



Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Wulan Tri Hapsari^{1*}, Mu'tasim Fikri²

¹⁻² Universitas Bakti Indonesia, Indonesia

email: wulantrihapsari0@gmail.com¹

Article Info :

Received:

29-07-2026

Revised:

17-08-2026

Accepted:

29-08-2026

Abstract

The play-based method is a learning approach that is highly relevant to the developmental characteristics of young children because it provides opportunities for children to learn through direct experience, exploration, and social interaction. This study aims to analyze the application of the play-based method in early childhood education at RA Tarbiyatus Shibyan and to identify its impact on children's development and the factors influencing its implementation. The study employed a descriptive qualitative approach, with the research subjects consisting of the school principal, three teachers, and 18 students in Group B. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the play-based method was systematically applied through various educational activities that enhanced children's engagement and supported their cognitive, language, social-emotional, and motor development. The success of implementation was influenced by teachers' creativity and school support, while obstacles were related to limited resources and differences in children's characteristics. The study concluded that the play-based method is an effective learning strategy for supporting early childhood development.

Keywords: Play-Based Method, Early Childhood, Learning, Child Development, Early Childhood Education

Abstrak

Metode bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang memiliki relevansi kuat dengan karakteristik perkembangan anak usia dini karena memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini di RA Tarbiyatus Shibyan serta mengidentifikasi dampaknya terhadap perkembangan anak dan faktor yang memengaruhi implementasinya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian kepala madrasah, tiga guru, dan 18 peserta didik kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain diterapkan secara sistematis melalui berbagai aktivitas edukatif yang mampu meningkatkan keterlibatan anak serta mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan motorik. Keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh kreativitas guru dan dukungan sekolah, sedangkan hambatan berkaitan dengan keterbatasan media dan perbedaan karakteristik anak. Penelitian menyimpulkan bahwa metode bermain merupakan strategi pembelajaran efektif untuk mendukung perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: Metode Bermain, Anak Usia Dini, Pembelajaran, Perkembangan Anak, Pendidikan PAUD



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam perkembangan kajian pendidikan global telah mengalami pergeseran paradigma dari pendekatan pengajaran yang berorientasi pada transmisi pengetahuan menuju pendekatan pembelajaran yang menempatkan anak sebagai subjek aktif melalui pengalaman eksploratif, interaktif, dan kontekstual. Perubahan paradigma tersebut sejalan dengan meningkatnya perhatian internasional terhadap pentingnya periode awal kehidupan sebagai fondasi perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, kreativitas, serta pembentukan karakter anak. Konsep *play-based learning* semakin dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang relevan karena bermain dipahami bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan mekanisme utama anak dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, objek, dan individu lain. Perspektif tersebut menempatkan aktivitas bermain sebagai proses konstruksi pengalaman belajar yang memungkinkan anak mengembangkan kemampuan secara holistik sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Kajian mengenai bermain dalam pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa

aktivitas bermain memiliki fungsi pedagogis yang kompleks karena mampu menghubungkan aspek perkembangan fisik, intelektual, sosial, dan emosional dalam satu pengalaman pembelajaran yang terintegrasi (Papavlasopoulou et al., 2019). Pemahaman tersebut memperkuat pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran PAUD tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi akademik dasar, tetapi juga oleh kemampuan lembaga pendidikan dalam menyediakan lingkungan belajar yang memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan memperoleh pengalaman bermakna melalui aktivitas bermain (Pratiwi, 2017).

Literatur terdahulu menunjukkan bahwa metode bermain memiliki kontribusi signifikan terhadap berbagai dimensi perkembangan anak usia dini, meskipun setiap penelitian menyoroti aspek yang berbeda sesuai dengan konteks dan desain penelitian yang digunakan. Penelitian Apriyani et al. (2021) menegaskan bahwa metode bermain merupakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Perspektif tersebut diperkuat oleh Hayati dan Putro (2021) yang menjelaskan bahwa bermain merupakan aktivitas alamiah anak yang memiliki fungsi perkembangan karena melalui permainan anak memperoleh kesempatan untuk memahami lingkungan, membangun interaksi sosial, serta mengembangkan kemampuan berpikir. Temuan empiris lainnya memperlihatkan bahwa variasi bentuk permainan memberikan pengaruh spesifik terhadap aspek perkembangan tertentu, seperti permainan bowling aritmatika yang terbukti mendukung kemampuan kognitif anak melalui aktivitas berhitung yang dikemas dalam pengalaman bermain (Nurhayati, 2021). Penelitian Pahrul dan Amalia (2021) juga menunjukkan bahwa permainan kelompok mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak melalui proses interaksi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan selama kegiatan berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas metode bermain tidak hanya terletak pada aktivitas permainan itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana permainan dirancang secara pedagogis agar mampu menghasilkan pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan perkembangan anak.

