

Strategi Guru dalam Mengintegrasikan Konsep Bermain pada Pembelajaran di TK Puteri Sakinah Tangerang

Isma Nuraini* , Titi Rachmi, Nurul Fitria Kumala Dewi

Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

Email: isma.nuraini@umt.ac.id* , titirachmi@umt.ac.id, nurul.fitria@umt.ac.id

Keywords:

Teacher Strategies; Play-Based Learning; Early Childhood Education.

Abstract

Play is a fundamental characteristic of early childhood learning and serves as an effective medium to support children's holistic development. However, in practice, the integration of play-based concepts into early childhood learning has not been optimally implemented by teachers. This study aims to describe and analyze teachers' strategies in integrating play-based concepts into the learning process at TK Puteri Sakinah Tangerang. This research employs a descriptive qualitative approach with teachers of children aged 5–6 years as the research subjects. Data collection techniques include classroom observation, in-depth interviews, and documentation. The findings reveal that teachers' strategies in integrating play-based concepts are implemented through three stages: flexible and child-centered lesson planning, learning implementation with teachers acting as facilitators who provide space for exploration and social interaction, and process-based assessment of children's development. Supporting factors for the success of these strategies include teacher creativity, principal support, and the availability of adequate play media, while inhibiting factors include time constraints, lack of professional training, and teachers' varying understanding of integrating play into learning. These findings confirm that play-based learning aligns with Vygotsky's social constructivism theory and effectively supports children's cognitive, social, emotional, language, and creative development. This study is expected to provide an overview of the teacher's role in designing and implementing meaningful, enjoyable, and developmentally appropriate play-based learning, as well as serving as a reference for teachers, PAUD institutions, and policymakers in improving the quality of early childhood education.

Kata Kunci:

Strategi Guru; Konsep Bermain; Pembelajaran Anak Usia Dini.

Abstrak

Bermain merupakan karakteristik utama dalam pembelajaran anak usia dini dan menjadi sarana efektif untuk mendukung perkembangan anak secara holistik. Namun, dalam praktik pembelajaran di PAUD, integrasi konsep bermain belum sepenuhnya diterapkan secara optimal oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis strategi guru dalam mengintegrasikan konsep bermain dalam pembelajaran di TK Puteri Sakinah Tangerang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru kelompok usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam mengintegrasikan konsep bermain dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada anak, pelaksanaan pembelajaran dengan peran guru sebagai fasilitator yang memberikan ruang eksplorasi dan interaksi sosial, serta penilaian berbasis proses perkembangan anak. Faktor pendukung keberhasilan strategi ini meliputi kreativitas guru,

dukungan kepala sekolah, dan ketersediaan media bermain yang memadai, sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan profesional, serta pemahaman guru yang masih beragam tentang integrasi bermain dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan mampu mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan kreativitas anak secara optimal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai peran guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis bermain yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta menjadi acuan bagi guru, lembaga PAUD, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan kualitas pembelajaran di PAUD.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, bermain memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Anak usia dini belajar paling efektif melalui aktivitas yang menyenangkan, alami, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Menurut Apriyani (2022), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase penting dalam membentuk dasar perkembangan anak di berbagai aspek, baik kognitif, sosial-emosional, bahasa, maupun motorik. Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain yang menyenangkan.

Namun, menurut Sehati & Pohan (2025), dalam praktik pembelajaran di lembaga PAUD, integrasi antara konsep bermain dan kegiatan pembelajaran formal belum berjalan optimal. Temuan ini diperkuat oleh penelitian menurut Wahyuni & Azizah (2020) menyatakan bermain merupakan cara alami anak dalam belajar hal baru tanpa paksaan, dengan perasaan senang dan tanpa tekanan. Mereka menyatakan bahwa bermain adalah metode belajar yang memungkinkan anak menemukan hal baru, menyalurkan energi, serta memahami lingkungan dalam konteks yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan. Pendapat ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari bermain, karena pembelajaran yang efektif seharusnya menjadi bagian dari pengalaman hidup anak. Menurut Titi (2016), bermain dapat dilakukan kapanpun dan di manapun, tidak terkecuali dalam pembelajaran di sekolah sekalipun. Guru dapat memberikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berupa permainan dengan siswa. Menurut Limbong et al. (2024), menekankan bahwa strategi pembelajaran kreatif berbasis bermain penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang *child-friendly* di PAUD. Kegiatan yang ramah anak yang memberi ruang eksplorasi, interaksi sosial, dan pengalaman bermakna mampu meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak secara bersamaan. Pendapat mereka memperluas perspektif bahwa pembelajaran berbasis bermain sebaiknya bukan hanya difokuskan pada aspek “aktif bermain”, tetapi diorientasikan secara pedagogis sehingga seluruh aspek perkembangan anak tertarget melalui permainan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, pengelolaan kelas memegang peranan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Menurut Rasyad (2024), Pengelolaan kelas adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan dan mempertahankan lingkungan belajar yang kondusif, aman, dan mendukung proses pembelajaran. Pengelolaan kelas tidak hanya berkaitan dengan pengaturan fisik ruang kelas, tetapi juga melibatkan berbagai aspek seperti perencanaan pembelajaran, manajemen

