

**DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN DALAM MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI: KAJIAN LITERATUR**

Dinan Anggun Setyowati¹, Darmiyati², Aslamiah³

Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat
e-mail: dinananggun@gmail.com , darmiyati@ulm.ac.id , aslamiah@ulm.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang sangat relevan dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Metode ini tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong perkembangan sosial, emosional, motorik, kreativitas, dan kemampuan berbahasa anak secara holistik. Bermain menjadi sarana utama anak untuk mengeksplorasi lingkungan, membangun interaksi sosial, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian. Namun, penerapan pembelajaran berbasis bermain masih menghadapi kendala, seperti keterbatasan sarana dan kurangnya pemahaman pendidik dalam merancang kegiatan yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai desain pembelajaran berbasis bermain yang telah diterapkan di pendidikan anak usia dini serta dampaknya terhadap perkembangan anak. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka, melalui analisis literatur dari jurnal dan sumber ilmiah terkait. Hasil kajian menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis bermain yang dirancang secara tepat dapat memberikan stimulasi yang optimal terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Dengan demikian, pendekatan ini direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas guna menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada kebutuhan anak.

Kata Kunci: *Pembelajaran Berbasis Bermain, Anak Usia Dini, Perkembangan Holistik*

ABSTRACT

Play-based learning is a highly relevant approach in early childhood education because it creates a fun and meaningful learning environment. This method not only focuses on cognitive aspects but also promotes holistic development in social, emotional, motor, creativity, and language skills. Play serves as the primary means for children to explore their environment, build social interactions, and foster self-confidence and independence. However, the implementation of play-based learning still faces challenges, such as limited resources and a lack of understanding among educators in designing effective activities. This study aims to examine various play-based learning designs that have been implemented in early childhood education and their impact on children's development. The method used is descriptive qualitative with a literature review approach, through an analysis of journals and related scientific sources. The findings indicate that play-based learning designs that are appropriately designed can provide optimal stimulation for all aspects of children's development. Therefore, this approach is recommended for broader implementation to create innovative, enjoyable, and child-centered learning experiences.

Keywords: *Play-Based Learning, Early Childhood, Holistic Development*

PENDAHULUAN

Desain pembelajaran berbasis bermain telah menjadi perhatian utama dalam pendidikan anak usia dini karena kemampuannya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak secara holistik. Pendekatan ini menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga dapat

mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, serta keterampilan sosial dan emosional sejak dini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi, pemecahan masalah, serta pengembangan literasi dan numerasi awal secara alami dan efektif (Ghosh, 2024).

Penerapan pembelajaran berbasis bermain tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur maupun bebas, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, regulasi emosi, serta keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya (Lunga et al., 2022). Selain itu, integrasi tema-tema sains dan literasi dalam kegiatan bermain terbukti mampu menumbuhkan pemahaman konsep dasar secara lebih mendalam dan bermakna (Angkur, 2025).

Peran pendidik sangat penting dalam mendesain dan memfasilitasi pembelajaran berbasis bermain. Guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi, menyediakan berbagai alat permainan edukatif, serta memberikan bimbingan yang sesuai agar proses bermain dapat berjalan optimal dan terarah. Namun, tantangan yang dihadapi di lapangan antara lain keterbatasan waktu, sarana, dan pemahaman guru mengenai implementasi pembelajaran berbasis bermain secara efektif (Cheruiyot, 2024).

Oleh karena itu, kajian literatur ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai desain pembelajaran berbasis bermain yang telah diterapkan dalam pendidikan anak usia dini, serta dampaknya terhadap perkembangan anak. Dengan menelaah temuan-temuan dari berbagai penelitian, diharapkan artikel ini dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sebagai pendekatannya. Metode ini bertujuan menghasilkan data dalam bentuk narasi, baik lisan maupun tulisan, yang berasal dari subjek penelitian serta perilaku yang dapat diamati. Studi ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan, di mana data diperoleh dari berbagai literatur relevan seperti buku dan jurnal, baik yang diakses secara daring maupun luring. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang melibatkan identifikasi pola-pola serta tema-tema utama dari sumber-sumber yang telah dikumpulkan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai penerapan kepemimpinan visioner dalam pengembangan komunitas belajar yang bersifat kolaboratif (Sugiyono, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kajian literatur ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis bermain yang dirancang dengan menggabungkan model inovatif, metode aktif, dan media kreatif mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Peningkatan terlihat pada motivasi, keterlibatan, kemampuan kognitif, nilai moral, dan keterampilan sosial secara signifikan. Penerapan pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna, di mana anak dapat belajar melalui eksplorasi dan interaksi. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya peran guru dalam mengintegrasikan elemen kreatif ke dalam kurikulum untuk mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain menjadi solusi efektif untuk mendorong pertumbuhan holistik anak, baik dari segi akademis maupun karakter. Berikut hasil kajian literatur terkait model pembelajaran dan dampaknya terhadap perkembangan anak yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Model Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Perkembangan Anak

