



Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini

Syva Lestiyani Dewi✉

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

DOI: [10.31004/aulad.v5i2.346](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346)

✉ Corresponding author:
[syva_ld@upi.edu]

Article Info	Abstrak
Kata kunci: <i>Permainan;</i> <i>Perkembangan;</i> <i>Pendidikan;</i> <i>Anak Usia Dini</i>	Keterampilan kognitif anak masih dalam tahap permulaan, tetapi keterampilan ini terkadang disepelekan oleh para pendidik. Kebanyakan dari mereka lebih menekankan pada pengetahuan kognitif saja. Tujuan dari penulisan karya tulis ini adalah untuk melihat cara yang tepat dalam mendidik pemikiran anak usia dini serta meminta pembaca untuk melihat dari sudut pandang anak mengenai upaya untuk meningkatkan keterampilan kognitif disamping pengetahuan kognitifnya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi literatur. Dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak dapat dilakukan dengan mengembangkan pembelajaran yang berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan mampu menumbuhkan keterampilan kognitif, motorik kasar dan motorik halus anak. Pembelajaran berbasis bermain memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang bertujuan menstimulasi pengalaman seperti yang telah mereka hadapi.
Keywords: <i>Games;</i> <i>Development;</i> <i>Education;</i> <i>Early childhood</i>	Abstract Children's cognitive skills are still in the early stages, but these skills are sometimes underestimated by educators. Most of them put more emphasis on cognitive knowledge only. The purpose of writing this paper is to see the right way in educating early childhood thinking and to ask the reader to see from the child's point of view about efforts to improve cognitive skills in addition to cognitive knowledge. This research is a qualitative research with literature study method. In an effort to improve children's cognitive skills, it can be done by developing game-based learning. Game-based learning is able to grow children's cognitive, gross and fine motor skills. Play-based learning allows students to engage in activities aimed at simulating experiences such as those they have encountered.

1. PENDAHULUAN

Keterampilan kognitif anak-anak masih dalam fase awal permulaan dan penting untuk menekankan nilai pembelajaran berbasis permainan selama periode perkembangan ini (Paramitha & Anggara, 2018). Belajar berbasis bermain adalah belajar melalui sarana permainan yang berkisar dari permainan yang melibatkan kemampuan fisik, verbal, atau mental seperti permainan tebak kata. Penggunaan pembelajaran berbasis bermain juga mempromosikan dan mendukung pengembangan berkelanjutan dari pemecahan masalah, mengatasi, memahami perbedaan budaya, etiket kelas, dan lain-lain.

Cara anak-anak berinteraksi satu sama lain dan tampil secara mandiri dipelajari dari lingkungan, pengalaman dan oleh orang tua serta guru. Jika sebuah sistem pendidikan dikonseptualisasikan dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis bermain, maka dapat diberikan kesempatan untuk mengajari anak banyak mata pelajaran yang harus mereka pelajari. Ini akan sangat mempengaruhi cara mereka melakukan sesuatu. Pada dasarnya, tidak ada anak yang sama. Setiap anak belajar secara berbeda dan itu berlaku untuk orang dewasa. Dengan memperkenalkan pembelajaran berbasis bermain, kita dapat memaksimalkan standar akademik dengan memiliki lebih dari satu cara untuk mengajarkan konsep yang sama. Siswa yang menyelesaikan Taman Kanak-kanak didorong untuk terus mengembangkan pemahaman mereka tentang kemandirian, membangun keterampilan sosial, perkembangan sosial-emosional, fungsi motorik, dan lain-lain (Amiran, 2016).