Perkembangan penelitian mengenai metode bermain juga memperlihatkan bahwa pendekatan ini memiliki keterkaitan kuat dengan pengembangan kemampuan komunikasi, sosial emosional, dan kreativitas anak. Inten (2017) mengungkapkan bahwa bermain peran memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan gagasan, membangun komunikasi simbolik, serta meningkatkan keberanian dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Kajian Aini (2019) menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pembentukan karakter melalui proses imitasi, negosiasi peran, dan pembiasaan perilaku sosial yang positif. Lubis dan Khadijah (2025) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun karena aktivitas permainan mendorong anak menggunakan kosakata secara aktif dalam situasi komunikasi yang alami. Perspektif tersebut menunjukkan bahwa metode bermain memiliki dimensi multidimensional yang mampu menjawab kebutuhan perkembangan anak secara menyeluruh. Media dan perangkat permainan juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi pendekatan tersebut karena alat permainan edukatif dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman konkret dalam memahami berbagai konsep abstrak (Rupnidah & Suryana, 2022).

Keterbatasan dalam literatur yang berkembang menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian mengenai metode bermain masih cenderung berfokus pada pengujian efektivitas permainan tertentu terhadap satu aspek perkembangan anak, seperti kemampuan bahasa, kognitif, atau sosial emosional, sehingga belum sepenuhnya memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana metode bermain diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang terintegrasi dalam praktik pendidikan anak usia dini. Sebagian penelitian juga lebih banyak mengukur perubahan kemampuan anak setelah diberikan intervensi permainan tertentu, sementara aspek proses implementasi, peran guru sebagai fasilitator, pengelolaan lingkungan bermain, serta faktor pendukung dan penghambat penerapan metode bermain dalam konteks lembaga PAUD masih relatif kurang mendapatkan perhatian mendalam. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman konseptual mengenai pentingnya bermain sebagai pendekatan pembelajaran dengan realitas praktik pembelajaran di lapangan. Munisah (2020) menjelaskan bahwa proses pembelajaran anak usia dini membutuhkan desain pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik anak, interaksi guru-anak, serta lingkungan belajar yang mendukung perkembangan secara optimal. Permasalahan tersebut menjadi semakin relevan ketika masih ditemukan praktik pembelajaran PAUD yang menempatkan aktivitas akademik seperti membaca, menulis, dan

berhitung sebagai orientasi utama, sehingga ruang eksplorasi melalui bermain menjadi terbatas. Anggraini dan Utara (2021) menegaskan bahwa pola komunikasi guru dan strategi interaksi pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar berbasis bermain yang bermakna bagi anak.

