

Inovasi *Eco-Play* (Bermain Berbasis Alam) dalam Mengembangkan Potensi Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini PAUD Cemerlang Dusun Timuk Rurung Desa Rensing Bat

Nuri Hasriana¹, Syamsul Rizal²

Email : nurihasriana542@gmail.com¹, syamsulrizalrensing@gmail.com²

Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor Lombok Timur¹²

Abstract

This study aims to describe and analyze play-based learning innovations in developing the potential of early childhood children at PAUD Cemerlang, Timuk Rurung Hamlet, Rensing Bat Village. The approach used in this study is qualitative with a descriptive study design. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving teachers, the head of the PAUD institution, and students. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing, using triangulation techniques to ensure data validity. The results of the study show that the implementation of play-based learning innovations can improve various aspects of child development, including cognitive, social-emotional, language, motor, and creativity development. Play activities are designed in a structured and contextual manner, such as role-playing, educational games, and exploration of the surrounding environment, enabling children to learn actively and enjoyably. In addition, teachers act as facilitators who provide stimulation and guidance according to the needs and characteristics of the children. The conclusion of this study is that play-based learning innovations are an effective strategy for developing the potential of early childhood children holistically. Therefore, teachers' commitment to designing creative and innovative learning activities, as well as support from a conducive learning environment, is essential to ensure that the learning process runs optimally.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis inovasi pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan potensi anak usia dini di PAUD Cemerlang Dusun Timuk Rurung Desa Rensing Bat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis studi deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru, kepala PAUD, serta peserta didik. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan teknik triangulasi untuk menjamin keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, dan kreativitas. Kegiatan bermain dirancang secara terstruktur dan kontekstual, seperti permainan peran, permainan edukatif, serta eksplorasi lingkungan sekitar yang memungkinkan anak belajar secara aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus dan bimbingan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa inovasi pembelajaran berbasis bermain merupakan strategi efektif dalam mengembangkan potensi anak usia dini secara holistik. Oleh karena itu, diperlukan komitmen guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

Kata kunci: inovasi pembelajaran, berbasis bermain, anak usia dini, pengembangan potensi, PAUD.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia di masa depan. Pada tahap ini, anak berada pada masa emas (*golden age*), yaitu periode perkembangan yang sangat pesat baik dari aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, maupun fisik-motorik. Oleh karena itu, proses pendidikan pada usia dini harus dirancang secara tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Dalam praktiknya, pembelajaran pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran pada jenjang pendidikan lainnya. Anak belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas yang menyenangkan. Salah satu pendekatan yang paling relevan adalah pembelajaran berbasis bermain. Bermain merupakan dunia anak, dan melalui bermain anak dapat mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas, serta memahami lingkungan sekitarnya. Menurut Piaget, bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengasimilasi pengalaman baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki.² Sementara itu, Vygotsky menekankan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan sosial dan kognitif anak melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain.³

Namun demikian, dalam realitas di lapangan, masih banyak lembaga PAUD yang belum mengoptimalkan pembelajaran berbasis bermain. Pembelajaran seringkali masih bersifat konvensional, berorientasi pada hasil, dan kurang memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas. Hal ini dapat menghambat perkembangan potensi anak secara optimal. Padahal, potensi anak usia dini bersifat unik dan beragam, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan fleksibel. Mulyasa menyatakan bahwa pembelajaran pada PAUD harus berorientasi pada anak (*child-centered*), kreatif, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung.⁴

¹. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

². Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (London: Routledge, 2001), hlm. 163.

³. Lev Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press, 1978), hlm. 86.

⁴. E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 45.

Inovasi pembelajaran berbasis bermain menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Inovasi ini tidak hanya sekadar menghadirkan permainan dalam pembelajaran, tetapi juga merancang kegiatan bermain yang terstruktur, bermakna, dan memiliki tujuan pendidikan yang jelas. Kegiatan bermain dapat dikemas dalam berbagai bentuk, seperti permainan peran (*role play*), permainan konstruktif, permainan sensorimotor, serta permainan eksploratif yang melibatkan lingkungan sekitar. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kreativitas.

Selain itu, pembelajaran berbasis bermain juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang menekankan pada pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Menurut Hurlock, perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas bermain, karena melalui bermain anak belajar memecahkan masalah, berinteraksi dengan orang lain, serta mengembangkan imajinasi.⁵ Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi anak secara holistik.