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Madyastuti (Syahrudin et al., 2017) mengenai intervensi dalam program belajar dengan bermain diberikan dalam bentuk pelaksanaan terapi bermain puzzle. Dengan konsep yang dipelajari tentang bagaimana memanipulasi potongan menjadi gambar, anak yang sama ini sekarang dapat menggunakan penggaris dengan manipulasi yang sama. Siswa akan berusaha untuk mencapai tujuan dengan cara yang menantang yang akan memicu minat bawaan dalam tugas. Pembelajaran berbasis bermain terjadi secara alami, bertujuan untuk memanipulasi pengalaman bermain anak untuk memungkinkan pemahaman yang mendalam, bermakna, tujuan akademik terjadi. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Hewi mencetuskan bahwa siswa yang terlibat dalam praktik berbasis permainan diberi kesempatan untuk bekerja dengan pendidik dan keluarga mereka dalam lingkungan akademik mereka sering kali menunjukkan masalah perilaku yang berkurang. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Brotman mengenai pentingnya intervensi pencegahan versus intervensi korektif dimana siswa yang memasuki kelas untuk pertama kali mungkin tidak yakin dengan banyak aturan dan rutinitas yang ada dalam lingkungan baru. Penting bagi pendidik untuk mendorong anak-anak berinteraksi satu sama lain secara positif. Seperti yang disebutkan oleh Garvis dan Pendergast (Tanjung & Nababan, 2016), "Kesejahteraan sosial dan emosional sejalan dengan pendekatan holistik untuk mengajar dan belajar di mana anak-anak mengeksplorasi berbagai elemen identitas mereka (termasuk sosial dan emosional) melalui permainan dan hubungan mereka."

Saat ini, standar akademik dipertahankan dengan pendekatan standar seperti sains, matematika, membaca, menulis, seni dan pendidikan jasmani. Siswa diharapkan memasuki ruang kelas dan diajar untuk mematuhi aturan dan rutinitas setiap kelas. Namun, tidak semua siswa nyaman dalam belajar melalui pendekatan ini. Dalam artikel ini akan dianalisis salah satu cara yang tepat untuk mendidik pemikiran anak usia dini yakni dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelusuran kepustakaan atau studi literatur. Alasan memilih metode ini adalah menemukan situs/basis untuk membangun landasan teoretis, keadaan pikiran dan menentukan hipotesis penelitian mengenai pembelajaran berbasis bermain. Pengumpulan data kepustakaan berasal dari buku teks, jurnal, artikel ilmiah, serta literatur komentar yang mengandung konsep yang sedang dipelajari yakni pembelajaran berbasis bermain pada anak usia dini. Pengumpulan, pengolahan dan pengintegrasian dilakukan secara sistematis dengan tahapan peneliti mencari topik, melakukan pengumpulan data sekunder berupa buku teks, jurnal, artikel ilmiah dan literatur komentar, kemudian mereduksi data, dan melakukan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya Pembelajaran Berbasis Bermain

Pembelajaran berbasis bermain memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang bertujuan mensimulasi pengalaman seperti yang telah mereka hadapi. Ini umumnya didefinisikan memiliki empat ciri berikut (Surur & Oktavia, 2019): 1) Biasanya bersifat sukarela; 2) Memotivasi secara intrinsik, yaitu menyenangkan untuk kepentingannya sendiri dan tidak bergantung pada imbalan eksternal; 3) Melibatkan beberapa tingkat aktivitas, seringkali aktivitas fisik. Keterampilan yang menstimulasi pengalaman anak akan memberi ruang untuk pengembangan keterampilan metakognitif yang kuat dan kemampuan untuk membangun kemandirian serta ketergantungan bersama pada rekan-rekan mereka (Amir & Kusuma W, 2018). Siswa mendapat manfaat besar dari pengalaman bermain mereka melalui metode pembelajaran bawaan, pendidik dapat memanipulasi skenario untuk mengajar anak-anak dengan kurikulum tertentu.

Seperti disebutkan oleh Rieber (Prameswari & Anik Lestarinigrum, 2020), bermain dan imitasi adalah strategi pembelajaran alami di mana anak-anak cepat memahami, yang memungkinkan pendidik untuk membangun pengalaman yang bermakna bagi anak-anak di dalam kelas melalui pemodelan perilaku yang cermat dan peluang imitasi dan manipulasi. Konsep pembelajaran berbasis bermain membiarkan siswa untuk memanipulasi pengalaman mereka (Adhani et al., 2017). Untuk alasan ini, siswa akan bekerja dengan pendidik, teman sebaya dan secara mandiri untuk memenuhi tujuan tugas di kelas pembelajaran berbasis bermain. Hal ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh keterampilan lain dengan aman yang akan mereka bawa ke masa remaja dan dewasa dalam lingkungan akademiknya. Penting bagi siswa untuk mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mempelajari keterampilan hidup utama seperti pemecahan masalah, secara mandiri atau dengan teman sebaya

(Wahyu Lestari et al., 2019). Kegagalan untuk menggunakan strategi ini, mungkin tidak terlalu terkait dengan usia tetapi dengan pengalaman dan guru. Menurut Rahman (2018), intervensi dapat membantu anak untuk mengembangkan beberapa komponen meta yang merupakan strategi pembelajaran yang sukses (Rahman, 2018).