No	Peneliti & Tahun	Model / Desain Pembelajaran	Media / Pendekatan	Dampak pada Perkembangan Anak
1	(Zulfida & Aslamiah, 2023)	Model DIRAUT (Direct Instruction + SAVI + permainan tradisional ular tangga)	Permainan Ular Tangga dimodifikasi	Meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan anak dalam aktivitas belajar, serta perkembangan nilai agama dan moral.
2	(Wijaya & Darmiyati, 2024)	PjBL + Team-Assisted Individualization (TAI) + Take and Give	Aktivitas kelompok, pertukaran kartu, proyek	Meningkatkan aktivitas siswa, kemampuan pemecahan masalah, dan hasil belajar.
3	(Mardatilla & Novitawati, 2025)	Problem-Based Learning + Demonstrasi	Media permainan "Monopoli Pintar"	Meningkatkan aktivitas guru, keterlibatan anak, dan perkembangan kognitif.

Pembahasan

Analisis hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain memiliki efektivitas tinggi dalam mendorong perkembangan anak usia dini karena mengintegrasikan pendekatan aktif, kolaboratif, dan media yang menarik. Keberhasilan implementasi terlihat konsisten pada ketiga penelitian, yang meskipun menggunakan model berbeda, sama-sama menempatkan anak sebagai pusat kegiatan belajar. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, di mana pengalaman langsung dan interaksi sosial menjadi kunci perkembangan optimal.

Selain itu, variasi media seperti permainan tradisional yang dimodifikasi, permainan papan edukatif, dan proyek kolaboratif berbasis tim membuktikan bahwa keberagaman metode mampu menjangkau berbagai gaya belajar anak. Temuan ini menegaskan bahwa fleksibilitas dalam desain pembelajaran berbasis bermain dapat mengatasi hambatan keterlibatan anak dan memfasilitasi pembelajaran bermakna.

Dari perspektif praktis, implementasi yang berhasil tidak hanya ditentukan oleh model yang digunakan, tetapi juga kompetensi guru dalam merancang pengalaman bermain yang terarah. Tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media inovatif tetap menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran berbasis bermain akan lebih optimal jika didukung pelatihan guru, penyediaan media kreatif, serta penyesuaian aktivitas dengan konteks budaya dan sumber daya di masing-masing lembaga PAUD.

Anak usia dini, yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, merupakan individu pada masa keemasan pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung pesat dan menjadi fondasi bagi tahap kehidupan selanjutnya (Puspitaningrum & Indrawati, 2023). Pada tahap prasekolah ini, anak memerlukan stimulasi optimal pada aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa, serta masih bergantung pada orang dewasa dalam pemenuhan kebutuhan dasar dan pengembangan potensinya (Wahyuni, 2022). Karakteristik perkembangan anak usia dini

ditandai oleh keaktifan, spontanitas, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kecenderungan belajar melalui bermain dan eksplorasi lingkungan secara langsung (Asmara et al., 2023).

Aktivitas bermain berperan penting dalam mengasah kemampuan memecahkan masalah sederhana, mengingat, mengenali bentuk, warna, dan angka, sekaligus merangsang daya pikir logis, imajinasi, dan perkembangan motorik halus maupun kasar. Dari aspek bahasa, stimulasi dapat dilakukan melalui komunikasi, bercerita, dan kegiatan literasi sejak dini, sehingga anak mampu mengembangkan kosakata, menyusun kalimat, serta mengekspresikan keinginan dan perasaan secara efektif. Sementara itu, pada aspek sosial-emosional, anak mulai belajar mengenali emosi, berinteraksi, menunjukkan empati, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik sederhana, yang kesemuanya sangat dipengaruhi oleh pola asuh dan lingkungan (Apriyansyah & Kurniawaty, 2022). Lingkungan yang kondusif serta penggunaan metode pembelajaran berbasis bermain dengan dukungan media inovatif seperti animasi atau alat peraga terbukti efektif dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini.

Pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang menempatkan aktivitas bermain sebagai inti proses pendidikan anak usia dini, di mana interaksi langsung dengan lingkungan memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengembangkan potensi, dan membangun pengetahuan secara aktif sesuai tahap perkembangannya (Puspitaningrum & Indrawati, 2023; Udju et al., 2023). Sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, bermain menjadi sarana alami untuk mengonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman konkret, sedangkan Vygotsky menekankan peran interaksi sosial dan budaya, termasuk konsep Zona Proksimal Perkembangan (ZPD), dalam mengoptimalkan keterampilan kognitif dan bahasa anak.

Pandangan ini diperkaya oleh konsep Montessori yang menggarisbawahi pentingnya lingkungan belajar terstruktur namun memberi kebebasan bagi anak untuk memilih aktivitas sesuai minat, sehingga tercapai keseimbangan antara kemandirian dan pembelajaran terarah. Kegiatan bermain yang dirancang guru tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang terukur untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosial, emosional, dan bahasa, dengan memanfaatkan media bermain yang sesuai, lingkungan kondusif, serta keterlibatan aktif anak (Mustajab et al., 2020). Dengan demikian, integrasi teori Piaget, Vygotsky, dan Montessori dalam desain pembelajaran berbasis bermain mampu menciptakan proses belajar yang menyenangkan, bermakna, dan efektif, sekaligus mendorong perkembangan akademik, kreativitas, dan kepribadian anak secara holistik.

Desain pembelajaran berbasis bermain merupakan perencanaan terstruktur yang menempatkan aktivitas bermain sebagai metode utama untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini melalui suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan anak (Nurdiana, 2023). Pendidik berperan krusial sebagai fasilitator yang merancang kegiatan sesuai kebutuhan, minat, dan karakteristik anak, memilih media yang tepat, serta menciptakan lingkungan belajar yang aman, menarik, dan mendorong partisipasi aktif. Desain ini mencakup komponen utama seperti tujuan pembelajaran, materi yang sesuai tahap perkembangan, metode bermain, media pendukung, serta evaluasi hasil belajar (Susantini & Kristiantari, 2021), yang diimplementasikan melalui kegiatan bermain di dalam maupun luar ruangan, termasuk permainan motorik kasar seperti melompat, berlari, atau bermain bola yang mengembangkan keterampilan fisik sekaligus menumbuhkan kerja sama, pemahaman aturan sosial, dan aspek perkembangan holistik.

Proses pelaksanaannya melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Ayu & Manuaba, 2021), dengan tahap perencanaan mencakup perumusan tujuan, pemilihan aktivitas bermain yang relevan, serta penyiapan media pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan,

anak dilibatkan secara aktif dalam kegiatan yang mendukung perkembangan individual, sementara evaluasi digunakan untuk mengukur pencapaian perkembangan anak. Implementasi yang efektif dapat dilakukan melalui penggunaan media inovatif seperti Zoofabeth berbasis multimedia interaktif untuk mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya dalam pengenalan huruf dan hewan, di mana perpaduan unsur edukasi dan hiburan terbukti meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, daya ingat, serta mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh tanpa menimbulkan tekanan psikologis.

Pembelajaran berbasis bermain memberikan dampak positif yang komprehensif terhadap perkembangan anak usia dini, mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, motorik, bahasa, dan kreativitas. Aktivitas bermain yang terarah dan dirancang secara menyenangkan mampu menstimulasi daya pikir, memori, imajinasi, serta logika anak melalui pengalaman konkret, seperti pengenalan angka, warna, dan bentuk, maupun pemecahan masalah sederhana dengan media interaktif, termasuk papan pintar angka berbasis animasi (Wahyuni, 2022). Selain itu, bermain bersama melatih interaksi sosial, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik sederhana, sekaligus mengembangkan koordinasi motorik halus dan kasar yang berdampak pada kemandirian dan kepercayaan diri (Udju et al., 2023).

