terhadap keberhasilan pendidikan anak usia dini secara menyeluruh.

Salah satu implikasi utama dari pembelajaran berbasis bermain adalah peningkatan *engagement* atau keterlibatan belajar anak. Anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif menunjukkan perhatian yang lebih lama, antusiasme yang lebih tinggi, serta motivasi intrinsik untuk menyelesaikan tugas belajar. Dibandingkan dengan pendekatan instruksional yang pasif dan bersifat satu arah, pembelajaran berbasis bermain mendorong anak untuk berperan aktif, bertanya, mencoba, dan berkolaborasi dengan teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menekan (Nurlina & Omalyah, 2025).

Selain itu, bermain memberikan kontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial-emosional anak. Dalam aktivitas bermain, anak belajar berbagi, bergiliran, menyelesaikan konflik, dan memahami perspektif orang lain. Keterampilan ini menjadi dasar penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan emosional, yang kelak berpengaruh terhadap kesiapan anak menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya dan kehidupan sosial secara umum. Anak yang terlatih dalam lingkungan bermain yang sehat cenderung memiliki rasa percaya diri, kemandirian, dan empati yang lebih tinggi.

Implikasi lain dari pembelajaran berbasis bermain terletak pada pencapaian aspek kognitif anak. Permainan yang dirancang dengan baik mampu melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan literasi dan numerasi dasar. Misalnya, permainan menyusun balok dapat mengembangkan pemahaman tentang bentuk dan ukuran, sementara permainan peran (*role play*) dapat merangsang daya imajinasi dan keterampilan berbahasa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kaya dan holistik (Mubaroh et al., 2025).

Dari sisi pengembangan bahasa, bermain sangat efektif dalam membangun kosakata dan struktur bahasa anak. Ketika anak terlibat dalam dialog saat bermain, mereka belajar menyusun kalimat,

mengekspresikan ide, dan memahami makna kata dalam konteks nyata. Permainan cerita bergambar, boneka tangan, atau bermain peran di pasar-pasaran, misalnya, dapat memperkaya kemampuan komunikasi anak secara alami dan menyenangkan. Ini menjadi pondasi penting bagi literasi awal yang akan dikembangkan lebih lanjut di jenjang pendidikan dasar.

Lebih jauh, pendekatan bermain juga meningkatkan kapasitas motorik halus dan kasar anak. Aktivitas seperti menggambar, menggunting, meronce, atau bermain bola kecil dapat memperkuat koordinasi mata dan tangan serta kelenturan otot-otot halus. Kemampuan motorik yang berkembang optimal berperan penting dalam kesiapan akademik anak, seperti menulis, duduk dengan fokus, dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran secara mandiri (Arimbi Pamungkas1, 2022).

Dari perspektif psikologis, pembelajaran berbasis bermain menciptakan suasana belajar yang bebas dari tekanan, sehingga anak merasa nyaman dan tidak terancam. Rasa aman ini akan memperkuat keterikatan anak terhadap sekolah dan guru, yang pada gilirannya menumbuhkan minat dan kecintaan anak terhadap belajar. Dalam jangka panjang, hal ini menjadi dasar pembentukan sikap positif terhadap pendidikan sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna (Nilapancuran et al., 2025).

Pembelajaran berbasis bermain juga berimplikasi pada peningkatan profesionalisme guru PAUD. Untuk menerapkan pendekatan ini secara efektif, guru dituntut memiliki pengetahuan yang memadai tentang perkembangan anak, kreativitas dalam merancang media dan aktivitas bermain, serta kepekaan dalam mengamati proses belajar anak secara individual. Dengan demikian, strategi ini turut mendorong peningkatan kualitas guru dan memperkuat kompetensi pedagogis mereka dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Selain manfaat langsung bagi anak dan guru, pendekatan ini juga memiliki dampak terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan pengembangan potensi anak secara menyeluruh sejalan dengan arah kebijakan pendidikan Indonesia yang menekankan pentingnya pendidikan karakter, pembelajaran berpusat pada anak, dan penguatan literasi dasar sejak usia dini. Dengan kata lain, pembelajaran berbasis bermain menjadi salah satu strategi konkret dalam merealisasikan sistem pendidikan yang inklusif, adaptif, dan berorientasi pada masa depan (Permatasari et al., 2025).