Konteks lokal juga menjadi faktor penting dalam implementasi inovasi pembelajaran. PAUD Cemerlang Dusun Timuk Rurung Desa Rensing Bat merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis bermain dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Lingkungan yang kaya akan budaya dan sumber daya alam dapat dijadikan media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan anak. Namun, implementasi inovasi pembelajaran tersebut masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana prasarana, kompetensi guru, serta pemahaman tentang konsep pembelajaran berbasis bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk dilakukan penelitian mengenai inovasi pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan potensi anak usia dini di PAUD Cemerlang Dusun Timuk Rurung Desa Rensing Bat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai praktik pembelajaran berbasis bermain serta kontribusinya dalam mengembangkan potensi anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengelola PAUD dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

⁵. Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2010), hlm. 320.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena inovasi pembelajaran berbasis bermain dalam konteks yang alamiah. Penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman makna, proses, dan realitas sosial yang terjadi di lapangan, serta tidak menggunakan analisis statistik, melainkan interpretasi terhadap data yang diperoleh.⁶

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di PAUD Cemerlang Dusun Timuk Rurung Desa Rensing Bat. Subjek penelitian meliputi kepala PAUD, guru, dan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran. Penentuan informan dilakukan secara purposive, yaitu dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian.⁷

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran berbasis bermain yang berlangsung di kelas. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan kepala PAUD untuk memperoleh informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta arsip lainnya yang relevan.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini dilakukan secara terus-menerus hingga diperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif, yaitu menarik kesimpulan berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan.⁸

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji melalui teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian di PAUD Cemerlang Dusun Timuk Rurung Desa Rensing Bat menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis bermain tidak hanya menjadi metode, tetapi telah berkembang menjadi pendekatan utama dalam proses pembelajaran. Implementasi inovasi ini dapat dianalisis secara lebih komprehensif melalui beberapa aspek berikut:

⁶. Urip Sulistiyo, *Metode Penelitian Kualitatif* (PT Salim Media Indonesia, 2023), hlm. 12.

⁷. Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (CV Jejak, 2018), hlm. 45.

⁸. Fitria Widiyani Roosinda dkk., *Metode Penelitian Kualitatif* (Zahir Publishing, 2022), hlm. 50.

1. Konteks dan Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan belajar di PAUD Cemerlang tergolong sederhana, namun cukup mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain. Ruang kelas tidak hanya difungsikan sebagai tempat belajar formal, tetapi juga sebagai ruang eksplorasi yang fleksibel. Selain itu, lingkungan sekitar seperti halaman, kebun, dan area terbuka dimanfaatkan sebagai sumber belajar kontekstual.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak lebih aktif dan antusias ketika kegiatan pembelajaran dilakukan di luar kelas. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan memiliki peran strategis dalam menstimulasi perkembangan anak, terutama dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan eksplorasi.

2. Perencanaan Pembelajaran yang Inovatif

Guru menyusun RPPH dengan memasukkan unsur bermain sebagai inti kegiatan pembelajaran. Tema-tema yang digunakan bersifat kontekstual, seperti “lingkungan sekitar”, “pekerjaan”, dan “tanaman”. Setiap tema diintegrasikan dengan berbagai aktivitas bermain yang dirancang untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

Namun, dalam praktiknya, perencanaan masih bersifat semi-terstruktur. Artinya, guru telah merancang kegiatan bermain, tetapi belum sepenuhnya menggunakan indikator perkembangan sebagai dasar diferensiasi kegiatan. Hal ini menyebabkan beberapa anak yang memiliki kemampuan lebih tinggi cenderung kurang tertantang.

3. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Bermain

Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan dinamika interaksi yang aktif antara guru dan anak. Kegiatan pembelajaran tidak berlangsung secara satu arah, melainkan melalui interaksi dialogis dan partisipatif.

Adapun bentuk-bentuk inovasi kegiatan bermain yang ditemukan di lapangan antara lain:

- 1) Permainan simbolik (role play): anak bermain sebagai anggota keluarga, pedagang, atau profesi tertentu.
- 2) Permainan konstruktif: menyusun balok, membuat bentuk sederhana, dan merancang bangunan mini.
- 3) Permainan eksploratif: mengamati tanaman, bermain pasir, dan mengenal benda-benda di lingkungan sekitar.

- 4) Permainan kolaboratif: permainan kelompok yang menuntut kerja sama dan komunikasi antar anak.

Dalam pelaksanaannya, guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, tetapi sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan terbuka, dorongan eksplorasi, serta penguatan positif terhadap aktivitas anak.

4. Respon dan Perilaku Anak

Anak menunjukkan tingkat keterlibatan (*engagement*) yang tinggi selama kegiatan bermain. Mereka terlihat aktif, berani mencoba, dan tidak takut melakukan kesalahan. Beberapa indikator perkembangan yang tampak antara lain:

- 1) Anak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya secara lebih baik
- 2) Anak menunjukkan peningkatan rasa percaya diri
- 3) Anak mampu bekerja sama dalam kelompok
- 4) Anak menunjukkan kreativitas dalam menciptakan permainan

Selain itu, terdapat perubahan perilaku anak yang cukup signifikan, seperti meningkatnya kemandirian dan kemampuan mengelola emosi. Anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

5. Evaluasi dan Dokumentasi Perkembangan Anak

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan pencatatan anekdot oleh guru. Guru mencatat perkembangan anak berdasarkan aktivitas yang dilakukan selama bermain.

Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem evaluasi masih bersifat sederhana dan belum terdokumentasi secara sistematis dalam bentuk portofolio perkembangan anak. Hal ini menjadi salah satu kelemahan dalam implementasi pembelajaran berbasis bermain, karena data perkembangan anak belum terintegrasi secara menyeluruh.

b. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis bermain memiliki implikasi yang luas terhadap perkembangan anak usia dini. Pembahasan berikut mengaitkan temuan lapangan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu.

1. Pembelajaran Berbasis Bermain sebagai Pendekatan Holistik

Pembelajaran berbasis bermain terbukti mampu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak secara simultan, baik kognitif, sosial-emosional, bahasa, maupun motorik. Melalui aktivitas bermain, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar secara

langsung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan, di mana bermain menjadi sarana utama dalam proses konstruksi pengetahuan.⁹

Lebih lanjut, dalam perspektif konstruktivisme, bermain memungkinkan anak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses eksplorasi, manipulasi objek, dan percobaan terhadap berbagai situasi yang dihadapinya. Aktivitas ini mendorong terjadinya proses asimilasi dan akomodasi secara alami, sehingga konsep yang dipelajari anak menjadi lebih bermakna dan bertahan lama. Selain itu, keterlibatan aktif anak dalam bermain juga meningkatkan motivasi intrinsik untuk belajar, karena kegiatan tersebut sesuai dengan dunia dan kebutuhan perkembangan mereka.

Dalam konteks ini, kegiatan bermain yang dilakukan di PAUD Cemerlang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang bermakna. Bermain dirancang secara terstruktur dengan tujuan edukatif yang jelas, sehingga setiap aktivitas yang dilakukan anak mengandung nilai pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengoptimalkan potensi perkembangan anak secara holistik dan berkelanjutan.

2. Peran Interaksi Sosial dalam Perkembangan Anak

Temuan penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial selama bermain berkontribusi besar terhadap perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak belajar berbagi, bekerja sama, serta memahami perspektif orang lain. Proses ini tidak hanya memperkaya pengalaman sosial anak, tetapi juga membentuk dasar kemampuan komunikasi dan empati sejak dini. Vygotsky menegaskan bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks sosial melalui interaksi dengan orang lain, khususnya dalam zona perkembangan proksimal.¹⁰

Lebih lanjut, konsep zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development/ZPD*) menjelaskan bahwa anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Dalam situasi bermain, bantuan ini muncul secara alami melalui aktivitas kolaboratif, seperti bekerja dalam kelompok, bermain peran, atau menyelesaikan tugas bersama. Dukungan

⁹. Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (London: Routledge, 2001), hlm. 163

¹⁰. Lev Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press, 1978), hlm. 86.

tersebut berfungsi sebagai scaffolding yang secara bertahap membantu anak menjadi lebih mandiri dalam berpikir dan bertindak.

Kegiatan bermain kelompok yang diterapkan di PAUD Cemerlang memungkinkan anak belajar dari teman sebaya, sehingga mempercepat perkembangan kognitif dan sosial-emosional. Selain itu, interaksi dalam kelompok juga melatih kemampuan regulasi diri, seperti mengendalikan emosi, mengikuti aturan, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain dalam konteks sosial tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik anak, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan hidup yang penting bagi perkembangan mereka di masa depan.

3. Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi Anak

Kreativitas anak berkembang melalui kebebasan berekspresi dalam bermain, di mana anak diberi ruang untuk menciptakan, mencoba, serta mengeksplorasi berbagai ide baru tanpa tekanan atau batasan yang kaku. Dalam proses ini, anak tidak hanya meniru, tetapi juga memodifikasi pengalaman yang diperolehnya menjadi bentuk-bentuk baru yang lebih kompleks. Aktivitas seperti bermain peran, menggambar, menyusun balok, hingga permainan simbolik menjadi sarana penting dalam menumbuhkan daya imajinasi dan orisinalitas berpikir anak.

Menurut Hurlock, kreativitas anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang memberikan kebebasan dan kesempatan untuk bereksplorasi.¹¹ Lingkungan yang suportif, tidak menghakimi, serta memberikan penghargaan terhadap proses lebih dari hasil akan mendorong anak untuk berani mencoba hal-hal baru. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ketika anak diberikan kebebasan dalam bermain, mereka mampu menunjukkan ide-ide yang unik dan inovatif, seperti menciptakan cerita sendiri, menggunakan benda secara simbolik, serta menemukan solusi alternatif dalam permainan.