Organisasi Pendidikan

Lembaga pendidikan sangat dipengaruhi oleh budaya yang berkembang di dalam diri anak. Pengaruh ini termasuk tetapi tidak terbatas pada norma dan bias budaya, struktur masyarakat dan perubahan nasional. Setiap pengaruh dibawa ke dalam kelas untuk kemudian menciptakan perpaduan unik dalam lingkungan akademik anak. Banyak anak-anak yang baru pertama kali masuk kelas kewalahan dengan aturan dan rutinitas kelas. Seperti yang disebutkan oleh Norris B Johnson (Rosiyannah et al., 2020), "Siswa yang memasuki ruang kelas TK terlalu terstimulasi dengan visual yang ada di dalam ruangan. Mereka terganggu oleh lingkungan sekitar dan menyesuaikan diri dengan perubahan baru dari pengalaman akademis mereka sebelumnya di Pra-TK". Menurut (Alim, 2015) anak-anak terfokus untuk menyelesaikan satu tugas sebagai sarana untuk memulai yang lain sehingga mereka tidak menghargai pekerjaan yang telah mereka buat. Anak-anak terbiasa memiliki awal dan akhir untuk setiap aktivitas yang mereka mulai. Anak usia dini cenderung terus mencari aktivitas berikutnya dengan sedikit waktu untuk berhenti sejenak dan merenungkan pengalaman sehari-harinya atau memikirkan tujuan mereka untuk hari-hari mendatang (Khairi, 2018). Siswa memerlukan waktu untuk merefleksi diri dan mengembangkan interpretasi yang bermakna dari pengalaman belajar sepanjang hari atau minggu. Seperti disebutkan oleh Fisher (Fauzi, 2018), anak-anak mengembangkan perangkat keterampilan mereka seperti keterampilan sensorik-motorik, keterampilan representasional dan keterampilan abstrak secara bertahap. Siswa tidak akan mempelajari rangkaian keterampilan ini hanya dengan diajarkan tanggapan yang benar atau salah terhadap situasi atau tugas. Penting bagi siswa dan pendidik untuk sama-sama mempelajari nilai refleksi diri.

Refleksi Diri

Menurut Martha dalam artikel Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini (Christianti, 2015), mengungkapkan pentingnya refleksi diri bagi anak. Refleksi diri dan menciptakan interpretasi yang bermakna mendorong anak-anak untuk menghargai jumlah pekerjaan yang dimasukkan ke dalam proses untuk mencapai tujuan jangka pendek mereka, seperti tugas sederhana. Hal ini sering dimanfaatkan selama kesempatan bermain anak. Selama waktu ini anak-anak belajar untuk menghargai proses yang ditempatkan ke dalam tujuan jangka pendek, memungkinkan anak-anak untuk memahami bahwa mereka harus terus membangun pekerjaan mereka untuk mencapai tujuan jangka panjang yang lebih besar. Selain itu, siswa akan belajar bahwa kualitas membutuhkan kerja dan refleksi diri dapat membuat mereka merasa lebih percaya diri dengan kemampuan mereka untuk berprestasi secara akademis dan mendapatkan nilai yang baik (Pahrul et al., 2019). Hal ini berdampak positif pada reaksi emosional mereka terhadap nilai dan sistem penilaian akademik. Menurut Wilson dan Gilbert (Yuliani Nurani., 2017), reaksi siswa akan meningkat dari waktu ke waktu dan mereka akan menghargai kerja keras dan usaha yang dilakukan untuk mencapai nilai yang baik. Karena siswa memiliki umpan balik yang lebih bermakna dari pendidik mereka pada tingkat pribadi, mereka akan lebih mampu memahami apa yang sedang terjadi. Pendekatan baru ini akan memungkinkan anak-anak memperoleh manfaat psikologis dari umpan balik yang diberikan oleh pendidik mereka.