Urgensi penelitian mengenai penerapan metode bermain semakin kuat ketika dikaitkan dengan kebutuhan untuk membangun praktik pembelajaran PAUD yang sesuai dengan prinsip perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*). Pendekatan bermain tidak hanya diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar anak, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam memastikan bahwa proses pendidikan berlangsung secara humanis, kontekstual, dan menghargai karakteristik alami anak. Penelitian mengenai model bermain asyik menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar anak karena memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan (Astuti & Watini, 2022). Kajian mengenai permainan tradisional juga memperlihatkan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi sarana pengembangan karakter, nilai sosial, serta identitas budaya anak apabila dirancang secara tepat dalam pembelajaran PAUD (Adi et al., 2020). Perspektif tersebut memperlihatkan bahwa metode bermain memiliki potensi yang luas, tidak hanya sebagai strategi pembelajaran individual, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mampu mengintegrasikan aspek akademik, sosial, emosional, dan budaya. Penelitian ini menempatkan metode bermain sebagai fenomena pedagogis yang perlu dipahami melalui kajian implementasi nyata di lingkungan pendidikan anak usia dini agar dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana strategi tersebut diterapkan, dimaknai, serta dikembangkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Penelitian ini diposisikan untuk mengisi celah kajian tersebut melalui analisis mendalam mengenai penerapan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini pada konteks lembaga PAUD, khususnya RA Tarbiyatus Shibyan. Fokus penelitian tidak hanya diarahkan pada identifikasi jenis aktivitas bermain yang digunakan, tetapi juga pada proses perencanaan, pelaksanaan, respons anak, manfaat perkembangan yang muncul, serta faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi keberhasilan implementasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif penerapan metode bermain sebagai strategi pembelajaran anak usia dini serta menganalisis kontribusinya terhadap perkembangan anak secara holistik. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pendidikan anak usia dini mengenai implementasi pembelajaran berbasis bermain melalui perspektif proses pembelajaran yang kontekstual. Secara metodologis, penelitian ini memberikan kontribusi melalui pendekatan kualitatif deskriptif yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman guru, dinamika kegiatan bermain, dan respons anak dalam lingkungan pembelajaran alami. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran PAUD yang lebih adaptif, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan empiris dengan desain penelitian kualitatif deskriptif karena data penelitian diperoleh secara langsung melalui proses pengamatan dan interaksi dengan subjek penelitian dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan metode bermain dalam proses pembelajaran, mencakup perencanaan kegiatan, pelaksanaan pembelajaran, respons anak, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi metode bermain. Penelitian dilaksanakan di RA Tarbiyatus Shibyan dengan subjek penelitian yang terdiri atas kepala madrasah, tiga orang guru, dan 18 peserta didik kelompok B. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan informan berdasarkan pertimbangan bahwa subjek memiliki keterlibatan langsung dan informasi yang relevan terhadap fokus penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan kepala madrasah dan guru, serta dokumentasi pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran faktual mengenai aktivitas bermain yang diterapkan, pola interaksi guru dan anak, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi yang disusun berdasarkan indikator penerapan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini, meliputi aspek perencanaan pembelajaran, jenis permainan yang digunakan, respons anak, manfaat terhadap

perkembangan anak, kendala implementasi, serta strategi guru dalam mengatasi hambatan pembelajaran. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala madrasah, guru, peserta didik, hasil observasi, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi temuan penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis data kualitatif yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan. Proses analisis dilakukan secara interpretatif dengan mengidentifikasi pola, hubungan, dan makna dari data yang berkaitan dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian melalui pemberian informasi mengenai tujuan penelitian kepada pihak sekolah, menjaga kerahasiaan identitas subjek penelitian, serta memastikan bahwa seluruh proses pengumpulan data dilakukan dengan persetujuan dan tanpa mengganggu aktivitas pembelajaran anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan dan Implementasi Metode Bermain dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

Hasil penelitian berdasarkan observasi dan wawancara di RA Tarbiyatus Shibyan menunjukkan bahwa penerapan metode bermain telah menjadi bagian integral dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini. Guru tidak menempatkan kegiatan bermain sebagai aktivitas tambahan setelah pembelajaran inti, melainkan sebagai strategi pedagogis yang dirancang untuk mencapai tujuan perkembangan anak. Perencanaan tersebut terlihat melalui penyusunan kegiatan yang mempertimbangkan tema pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta jenis pengalaman belajar yang ingin dikembangkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa metode bermain memiliki posisi strategis dalam pendidikan anak usia dini karena bermain merupakan bentuk aktivitas alami yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui eksplorasi dan interaksi langsung (Vartiainen et al., 2024).

Proses perencanaan metode bermain di RA Tarbiyatus Shibyan dilakukan melalui tahap identifikasi kebutuhan perkembangan anak, pemilihan aktivitas permainan, penyediaan media, serta penyesuaian kegiatan dengan tujuan pembelajaran harian. Guru menentukan jenis permainan berdasarkan materi yang akan disampaikan sehingga aktivitas bermain tetap memiliki arah pembelajaran yang jelas. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa permainan yang digunakan tidak hanya berorientasi pada kesenangan anak, tetapi juga memiliki fungsi instruksional dalam mengembangkan kemampuan tertentu. Perspektif ini sejalan dengan pandangan Apriyani et al. (2021) yang menjelaskan bahwa metode bermain perlu dirancang secara sistematis agar mampu menjadi pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B, ditemukan bahwa kegiatan bermain dirancang melalui pemilihan permainan yang memiliki keterkaitan dengan aspek perkembangan anak, seperti kemampuan berpikir, komunikasi, koordinasi motorik, dan kemampuan sosial. Guru menggunakan berbagai bentuk permainan, antara lain bermain peran, bermain balok, mencocokkan gambar, permainan kelompok, serta aktivitas gerak dan lagu. Variasi permainan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai bentuk stimulasi. Data mengenai bentuk kegiatan bermain yang diterapkan di RA Tarbiyatus Shibyan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Jenis Kegiatan Bermain yang Diterapkan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