Lebih jauh, kreativitas yang berkembang sejak usia dini akan menjadi fondasi penting bagi kemampuan problem solving di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain tidak hanya berdampak pada kesenangan anak, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan pola pikir kreatif yang adaptif terhadap perubahan zaman.

4. Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran

Perubahan peran guru dari instruktur menjadi fasilitator merupakan salah satu indikator keberhasilan inovasi pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Guru tidak

¹¹. Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2010), hlm. 320.

lagi menjadi pusat informasi, melainkan berperan sebagai pendamping yang memberikan stimulus, arahan, serta dukungan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aman, dan merangsang rasa ingin tahu anak.

Mulyasa menegaskan bahwa pembelajaran pada PAUD harus berpusat pada anak (child-centered) dan memberikan kesempatan bagi anak untuk aktif dalam proses belajar.¹² Hal ini berarti guru perlu memahami karakteristik individu setiap anak, termasuk minat, bakat, serta gaya belajar mereka. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran dapat disesuaikan sehingga lebih efektif dan bermakna.

Selain itu, peran guru sebagai fasilitator juga mencakup kemampuan dalam memberikan scaffolding, yaitu bantuan sementara yang diberikan kepada anak untuk mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi. Bantuan ini dapat berupa pertanyaan pemantik, contoh sederhana, maupun dorongan verbal yang memotivasi anak untuk berpikir lebih jauh. Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru di PAUD Cemerlang mulai mengadopsi peran ini dengan baik, meskipun masih memerlukan peningkatan kompetensi dalam merancang aktivitas bermain yang lebih variatif dan inovatif.

5. Kendala Implementasi dan Implikasinya Terhadap Pengembangan PAUD

Meskipun memiliki banyak keunggulan, implementasi pembelajaran berbasis bermain masih menghadapi beberapa kendala yang cukup signifikan, antara lain:

- Keterbatasan kompetensi guru dalam merancang kegiatan inovatif
- Keterbatasan sarana dan media pembelajaran
- Sistem evaluasi yang belum optimal

Keterbatasan kompetensi guru seringkali disebabkan oleh minimnya pelatihan yang berkelanjutan, sehingga guru cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi hambatan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kaya stimulus.

Di sisi lain, sistem evaluasi yang masih berorientasi pada hasil akhir menjadi tantangan tersendiri, karena pembelajaran berbasis bermain lebih menekankan pada proses. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan evaluasi yang lebih autentik, seperti observasi, dokumentasi, dan portofolio perkembangan anak.

¹². E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 45.

Kendala tersebut menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran membutuhkan dukungan sistemik, baik dari aspek kebijakan, pelatihan guru, maupun penyediaan sarana prasarana. Tanpa dukungan tersebut, implementasi pembelajaran berbasis bermain tidak akan berjalan secara optimal.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran berbasis bermain perlu dikembangkan secara lebih sistematis, terencana, dan berkelanjutan. Pendekatan ini tidak cukup hanya diterapkan secara sporadis, tetapi harus menjadi bagian integral dari kurikulum dan budaya belajar di lembaga PAUD. Maka lembaga PAUD perlu:

- Meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan yang berkelanjutan dan berbasis praktik
- Mengembangkan sistem evaluasi berbasis portofolio yang menilai proses dan perkembangan anak secara holistik
- Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang kontekstual dan mudah diakses
- Mendorong inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak

Selain itu, kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis bermain. Orang tua perlu diberikan pemahaman bahwa bermain merupakan bagian penting dari proses belajar anak, sehingga terjadi kesinambungan antara pembelajaran di sekolah dan di rumah.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain tidak hanya menjadi metode alternatif, tetapi berkembang menjadi paradigma utama dalam pendidikan anak usia dini yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak secara menyeluruh dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi, & Setiawan, Johan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. (2010). *Perkembangan anak*. Erlangga.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Piaget, Jean. (2001). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Roosinda, Fitria Widiyani, dkk. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Zahir Publishing.
- Sulistiyo, Urip. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).

Vygotsky, Lev. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Kemendikbudristek. (2021). Pedoman pembelajaran dan asesmen PAUD. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Suyadi. (2015). Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains. PT Remaja Rosdakarya.

Musfiroh, T. (2008). Bermain dan permainan anak. Universitas Negeri Yogyakarta Press.

Sujiono, Y. N. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. PT Indeks.

Bredenkamp, S., & Copple, C. (2009). Developmentally appropriate practice in early childhood programs (3rd ed.). NAEYC.

Katz, L. G., & Chard, S. C. (2000). Engaging children's minds: The project approach (2nd ed.). Ablex Publishing.

Isenberg, J. P., & Quisenberry, N. (2002). Play: A necessity for all children. Association for Childhood Education International.