Anak-anak menantikan kesempatan untuk bermain dan menjelajahi lingkungan mereka dengan teman sebaya dan pendidik mereka. Menurut (Hewi & Shaleh, 2020), siswa yang terlibat dalam praktik berbasis permainan diberi kesempatan untuk bekerja dengan pendidik dan keluarga mereka dalam lingkungan akademik mereka sering kali menunjukkan masalah perilaku yang berkurang. Brotman (Retnaningrum, 2016) membahas pentingnya intervensi pencegahan versus intervensi korektif dimana siswa yang memasuki kelas untuk pertama kali mungkin tidak yakin dengan banyak aturan dan rutinitas yang ada dalam lingkungan baru. Penting bagi pendidik untuk mendorong anak-anak berinteraksi satu sama lain secara positif. Seperti yang disebutkan oleh Garvis dan Pendergast (Tanjung & Nababan, 2016), "Kesejahteraan sosial dan emosional sejalan dengan pendekatan holistik untuk mengajar dan belajar di mana anak-anak mengeksplorasi berbagai elemen identitas mereka (termasuk sosial dan emosional) melalui permainan dan hubungan mereka." Pendekatan holistik yang sedang didorong dalam pengaturan akademik adalah pembelajaran berbasis bermain. Siswa yang menunjukkan tantangan perilaku selama pengalaman pendidikan awal mereka lebih mungkin untuk putus sekolah daripada rekan-rekan mereka (Pahrul et al., 2019). Brotman (Retnaningrum, 2016) mengungkapkan perlunya intervensi sebelum menghadapi suatu masalah. Intervensinya adalah pembelajaran berbasis bermain dan memanfaatkan refleksi diri sebagai sarana untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Perkembangan Fisik

Menurut Yusuf Syamsu (Aghnaita, 2017) dikatakan bahwa anak-anak yang belajar di lingkungan anak usia dini membutuhkan lebih dari sekadar pelajaran hafalan dan disiplin menetap saat mereka bekerja untuk mempersiapkan masa depan mereka. Mereka yang belajar di ruang kelas anak usia dini memerlukan stimulasi fisik untuk memastikan perkembangan fisik yang tepat sepanjang tahun-tahun awal masa kanak-kanak mereka (Khadijah

& Gusman, 2020). Melalui pembelajaran berbasis bermain, siswa secara holistik akan mendapatkan akses ke lebih banyak kesempatan motorik halus dan kasar (Fitriani & Adawiyah, 2018). Metode pengajaran tradisional terdiri dari siswa yang tetap patuh dan tidak banyak bergerak dengan banyak pengajaran lisan. Siswa diharapkan untuk kemudian menyimpan informasi yang mereka diberikan dan menunjukkan pemahaman mereka tentang informasi ini pada ujian tertulis. Penting bagi anak-anak untuk memiliki kesempatan untuk aktif secara fisik di lingkungan akademik mereka. Pembelajaran taktil (Farida & Pd, 2016) akan membantu anak-anak untuk mengembangkan tingkat pemahaman materi yang lebih dalam.

Ada peningkatan obesitas baru-baru ini, karena anak-anak tidak lagi aktif secara fisik seperti dulu. Obesitas anak terkait dengan masalah kesehatan seperti diabetes, tekanan darah tinggi antara lain di kemudian hari. Untungnya, mengajar anak-anak untuk mengeksplorasi lingkungan mereka dan aktif dalam lingkungan akademis mereka adalah batu loncatan untuk masa depan yang lebih sehat. Guru akan memberikan anak-anak kesempatan untuk menciptakan gaya hidup yang lebih sehat, yang akan memiliki manfaat kesehatan yang besar. Pembelajaran berbasis bermain adalah cara anak aktif dalam aktivitas sehari-hari, sambil belajar bagaimana tetap fokus pada tugas yang diberikan. Pelajaran kedisiplinan seringkali diperoleh melalui aktivitas fisik ketika anak-anak berada di usia dini. Anak-anak belajar bergiliran, sportifitas, komunikasi dan kepemimpinan. Penting bagi anak-anak untuk belajar bagaimana bekerja dengan satu sama lain dan bagaimana mendukung satu sama lain (Farida & Pd, 2016). Membiarkan anak-anak bermain *game* dan olahraga adalah cara yang bagus bagi guru untuk mendorong anak-anak mempelajari keterampilan yang akan bermanfaat bagi mereka di sepanjang hidupnya.