No	Jenis Permainan	Tujuan Pengembangan	Bentuk Aktivitas Anak
1	Bermain peran	Mengembangkan bahasa dan sosial emosional	Anak memainkan peran tertentu dan melakukan interaksi
2	Bermain balok	Mengembangkan kognitif dan motorik halus	Anak menyusun bentuk berdasarkan kreativitas
3	Mencocokkan gambar	Mengembangkan kemampuan berpikir dan mengenal konsep	Anak menghubungkan objek sesuai karakteristik
4	Permainan kelompok	Mengembangkan kerja sama dan komunikasi	Anak mengikuti aturan dan berinteraksi dengan teman

No	Jenis Permainan	Tujuan Pengembangan	Bentuk Aktivitas Anak
5	Gerak dan lagu	Mengembangkan motorik dan ekspresi diri	Anak bergerak mengikuti irama musik

Tabel 1 menunjukkan bahwa permainan yang digunakan guru memiliki karakteristik yang beragam dan diarahkan untuk mendukung perkembangan anak secara multidimensi. Pemilihan permainan tersebut memperlihatkan bahwa guru memahami bermain sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan dalam satu aktivitas. Permainan tidak hanya memberikan pengalaman konkret bagi anak, tetapi juga membangun kemampuan adaptasi, komunikasi, serta kreativitas melalui proses interaksi selama kegiatan berlangsung. Temuan tersebut memiliki keterkaitan dengan kajian Hayati dan Putro (2021) yang menempatkan bermain sebagai proses pembelajaran yang memungkinkan anak membangun pemahaman melalui pengalaman langsung.

Pelaksanaan metode bermain di RA Tarbiyatus Shiblyan memperlihatkan adanya peran aktif guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru memberikan arahan sebelum kegiatan dimulai, menjelaskan aturan permainan, menyediakan media, serta melakukan pendampingan ketika anak mengalami kesulitan selama proses bermain. Pola tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain tetap membutuhkan struktur pedagogis agar aktivitas anak berjalan sesuai dengan tujuan perkembangan yang telah direncanakan. Anggapan bahwa bermain berlangsung secara spontan tanpa perencanaan tidak sesuai dengan praktik pembelajaran yang ditemukan karena guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan bermain yang mendukung proses belajar (Wahyuni & Azizah, 2020).

Observasi terhadap kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa anak memberikan respons positif terhadap metode bermain yang diterapkan oleh guru. Anak terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan, menunjukkan rasa ingin tahu, berani berkomunikasi, serta terlibat dalam penyelesaian tugas permainan secara mandiri maupun kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode bermain mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena aktivitas pembelajaran sesuai dengan karakteristik psikologis anak usia dini yang memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas konkret. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Astuti dan Watini (2022) bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan minat belajar anak karena memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan.

Interaksi antara guru dan anak selama kegiatan bermain menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi metode tersebut. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai pendamping yang memberikan stimulasi melalui pertanyaan, penguatan positif, serta bantuan ketika anak menghadapi hambatan. Pola komunikasi tersebut membantu menciptakan hubungan pembelajaran yang lebih responsif dan memungkinkan anak mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi yang bermakna. Anggraini dan Utara (2021) menjelaskan bahwa kualitas komunikasi guru dalam pembelajaran berbasis bermain memiliki kontribusi terhadap terbentuknya pengalaman belajar yang efektif bagi anak usia dini.