waktu, pendekatan disiplin, dan komunikasi yang efektif. Salah satu elemen kunci dalam pengelolaan kelas adalah penyusunan aturan dan prosedur yang jelas. Aturan ini harus disosialisasikan kepada siswa sejak awal dan diterapkan secara konsisten. Aturan yang baik membantu menciptakan lingkungan yang teratur dan meminimalkan gangguan, sehingga siswa dapat fokus pada kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan melalui aktivitas bermain terbukti mampu mengoptimalkan potensi kreativitas anak. Menurut Khodijah & Rizki (2025) menyatakan bahwa metode bermain memiliki peran signifikan dalam membentuk kreativitas anak usia dini. Dalam penelitian mereka ditemukan bahwa kegiatan bermain memicu daya imajinasi, keterampilan pemecahan masalah, serta aspek sosial dan afektif anak. Dengan kata lain, bermain bukan hanya media hiburan, tetapi medium edukatif yang efektif mendorong potensi kreatif yang holistik pada anak. Temuan ini diperkuat oleh penelitian menurut Nurhayati (2022) membuktikan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa bermain tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang terarah.

Selain itu, Wiwik (2017) mengemukakan beberapa jenis permainan, yaitu permainan sensorimotor yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan sekaligus melatih perkembangan sensorimotor, permainan praktis yang melibatkan pengulangan perilaku keterampilan baru yang sedang dipelajari, permainan pura-pura ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam simbol, permainan sosial yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya, permainan fungsional yang dilakukan anak secara berulang-ulang dengan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya, permainan konstruktif ketika anak melibatkan diri dalam suatu kreasi, serta game yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dengan melibatkan aturan.

Penelitian menurut Hasnah et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain berpengaruh positif terhadap perkembangan karakter sosial anak usia dini. Anak yang terlibat aktif dalam kegiatan bermain menunjukkan peningkatan kemampuan bekerja sama, empati, dan komunikasi sosial. Temuan ini diperkuat oleh penelitian menurut Bachtiar (2024) yang membuktikan bahwa bermain peran mampu meningkatkan kemampuan sosial anak TK secara signifikan, terutama dalam aspek interaksi dan pengendalian emosi. Dari perspektif nilai-nilai Islam, bermain juga dianggap sebagai bagian dari kodrat manusia yang perlu diarahkan secara bijak. Hal ini sejalan dengan QS. Al-Jumu'ah ayat 11 yang artinya:

“Dan apabila mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan engkau (Muhammad) sedang berdiri (berkhutbah). Katakanlah, 'Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perdagangan,' dan Allah Pemberi rezeki yang terbaik.”

Arti ayat tersebut menunjukkan bahwa permainan adalah elemen hidup manusia, namun harus dikelola agar tidak mengalihkan perhatian dari tujuan yang lebih berguna. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, ayat tersebut dapat dipahami bahwa aktivitas bermain seharusnya dilestarikan, bukan dihilangkan, tetapi diarahkan untuk menjadi sarana pembelajaran yang edukatif dan membangun karakter anak. Oleh karena itu, aktivitas bermain, terutama permainan peran, harus diintegrasikan dengan nilai-nilai moral, sosial, dan agama untuk memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak.