Pembelajar Bahasa Inggris dan Sosialisasi

Penggunaan pembelajaran berbasis bermain sangat mendukung promosi sosialisasi di antara anak-anak dan perkembangan bahasa. Ada peningkatan baru-baru ini dalam jumlah siswa yang memasuki sistem pendidikan awal sebagai *English as A Second Language Learners* (ESL); juga diidentifikasi sebagai *English Language Learners* (ELL) (Trinova, 2012). Ada kebutuhan bagi siswa untuk menerima instruksi tambahan dari pendidik mereka sebagai sarana untuk mencegah pelajar ini tertinggal secara akademis. Siswa yang terdaftar di sistem sekolah umum diminta untuk menunjukkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang materi sebelum memasuki kelas berikutnya. Ada saat-saat ketika mereka yang membutuhkan layanan tambahan seperti dukungan ELL tidak menerima layanan yang mereka butuhkan. Banyak siswa ELL berjuang untuk berkomunikasi dengan pendidik dan rekan-rekan mereka mengenai materi akademik karena mereka belajar mengelola bahasa dengan tepat, sementara secara bersamaan mendapatkan paparan sistem simbol tertulis baru untuk bahasa Inggris.

Penggunaan pembelajaran berbasis bermain memungkinkan siswa ELL untuk berkomunikasi dengan rekan-rekan mereka dengan cara yang lebih mendorong. Penggunaan pembelajaran berbasis bermain memungkinkan siswa untuk memenuhi tujuan kurikulum secara holistik yang membutuhkan komunikasi satu sama lain. Anak yang merupakan ELL dalam sistem akademik akan memperoleh kesempatan untuk memahami secara visual konsep yang ditunjukkan teman sebayanya, terlibat dalam proses belajar melalui bermain dan menerima masukan auditori dari informasi yang dibagikan di antara teman sebayanya. Selain itu, anak akan menerima masukan tambahan dari pendidik yang memanipulasi situasi bermain untuk belajar. Muatan informasi untuk anak ini bermanfaat bagi pengalaman belajar mereka, karena mereka belajar secara holistik yang sepenuhnya memunculkan mereka dalam budaya, kurikulum, dan sistem akademik. Anak akan merasa lebih nyaman mengungkapkan informasi yang telah diperolehnya. Selain itu, rasa takut anak tertinggal secara akademis akan berkurang karena keluarga akan merasa lebih percaya diri bahwa pendidik mendukung anak mereka dengan cara yang paling sesuai dan tepat.

Penggunaan pembelajaran berbasis bermain juga mempromosikan dan mendukung pengembangan berkelanjutan dari pemecahan masalah, mengatasi, memahami perbedaan budaya, etiket kelas, dan lain-lain. Seperti yang disebutkan oleh Robinson dan Zajicek (Beta, 2019), kompetensi sosial dapat didefinisikan sebagai kemampuan seorang anak untuk berhasil dan dengan tepat memilih dan mencapai tujuan interpersonal mereka. Tujuan tersebut dapat mencakup berteman, berada di tempat yang aman dan memiliki ikatan dengan pendidik mereka. Lebih lanjut, Liu (Rahayu & Dkk, 2015) menyebutkan "Pembelajar bahasa harus mengembangkan pemahaman mereka tentang konvensi bahasa yang digunakan dengan terlibat dalam jenis aktivitas bahasa yang ditemukan dalam kehidupan nyata daripada dengan mempelajari daftar aturan." Ketika tujuan ini dicari dan diperkuat, siswa akan belajar untuk menavigasi pengaturan akademik mereka. Untungnya, pembelajaran berbasis bermain memberi siswa kesempatan untuk secara bebas mengeksplorasi setting dan materi mereka. Siswa akan mendapatkan tingkat kenyamanan dalam pengaturan akademik mereka yang tidak dapat ditemukan dalam pengaturan akademik tradisional. Sulit bagi seorang anak untuk merasa nyaman meniru tindakan yang tidak mereka yakini. Jika seorang anak tidak mampu berdiri dan menjelajahi kelas seperti seorang guru, anak akan meniru tindakan guru sebagai orang yang berwibawa di dalam kelas dan siswa sebagai orang yang dimaksudkan untuk tetap patuh kepada guru. Memberikan siswa kesempatan untuk merasa lebih nyaman untuk mengajukan pertanyaan tentang lingkungan akademik mereka, secara langsung mempengaruhi kesediaan siswa untuk mengambil risiko dalam pengaturan akademik mereka. Siswa akan memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi konstruksi sosial sekolah mereka dan merasa cukup nyaman untuk menantang diri mereka sendiri dengan memikirkan cara untuk berkontribusi pada lingkungan mereka secara pribadi. Setiap kontribusi anak mendorong perkembangan pemecahan masalah, mengatasi, dll. Penciptaan ruang

pribadi di sekolah mereka membuat anak merasa aman dan diterima setiap hari. Cara mereka memilih untuk memanipulasi lingkungan mereka mendorong siswa untuk memikirkan apa yang terbaik untuk kebutuhan akademik mereka.