Implementasi metode bermain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi komponen penting dalam mendukung keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Guru memanfaatkan alat permainan edukatif yang tersedia di sekolah maupun bahan sederhana dari lingkungan sekitar untuk menciptakan variasi aktivitas pembelajaran. Pemanfaatan media tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan manipulasi objek secara langsung sehingga konsep pembelajaran lebih mudah dipahami. Temuan ini selaras dengan Fatimah et al. (2023) yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif memiliki fungsi sebagai sumber belajar yang mampu meningkatkan pengalaman eksploratif anak melalui aktivitas bermain.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menghadapi beberapa kendala dalam menerapkan metode bermain, terutama berkaitan dengan keterbatasan jumlah alat permainan edukatif, perbedaan kemampuan anak dalam memahami aturan permainan, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Kendala tersebut tidak menyebabkan metode bermain berhenti diterapkan, tetapi mendorong guru melakukan adaptasi melalui modifikasi permainan dan penggunaan media alternatif. Kemampuan guru dalam melakukan penyesuaian menjadi indikator penting bahwa penerapan metode bermain membutuhkan kreativitas dan fleksibilitas pedagogis. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Rupnidah dan Suryana (2022) bahwa media pembelajaran anak usia dini perlu dikembangkan secara adaptif agar tetap relevan dengan kebutuhan perkembangan dan situasi pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perencanaan dan implementasi metode bermain di RA Tarbiyatus Shibyan telah berlangsung melalui proses yang sistematis dengan mempertimbangkan aspek perkembangan anak. Metode bermain tidak hanya dipahami sebagai aktivitas hiburan, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna melalui keterlibatan aktif peserta didik. Integrasi antara perencanaan guru, pemilihan permainan, penggunaan media, serta pola interaksi pembelajaran menjadi faktor utama yang mendukung keberhasilan penerapan metode tersebut. Perspektif ini memperkuat pandangan bahwa bermain merupakan pendekatan pendidikan yang memiliki nilai pedagogis tinggi dalam mendukung perkembangan anak usia dini secara komprehensif (Holis, 2016).

Dampak Penerapan Metode Bermain terhadap Perkembangan Aspek Kognitif, Bahasa, dan Sosial Emosional Anak

Hasil penelitian melalui observasi dan wawancara di RA Tarbiyatus Shibyan menunjukkan bahwa penerapan metode bermain memberikan pengaruh terhadap perkembangan berbagai aspek kemampuan anak, terutama kemampuan kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Anak yang terlibat dalam aktivitas bermain menunjukkan peningkatan partisipasi, kemampuan berinteraksi, serta keberanian dalam mengekspresikan gagasan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan tersebut terlihat ketika anak mengikuti permainan yang dirancang oleh guru sesuai dengan tema pembelajaran dan kebutuhan perkembangan mereka. Temuan ini memperlihatkan bahwa bermain memiliki fungsi edukatif karena aktivitas tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui proses mencoba, menemukan, dan berinteraksi secara aktif (Rohmah, 2016).

Perkembangan kognitif anak dalam penelitian ini terlihat melalui kemampuan mereka mengenali konsep sederhana, memecahkan masalah, mengelompokkan objek, serta memahami hubungan antar benda selama kegiatan bermain. Permainan seperti menyusun balok, mencocokkan gambar, dan permainan berhitung sederhana memberikan stimulus bagi anak untuk menggunakan kemampuan berpikir logis. Anak tidak hanya mengikuti instruksi guru, tetapi juga diberikan kesempatan untuk menentukan strategi dalam menyelesaikan permainan yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode bermain mampu menciptakan pembelajaran yang menempatkan anak sebagai pelaku aktif dalam membangun pengetahuan, sebagaimana dijelaskan oleh Holis (2016) bahwa bermain menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kegiatan bermain dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berkaitan dengan proses berpikir anak, bukan sekadar menyelesaikan aktivitas permainan. Guru menyampaikan bahwa permainan dipilih berdasarkan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan kelompok usia anak sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara optimal. Strategi tersebut memperlihatkan adanya upaya guru dalam menerapkan prinsip pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Temuan mengenai stimulasi kognitif melalui permainan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Bentuk Stimulasi Kognitif melalui Metode Bermain di RA Tarbiyatus Shibyan

No	Aktivitas Bermain	Kemampuan Kognitif yang Dikembangkan	Indikator Perkembangan Anak
1	Menyusun balok	Berpikir logis dan pemecahan masalah	Anak mampu membangun bentuk sesuai imajinasi
2	Mencocokkan gambar	Mengidentifikasi konsep dan hubungan objek	Anak mampu mengelompokkan gambar berdasarkan karakteristik
3	Permainan berhitung	Mengenal konsep angka dan jumlah	Anak mampu menghitung objek sederhana
4	Permainan kelompok	Pengambilan keputusan dan strategi	Anak mampu mengikuti aturan dan menyelesaikan tugas bersama

Tabel 2 memperlihatkan bahwa aktivitas bermain yang diterapkan guru memiliki keterkaitan langsung dengan perkembangan kemampuan berpikir anak. Permainan memberikan ruang bagi anak

untuk melakukan proses kognitif melalui pengalaman konkret yang lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran berbasis penjelasan verbal semata. Proses tersebut menunjukkan bahwa metode bermain dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir awal anak usia dini. Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Nurhayati (2021) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui aktivitas yang melibatkan manipulasi objek dan pengalaman langsung.