Banyak guru masih menempatkan bermain sebagai aktivitas tambahan yang terpisah dari proses belajar, bukan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan partisipasi anak menurun, karena kegiatan belajar tidak sesuai dengan karakteristik alami anak usia dini yang belajar melalui bermain. Menurut Fatimah et al. (2025), guru memiliki peran strategis dalam memastikan kegiatan bermain menjadi sarana pembelajaran yang bermakna. Guru tidak hanya bertugas mengajar, tetapi juga berperan sebagai perancang kegiatan, fasilitator, dan evaluator pembelajaran berbasis bermain. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Nuraeni (2014), melalui strategi yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aman, dan menyenangkan bagi anak. Akan tetapi, sejumlah tantangan masih dihadapi, antara lain keterbatasan media bermain, kurangnya pelatihan profesional, serta rendahnya pemahaman guru mengenai prinsip integrasi bermain dalam pembelajaran. Menurut Apriyani (2022), sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran sebagai proses aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman, integrasi bermain menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang holistik. Guru perlu merancang strategi yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik, dengan memanfaatkan berbagai pendekatan seperti *learning by doing*, *game-based learning*, dan *center-based learning*. Menurut Handayani (2025) Teori Konstruktivisme, khususnya yang dikemukakan oleh vygotsky menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Menurut Vygotsky (1978), perkembangan kognitif anak berlangsung melalui interaksi sosial dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana anak belajar dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Konsep bermain ini kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh para ahli pendidikan anak usia dini melalui pendekatan *scaffolding* dan *play-based learning*, yang memandang bermain sebagai konteks belajar yang bermakna dan terarah. Oleh karena itu, interaksi sosial dalam bermain, ZPD, *scaffolding*, dan pembelajaran berbasis bermain merupakan satu kesatuan konsep dalam konstruktivisme sosial Vygotsky. Temuan ini diperkuat oleh penelitian menurut Sehati & Pohan (2025), strategi-strategi tersebut memungkinkan anak belajar sesuai minat dan kecepatan masing-masing, sekaligus memperkuat keterampilan sosial, kognitif, dan emosional mereka. Dengan mengetahui strategi guru dalam menggabungkan konsep bermain, diharapkan bisa diperoleh saran praktis yang dapat mendukung guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.

Teori Vygotsky menekankan peran mendasar interaksi sosial dalam pembelajaran dan perkembangan kognitif. Terdapat lima komponen utama dalam teori Vygotsky, yaitu: Interaksi Sosial, menekankan peran mendasar interaksi sosial dalam pembelajaran dan perkembangan kognitif Vygotsky (1978). Vygotsky meyakini bahwa pembelajaran sosial mendahului perkembangan. Ia menyatakan: “Setiap fungsi dalam perkembangan budaya anak muncul dua kali: pertama pada tingkat sosial, dan kemudian pada tingkat individual; pertama di antara manusia (interpsikologis) dan kemudian di dalam diri anak (intrapsikologis)”.

Orang yang Lebih Ahli (*More Knowledgeable Other/MKO*), merujuk pada siapa pun yang memiliki pemahaman atau tingkat kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik dalam suatu tugas, proses, atau konsep tertentu. MKO biasanya dipahami sebagai guru, pelatih, atau orang dewasa yang lebih tua, namun MKO juga dapat berupa teman sebaya, anak yang lebih muda, atau bahkan komputer.

Zona Perkembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development/ZPD*), ZPD adalah jarak antara kemampuan seorang anak dalam menyelesaikan tugas dengan bimbingan orang dewasa dan/atau kerja sama dengan teman sebaya, dengan kemampuan anak tersebut dalam menyelesaikan tugas secara mandiri. Menurut Vygotsky, pembelajaran terjadi di dalam zona ini. Contoh ZPD adalah seorang anak perempuan kecil yang diberi *puzzle* pertamanya. Jika dikerjakan sendiri, kemungkinan besar ia tidak mampu menyusun *puzzle* tersebut. Namun, jika ayahnya duduk bersamanya dan menunjukkan beberapa strategi dasar, seperti mencari potongan sudut atau tepi, serta memberikan beberapa potongan untuk disusun sendiri dan memberinya dorongan, maka anak tersebut akan lebih mungkin berhasil. Seiring dengan meningkatnya kemampuan anak, ayahnya secara bertahap mengurangi bantuan dan membiarkan anak bekerja lebih mandiri. Vygotsky (1978) memandang Zona Perkembangan Proksimal sebagai area di mana bimbingan atau instruksi yang paling sensitif seharusnya diberikan, sehingga memungkinkan anak mengembangkan keterampilan yang nantinya dapat ia gunakan secara mandiri.