Pengintegrasian ke dalam Pembelajaran

Manfaat pembelajaran berbasis bermain lebih besar daripada metode pengajaran tradisional. Tidak hanya unsur kebermaknaan yang akan dimasukkan dalam pekerjaan yang mereka lakukan, tetapi juga manfaat kesehatan tambahan. Siswa yang menyelesaikan Taman Kanak-kanak didorong untuk terus mengembangkan pemahaman mereka tentang kemandirian, membangun keterampilan sosial, perkembangan sosial-emosional, fungsi motorik, dan lain-lain (Amiran, 2016). Tidak dapat dipahami untuk menganggap seorang anak akan menguasai keterampilan ini dalam rentang waktu satu tahun akademik. Untuk alasan ini, perlu untuk melanjutkan cara belajar berbasis bermain ini sepanjang keseluruhan pengalaman anak usia dini seseorang (sejak lahir hingga berusia delapan tahun). Mereka yang terdaftar dalam program prasekolah diberikan banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengetahuan mereka tentang setiap area konten melalui cara holistik seperti seni representasional, pertukaran verbal dan kreasi dengan manipulatif. Guru dituntut untuk mendokumentasikan ekspresi pengetahuan setiap anak dan memanfaatkannya sebagai pembenaran atas kemajuan anak dalam mencapai tujuan kurikulum. Mengizinkan guru untuk menggunakan pendekatan holistik untuk mengumpulkan data ini lebih alami bagi anak dan guru. Siswa dijamin akan merasa lebih nyaman dengan penilaiannya dan guru akan merasa lebih nyaman berinteraksi dengan anak secara bermakna. Selain itu, siswa akan merasa lebih dihargai untuk tampilan kreatif bawaan dari kemampuan pemecahan masalah mereka yang digunakan untuk mengungkapkan informasi yang mereka peroleh.

Siswa dari usia lahir hingga usia delapan tahun mempelajari sebagian besar informasi melalui tindakan yang dimanipulasi dan hati-hati di dalam lingkungan mereka. Saat balita pertama kali memegang potongan puzzle, pertama-tama mereka mengamati warna, bentuk, dan teksturnya. Lembur, balita mungkin berusaha untuk memahami tujuan atau arti dari bagian ini. Inilah saat di mana seorang pendidik dapat mengintervensi dan memberikan bimbingan kepada pikiran muda ini. Ini adalah dorongan yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan teka-teki dengan sukses. Tanpa pengalaman ini, akan sulit bagi anak untuk terus tumbuh dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalahnya. Penting bagi semua anak untuk menerima pengalaman holistik ini karena mereka akan menjadi dewasa dan berkembang bersama anak-anak dari waktu ke waktu.

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Madyastuti (Syahrudin et al., 2017) mengenai intervensi dalam program belajar dengan bermain diberikan dalam bentuk pelaksanaan terapi bermain puzzle. Intervensi penelitian ini dimulai dengan mengobservasi kelompok subjek sebelum dilakukan intervensi, kemudian pelaksanaan terapi bermain puzzle menggunakan SPO yang disusun oleh peneliti dan diobservasi lagi setelah intervensi.

Tabel 1. Perkembangan motorik halus anak pra sekolah sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain puzzle

Kategori	Sebelum		Sesudah	
Kategori	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Penyimpangan	-	0	-	0
Meragukan	8	75	-	0
Sesuai	2	15	12	90
Total	13	98	14	100