Aspek bahasa menjadi salah satu perkembangan yang mengalami perubahan positif melalui penerapan metode bermain di RA Tarbiyatus Shiblyan. Selama kegiatan bermain berlangsung, anak memperoleh kesempatan untuk berbicara, bertanya, menjelaskan gagasan, serta berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya. Permainan peran menjadi salah satu aktivitas yang paling banyak memberikan stimulasi karena anak harus menggunakan bahasa untuk menjalankan karakter dan membangun alur permainan. Interaksi verbal yang muncul selama bermain menunjukkan bahwa lingkungan bermain dapat menjadi ruang alami bagi perkembangan kemampuan komunikasi anak (Inten, 2017).

Pengamatan terhadap aktivitas bermain peran menunjukkan bahwa anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam percakapan kelompok. Guru memberikan stimulus melalui pertanyaan terbuka yang mendorong anak menggunakan kosakata secara lebih luas dan menyusun kalimat sederhana. Proses komunikasi tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, tetapi juga memperkuat kepercayaan diri anak dalam berinteraksi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lubis dan Khadijah (2025) yang menyatakan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui pengalaman komunikasi yang kontekstual.

Perkembangan sosial emosional anak juga menunjukkan perubahan melalui aktivitas bermain kelompok yang diterapkan selama proses pembelajaran. Anak belajar memahami aturan permainan, menunggu giliran, bekerja sama, berbagi alat permainan, serta menghargai pendapat teman. Situasi tersebut memberikan pengalaman sosial yang tidak diperoleh melalui pembelajaran individual karena anak harus beradaptasi dengan keberadaan orang lain dalam aktivitas bersama. Permainan menjadi media pembentukan kemampuan regulasi emosi karena anak menghadapi berbagai situasi seperti keberhasilan, kegagalan, maupun perbedaan pendapat selama bermain (Aini, 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain mampu membangun suasana pembelajaran yang lebih inklusif karena setiap anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi sesuai dengan kemampuan masing-masing. Anak tidak hanya dinilai berdasarkan hasil akhir permainan, tetapi juga melalui proses keterlibatan, komunikasi, dan kerja sama yang dilakukan selama kegiatan berlangsung. Pendekatan tersebut memberikan gambaran bahwa keberhasilan pembelajaran anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan aspek akademik awal, tetapi juga kemampuan sosial dan emosional sebagai fondasi perkembangan berikutnya. Perspektif tersebut sesuai dengan pandangan Adi et al. (2020) bahwa aktivitas bermain dapat menjadi media pembentukan karakter anak melalui pengalaman sosial yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode bermain di RA Tarbiyatus Shiblyan memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Aktivitas bermain mampu menghubungkan proses pembelajaran dengan kebutuhan perkembangan anak sehingga anak memperoleh kesempatan untuk belajar melalui tindakan nyata, komunikasi, dan interaksi sosial. Temuan penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa metode bermain bukan hanya pendekatan alternatif dalam pembelajaran PAUD, tetapi merupakan strategi pedagogis yang memiliki dasar teoritis dan empiris dalam mendukung perkembangan anak secara holistik. Kajian Hasanah dan Purnama (2024) juga menegaskan bahwa penerapan bermain dalam pembelajaran anak usia dini memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan mendukung perkembangan berbagai kemampuan anak.

Faktor Pendukung, Hambatan, dan Strategi Penguatan Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Hasil penelitian berdasarkan observasi dan wawancara di RA Tarbiyatus Shiblyan menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan metode bermain dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal yang berkaitan dengan kesiapan guru, dukungan lingkungan sekolah, ketersediaan media pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Guru memiliki peran sentral dalam memastikan bahwa

kegiatan bermain tidak kehilangan orientasi pembelajaran karena setiap aktivitas harus dirancang sesuai dengan tujuan perkembangan anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru mampu mengadaptasi permainan berdasarkan kondisi kelas dan kebutuhan anak sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung secara fleksibel. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas metode bermain tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan pendidik dalam mengelola pengalaman belajar berbasis aktivitas anak (Munisah, 2020).

Faktor pendukung utama dalam penerapan metode bermain di RA Tarbiyatus Shibyan berasal dari kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik anak usia dini. Guru menunjukkan kemampuan dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik berupa alat permainan edukatif maupun bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekolah. Kreativitas tersebut memungkinkan kegiatan bermain tetap berlangsung meskipun terdapat keterbatasan fasilitas pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kompetensi pedagogis guru menjadi elemen penting dalam mengoptimalkan metode bermain sebagai pendekatan pembelajaran yang bermakna (Fatimah et al., 2023).