Integrasi literasi humanis dalam permainan mendorong anak membaca, bercerita, dan berdialog secara alami, sehingga memperkuat keterampilan berbahasa sekaligus membangun kecerdasan emosional yang matang (Puspitaningrum & Indrawati, 2023). Lebih lanjut, penggunaan multimedia interaktif mampu menumbuhkan kreativitas dan daya cipta anak melalui ekspresi ide, pembuatan karya, dan pengembangan berpikir inovatif (Asmara et al., 2023). Stimulasi yang tepat melalui game edukasi multimedia juga meningkatkan perbendaharaan kosakata, kemampuan berbicara, dan pemahaman. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain berperan strategis dalam membentuk anak yang cerdas, kreatif, komunikatif, percaya diri, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

KESIMPULAN

Desain pembelajaran berbasis bermain memiliki peran strategis dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini secara holistik, mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, motorik, kreativitas, dan kemampuan bahasa. Pendekatan ini dirancang dengan memperhatikan prinsip perkembangan anak, integrasi aktivitas bermain, serta dukungan media yang inovatif seperti multimedia interaktif, flashcard, atau permainan edukatif lainnya. Pendidik berperan penting sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, terarah, dan sesuai kebutuhan anak. Dengan penerapan desain pembelajaran berbasis bermain yang tepat, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga berkembang menjadi individu yang kreatif, percaya diri, serta memiliki kesiapan akademik dan sosial yang lebih baik di masadepan.

Berdasarkan hasil kajian ini, disarankan agar pendidik dan lembaga pendidikan anak usia dini lebih mengoptimalkan penerapan pembelajaran berbasis bermain dengan merancang aktivitas yang sesuai tahap perkembangan, kebutuhan, serta minat anak. Penggunaan media inovatif, seperti multimedia interaktif dan permainan edukatif, perlu ditingkatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, pelatihan bagi guru mengenai perencanaan dan implementasi desain pembelajaran berbasis bermain sangat diperlukan agar kegiatan bermain tidak hanya menjadi hiburan, tetapi mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, motorik, kreativitas, dan bahasa anak secara menyeluruh. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan pendekatan lapangan untuk menguji efektivitas model pembelajaran berbasis bermain secara empiris di berbagai satuan PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkur, M. F. M. (2025). Early Science Literacy : Fostering Scientific Thinking Through Play-Based Learning in Early Childhood Education. *Jurnal Abdimas*, 3(1), 12–22.
- Apriyansyah, C., & Kurniawaty, L. (2022). Pengembangan Model Permainan Berbasis Barang Bekas untuk Membangun Kompetensi Abad 21 pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6837–6849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3446>.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.
- Cheruiyot, B. (2024). Effectiveness of Play-Based Learning Method in Promotion of Early Literacy Skills Among Early Childhood Development Education Children. *East African Journal of Education Studies*, 7(3), 479–488. <https://doi.org/10.37284/eajes.7.3.2178>.
- Ghosh, U. (2024). The Role of Play Based Learning in Enhancing Cognitive and Emotional Development in Early Childhood. *Stharshine Montessori*, 6(6), 2–4. <https://www.starshinemontessori.com/role-of-play-enhancing-cognitive-development-early-childhood/>.
- Lunga, P., Esterhuizen, S., & Koen, M. (2022). Play-based Pedagogy: An Approach to Advance Young Children’s Holistic Development. *South African Journal of Childhood Education*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/10.4102/sajce.v12i1.1133>.
- Mardatilla, Y., & Novitawati, N. (2025). Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Problem Based Learning, Metode Demonstrasi Media Monopoli Pintar Pada Anak Kelompok A TK Al-Munnawarah Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 5(1), 23–35.
- Mustajab, M., Baharun, H., & Iltiqoyah, L. (2020). Manajemen Pembelajaran melalui Pendekatan BCCT dalam Meningkatkan Multiple intelligences Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1368–1381. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781>.
- Nurdiana, R. (2023). 9. Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 53–58.
- Puspitaningrum, D., & Indrawati, T. (2023). Desain Model Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini Berbasis Literasi Humanis (Early Childhood Language Learning Design Based on Humanist Literacy). *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 13(2), 362. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v13i2.16976>.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>.
- Udju, A. H., Hawali, R. F., Nalle, E. S., Tamelab, M. F., & Potdon, D. Y. (2023). Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Fatule’u Kabupaten Kupang Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 388–394. <https://doi.org/10.59395/altifani.v3i3.389>.

- Wahyuni, N. L. A. I. (2022). Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 120–128. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47134>.
- Wijaya, A. O., & Darmiyati, D. (2024). Problem-Solving in LCM and GCF Material Using The Project-Based Learning Model Combined with Team-Assisted Individualization and Take and Give. *Jurnal Vidya Karya*, 39(2).
- Zulfida, Y., & Aslamiah, A. (2023). Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Menggunakan Model Diraut Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2), 44–56. <https://doi.org/10.20527/jikad.v3i2.9178>.