Hasil penelitian ini diperoleh 14 responden sebagaimana pada tabel 1. Para responden ini mempunyai perkembangan motorik halus yang sesuai artinya seluruh responden memiliki perkembangan motorik halus yang normal. Seiring bertambahnya usia anak ini, dia akan terbiasa dengan elemen coba-coba atau menganalisis secara logistik potongan puzzle untuk memahami penempatan yang tepat yang akan diperlukan. Anak ini kemudian akan berusaha untuk menantang pikiran mereka dengan cara yang berbeda. Mungkin, anak itu sekarang di Taman Kanak-kanak, belajar tentang pengukuran. Dengan konsep yang dipelajari tentang bagaimana memanipulasi potongan menjadi gambar, anak yang sama ini sekarang dapat menggunakan penggaris dengan manipulasi yang sama. Belajar bahwa angka dan materi konkret mewakili makna dengan cara yang berbeda, dan terkadang objek yang terlalu besar mungkin tidak muat ke dalam kotak kecil kecuali jika mereka juga dapat dimanipulasi, dll. Elemen pembelajaran berbasis bermain di dalam kelas jauh lebih signifikan daripada membayangkan anak-anak berlarian tanpa campur tangan dari pendidik mereka. Siswa akan berusaha untuk mencapai tujuan dengan cara yang menantang yang akan memicu minat bawaan dalam tugas. Sangat penting bagi para pendidik untuk meminta anak-anak melakukan refleksi diri setelah memastikan tugas yang diselesaikan benar-benar dipahami. Inilah yang mendorong anak-anak untuk belajar sendiri informasi yang mereka rasa harus mereka pelajari. Pembelajaran berbasis bermain adalah bawaan dan terjadi secara alami. Ini adalah tujuan pendidik untuk memanipulasi pengalaman bermain anak untuk memungkinkan pemahaman yang mendalam, bermakna, tujuan akademik terjadi.

4. SIMPULAN

Pembelajaran berbasis bermain memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang bertujuan yang akan memungkinkan simulasi pengalaman seperti yang pernah mereka hadapi. Siswa yang menyelesaikan Taman Kanak-kanak didorong untuk terus mengembangkan pemahaman mereka tentang kemandirian, membangun keterampilan sosial, perkembangan sosial-emosional, fungsi motorik, dan lain-lain, sehingga muncullah pendekatan pembelajaran yang dinilai cukup ideal dalam mengembangkan hal-hal tersebut. Ini adalah sistem berbasis pembelajaran awal yang dirancang untuk mencapai kesuksesan jangka panjang. Pembelajaran berbasis bermain tidak hanya dirancang untuk tujuan pendidikan tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan dan interaksi bahasa, refleksi diri, sosialisasi dan sebagainya. Refleksi diri adalah cara lain untuk memberikan dampak yang lebih besar pada kebermaknaan metode pendidikan tertentu, sehingga dapat lebih baik disimpan dalam pikiran anak. Ini meningkatkan keterampilan menghafal yang dibutuhkan untuk tingkat yang lebih tinggi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para dosen Universitas Pendidikan Indonesia yang sudah memberikan bimbingan dan dukungan sehingga artikel ini dapat diselesaikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., Mayangsari, D., & Fitroh, S. F. (2017). Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi*, 3, 58–69.
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>
- Alim, A. (2015). Mengatasi Sulit Konsentrasi Pada Anak Usia Dini. *Medikora*, 1, 55–70. <https://doi.org/10.21831/medikora.v0i1.4691>
- Amir, M. F., & Kusuma W, M. D. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 117. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i1.538>
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Christianti, M. (2015). Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2923>
- Farida, A., & Pd, M. (2016). *Farida A. Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. Raudhah*. 2016;4(2):1-10. IV(2).
- Fauzi, F. (2018). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Khadijah, K., & Gusman, M. (2020). Pola Kerja Sama Guru Dan Orangtua Mengelola Bermain Aud Selama Masa Pandemi Covid-19. *Kumara Cendekia*, 8(2), 154. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.41871>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/download
- Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186>
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Prameswari, T., & Anik Lestarinigrum. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- Rahayu, P., & Dkk. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Sainifik Dengan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Basa Sunda Kelas Iii Sd/Mi. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 116–127.
- Rahman, A. (2018). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Metakognitif Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um052v10i1p28-43>

- Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.11284>
- Rosiyanah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941–956. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758>
- Surur, M., & Oktavia, S. T. (2019). JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 6 No . 1 Januari 2019. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 6(1), 17.
- Syahrudin, S., Saleh, M. S., & Rizal, A. (2017). Peningkatan Koordinasi Mata Tangan Melalui Model Pembelajaran Berbasis Bermain Bagi Anak Tuna Grahita. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2(1), 116–119.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2016). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1), 35–42. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Wahyu Lestari, Fatinatus Selvia, & Rohmatul Layliyyah. (2019). Pendekatan Open-ended Terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa. *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(2), 184–197. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i2.263>
- Yuliani Nurani, T. M. (2017). *Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain*. 11, 386–400.