Dukungan kelembagaan juga menjadi faktor penting yang ditemukan dalam penelitian ini karena pihak sekolah memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan variasi kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Kepala madrasah memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas, penguatan kebijakan pembelajaran berbasis aktivitas anak, serta pemberian kesempatan kepada guru untuk melakukan inovasi pembelajaran. Lingkungan sekolah yang mendukung memberikan pengaruh terhadap keberlanjutan penerapan metode bermain dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa implementasi metode bermain membutuhkan sinergi antara kebijakan sekolah dan praktik pedagogis guru.

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat beberapa faktor pendukung dan hambatan yang memengaruhi penerapan metode bermain di RA Tarbiyatus Shibyan. Faktor tersebut berkaitan dengan aspek sumber daya manusia, sarana pembelajaran, karakteristik anak, serta kondisi pelaksanaan pembelajaran. Data mengenai faktor pendukung dan hambatan tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Faktor Pendukung dan Hambatan Penerapan Metode Bermain di RA Tarbiyatus Shibyan

No Aspek	Faktor Pendukung	Faktor Hambatan
1 Guru	Kreativitas dalam merancang variasi permainan	Membutuhkan waktu tambahan dalam persiapan kegiatan
2 Sarana pembelajaran	Ketersediaan alat permainan edukatif dan bahan lingkungan	Jumlah alat permainan belum selalu mencukupi
3 Peserta didik	Antusiasme anak dalam mengikuti permainan	Perbedaan kemampuan memahami aturan permainan
4 Manajemen pembelajaran	Dukungan sekolah terhadap pembelajaran berbasis bermain	Keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan

Tabel 3 menunjukkan bahwa penerapan metode bermain memiliki dukungan yang cukup kuat, tetapi masih menghadapi beberapa hambatan yang perlu dikelola secara berkelanjutan. Hambatan yang ditemukan tidak berkaitan dengan penolakan terhadap metode bermain, melainkan lebih banyak berkaitan dengan aspek teknis pelaksanaan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis bermain membutuhkan strategi adaptasi agar keterbatasan sumber daya tidak mengurangi kualitas pengalaman belajar anak. Perspektif tersebut sesuai dengan pandangan Rupnidah dan Suryana (2022) bahwa media pembelajaran anak usia dini perlu disesuaikan dengan kondisi lingkungan agar tetap mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal.

Perbedaan karakteristik peserta didik menjadi salah satu hambatan yang ditemukan selama penerapan metode bermain. Hasil observasi menunjukkan bahwa setiap anak memiliki tingkat perkembangan, kemampuan memahami aturan, serta keberanian berinteraksi yang berbeda-beda. Beberapa anak mampu mengikuti permainan secara mandiri, sementara anak lainnya membutuhkan arahan dan pendampingan lebih intensif dari guru. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa

pembelajaran berbasis bermain memerlukan pendekatan individual agar seluruh anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai dengan potensinya.

Guru di RA Tarbiyatus Shibyan mengatasi hambatan tersebut melalui strategi pemberian instruksi sederhana, pengelompokan anak berdasarkan kebutuhan kegiatan, serta modifikasi aturan permainan agar lebih mudah dipahami. Strategi tersebut menunjukkan adanya kemampuan reflektif guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi nyata di kelas. Guru tidak menerapkan permainan secara kaku, tetapi melakukan penyesuaian agar kegiatan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan adaptasi tersebut memiliki keterkaitan dengan konsep pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya fleksibilitas, pengalaman konkret, dan keterlibatan aktif peserta didik (Pratiwi, 2017).

Penggunaan permainan tradisional juga menjadi salah satu strategi yang dapat dikembangkan untuk memperluas pengalaman belajar anak melalui metode bermain. Permainan tradisional memiliki nilai edukatif karena tidak hanya memberikan stimulasi perkembangan fisik dan kognitif, tetapi juga memperkenalkan nilai sosial, kerja sama, dan budaya kepada anak. Meskipun penelitian ini menemukan bahwa RA Tarbiyatus Shibyan lebih banyak menggunakan permainan edukatif modern dan permainan kelompok sederhana, pengembangan permainan berbasis budaya lokal memiliki peluang untuk memperkaya variasi pembelajaran. Kajian Lucky & Muhid, (2025) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial dan karakter anak usia dini.