Implikasi dari pembelajaran berbasis bermain tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga mencakup pembentukan kepribadian, penguatan kompetensi sosial, dan pembangunan kesiapan belajar anak. Oleh karena itu, penerapan pendekatan ini secara konsisten dan sistematis harus menjadi prioritas dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, dengan dukungan kebijakan yang berpihak, pelatihan guru yang berkelanjutan, serta keterlibatan aktif orang tua dan komunitas pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa rendahnya engagement belajar anak usia dini merupakan persoalan yang erat kaitannya dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak menyebabkan menurunnya motivasi, partisipasi, dan ketertarikan anak dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis bermain terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar anak karena sesuai dengan dunia mereka yang penuh eksplorasi, imajinasi, dan interaksi sosial. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, anak dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan, mulai dari kognitif, sosial-emosional, bahasa, hingga motorik secara holistik.

Implikasi penerapan pembelajaran berbasis bermain juga berdampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Guru yang mampu merancang dan memfasilitasi pembelajaran berbasis bermain secara tepat akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan optimal anak. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan, pendampingan, dan penguatan pedagogi bermain menjadi langkah strategis dalam membangun pendidikan anak usia dini yang bermutu. Penerapan pendekatan ini secara konsisten diharapkan mampu memperkuat fondasi pendidikan nasional sejak usia dini dan mempersiapkan generasi masa depan yang aktif, kreatif, dan berdaya saing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP) dengan judul "Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini" dengan baik. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penyelesaian artikel ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak.

REFERENSI

- Arimbi Pamungkas1, A. T. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Apresiasi Lingkungan di TK Tunas Bangsa: Studi Eksplorasi Kebutuhan. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1), 1–12.
- Mubaroh, S., Fujiyanti, L., Al Giffhary, M. R., & Meika, Z. (2025). Implementasi Rancangan Digital Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Tk Tunas Jaya Sungailiat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia.*, 4(1), 65. <https://doi.org/10.26798/jpm.v4i1.1632>
- Muhammadiyah, U., & Raya, B. (2025). *Mendorong Kreativitas Bermain : Pengabdian kepada Guru PAUD di Kabupaten dan Kota Bogor*. 5(4), 360–365. <https://doi.org/10.59395/altifani/spkn5e58>
- Nilapancuran, M., Ruspanah, N., Ratuhanrasa, J., Siahaya, C., Kolatlana, E. P., Agama, I., & Negeri, K. (2025). Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital dan Peran Orang Tua dalam Menghadapi Tantangannya. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 880–893.
- Nurhasanah N, Yarmi G, A. A. . (2024). *Program Pendampingan Penerapan Learning Through Play*. 5(4), 4489–4497.
- Nurlina, & Omalyah. (2025). Inovasi Pembelajaran dengan Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Tindakan*, 2(2), 1–12.
- Permatasari, S. J., Suziman, A., & Tenggara, U. S. (2025). *Pelatihan Model Pembelajaran Berbasis Bermain untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini bagi Guru*. 1, 94–102.
- Sum, T. A. (2017). Kompetensi Guru Paud Dalam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(10), 68–75.
- Susanti, R., & Dewi, R. S. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Sentra dalam Meningkatkan Kemandirian Anak di RA Zahrotun Nisa*. 01(03), 230–232.
- Welmince Vian Tukly, Margilisye Martha Nilapancuran, Kristin Anjelina Matital, Susana Kothen, & Lini Lesbassa. (2025). Membangun Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Carong*, 1(4), 754–764. <https://doi.org/10.62710/vp1c3790>