Penerapan metode bermain di RA Tarbiyatus Shibyan menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada keberadaan alat permainan, tetapi juga pada kualitas interaksi antara guru, anak, dan lingkungan belajar. Guru yang mampu menciptakan suasana bermain yang aman, menyenangkan, dan terarah dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa bermain memiliki nilai pedagogis ketika dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat dan dukungan lingkungan yang memadai. Temuan ini sejalan dengan penelitian Cendana dan Suryana (2022) yang menjelaskan bahwa permainan yang dirancang secara tepat mampu meningkatkan kemampuan anak melalui aktivitas yang kontekstual dan interaktif.

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa faktor pendukung dan hambatan dalam penerapan metode bermain merupakan bagian yang saling berkaitan dalam praktik pembelajaran anak usia dini. Guru menjadi aktor utama yang menentukan bagaimana metode bermain diterapkan melalui kreativitas, kemampuan mengelola kelas, serta strategi adaptasi terhadap kondisi pembelajaran. Penguatan metode bermain membutuhkan pengembangan kompetensi guru, penyediaan media yang relevan, serta dukungan kelembagaan yang konsisten agar pembelajaran berbasis bermain dapat berjalan secara optimal. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa metode bermain merupakan pendekatan pedagogis yang membutuhkan perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi berkelanjutan untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Nurlina & Bahera, 2024).

KESIMPULAN

Penerapan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini di RA Tarbiyatus Shibyan menunjukkan bahwa pendekatan bermain telah dilaksanakan secara terencana melalui pemilihan aktivitas, penyediaan media, serta pengelolaan interaksi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Metode bermain tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi menjadi strategi pedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna melalui keterlibatan aktif peserta didik. Implementasi berbagai bentuk permainan, seperti bermain peran, bermain balok, permainan kelompok, mencocokkan gambar, serta gerak dan lagu, memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemampuan motorik anak. Keberhasilan penerapan metode bermain dipengaruhi oleh kreativitas guru, dukungan lingkungan sekolah, serta pemanfaatan media pembelajaran yang adaptif, meskipun masih ditemukan hambatan berupa keterbatasan alat permainan, perbedaan kemampuan anak, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Strategi adaptasi guru melalui modifikasi kegiatan dan pemanfaatan sumber belajar yang tersedia menjadi faktor penting dalam menjaga efektivitas pembelajaran. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa metode bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang relevan dan strategis dalam pendidikan anak usia dini karena mampu mengintegrasikan aspek perkembangan anak secara holistik melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., sudaryanti, sudaryanti, & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>.
- Aini, Q. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Tk Adirasa Jumiang. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 41-48. <https://doi.org/10.20414/iek.v1i2.1699>.
- Anggraini, E. S., & Utara, S. (2021). Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 27-37. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v7i1.25783>.
- Apriyani, N., Hibana, H., & Suhrahman, S. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126-140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>.
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan minat belajar menggunakan model bermain asyik pada anak usia dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141-2150. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>.
- Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK KB Darul Guroba, Desa Wakan, Kecamatan Jerowaru. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(2), 171-182. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v11i2.26462>.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985).
- Holis, A. (2016). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23-37. <https://doi.org/10.52434/jp.v10i1.84>.
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109-120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>.
- Lubis, H. S., & Khadijah, K. (2025). Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1007-1016. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1282>.
- Lucky, H. S., & Muhid, A. (2025). Permainan Tradisional sebagai Media Efektif Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini : Literature Review. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 789–796. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.5949>.
- Munisah, E. (2020). Proses pembelajaran anak usia dini. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(2), 73-84. <https://doi.org/10.47637/elsa.v18i2.273>.
- Nurhayati, S. (2021). Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 57-70.
- Nurlina, N., & Bahera, B. (2024). Belajar Melalui Bermain: Seni sebagai Sarana Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(2), 222-232. <https://doi.org/10.22460/ceria.v7i2>.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2021). Metode bermain dalam lingkaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464-1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>.
- Papavlasopoulou, S., Giannakos, M. N., & Jaccheri, L. (2019). Exploring children's learning experience in constructionism-based coding activities through design-based research. *Computers in Human Behavior*, 99(7491), 415–427. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.008>

- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v5i2.395>.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD agapedia*, 6(1), 49-58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>.
- Vartiainen, J., Sormunen, K., & Kangas, J. (2024). Relationality of play and playfulness in early childhood sustainability education. *Learning and Instruction*, 93(June), 101963. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101963>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>.
- Wijaya, H. (2018). Analisis data kualitatif model Spradley (etnografi). *Sekolah Tinggi Theologia Jaffray*, 3(1), 1-10.