Bahasa, Vygotsky menekankan peran bahasa dalam perkembangan kognitif. Ia meyakini bahwa bahasa berkembang dari interaksi sosial untuk tujuan komunikasi. Vygotsky memandang bahasa sebagai alat terbesar manusia, yaitu sarana untuk berkomunikasi dengan dunia luar. Bagi Vygotsky, perkembangan kognitif merupakan hasil dari internalisasi bahasa. Menurut Vygotsky (1962), bahasa memiliki dua peran penting dalam perkembangan kognitif: sebagai cara utama orang dewasa menyampaikan informasi kepada anak, dan sebagai alat perkembangan intelektual dan pembelajaran. Vygotsky berpendapat bahwa pada bayi dan balita, pikiran dan bahasa merupakan dua sistem yang terpisah, kemudian menyatu sekitar usia tiga tahun dan menghasilkan pikiran verbal (*inner speech*). Vygotsky (1987) membedakan tiga bentuk bahasa, yaitu: bahasa sosial, yaitu komunikasi eksternal yang digunakan untuk berbicara dengan orang lain (umumnya muncul sejak usia dua tahun), bahasa pribadi (*private speech*), yang diarahkan kepada diri sendiri dan mendukung perkembangan intelektual (umumnya muncul sejak usia tiga tahun), dan bahasa pribadi yang menjadi semakin pelan hingga akhirnya menjadi bahasa batin yang diam (*inner speech*), dengan tujuan mengatur perilaku diri sendiri (umumnya muncul sejak usia tujuh tahun).

Pengaruh Budaya, Vygotsky menekankan bagaimana budaya memengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Vygotsky, lingkungan tempat anak tumbuh akan memengaruhi cara mereka berpikir dan apa yang mereka pikirkan. Oleh karena itu, ia beranggapan bahwa perkembangan kognitif berbeda-beda antar budaya. Sebagai contoh, secara biologis anak-anak memiliki keterbatasan dalam daya ingat. Namun, budaya menentukan jenis strategi memori yang dikembangkan seseorang. Dalam budaya kita, misalnya, kita belajar mencatat untuk membantu daya ingat. Dalam masyarakat pra-aksara, strategi lain berkembang, seperti mengikat simpul pada tali untuk mengingat, membawa kerikil, atau mengulang nama-nama leluhur hingga dapat menghafal dalam jumlah besar. Menurut Vygotsky, fungsi dan perkembangan kognitif dipengaruhi oleh kepercayaan, nilai, dan alat-alat budaya tempat seseorang berkembang; semuanya ditentukan secara sosiokultural. Alat-alat perkembangan dan fungsi kognitif berbeda dari satu budaya ke budaya lain, sebagaimana ditunjukkan dalam contoh tentang memori tersebut.

Dalam pelaksanaannya, pendidik PAUD diharapkan bisa menggabungkan konsep bermain secara maksimal dalam kegiatan belajar. Ini menggambarkan adanya hambatan yang

harus dihadapi supaya pembelajaran yang berorientasi pada permainan bisa berjalan dengan baik. Hambatan tersebut dapat disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti rendahnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan, keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, serta waktu yang minim untuk mengembangkan aktivitas bermain yang berarti. Faktor-faktor ini menjadi kendala yang mengurangi efisiensi pembelajaran di PAUD.

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, lembaga pendidikan, maupun pembuat kebijakan dalam merancang model pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memperkuat pemahaman teoritis tentang pentingnya bermain sebagai sarana utama dalam proses belajar anak, sekaligus memberikan inspirasi bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan masa depan pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, kajian tentang pembelajaran berbasis bermain umumnya berfokus pada peningkatan aspek perkembangan anak, seperti kemampuan afektif, moral, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Namun, penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) dengan menitikberatkan pada strategi guru dalam mengintegrasikan konsep bermain secara sistematis ke dalam proses pembelajaran di PAUD. Dengan demikian, penelitian dengan pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi guru dalam mengintegrasikan konsep bermain serta faktor yang mempengaruhi keberhasilan strategi tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan anak usia dini terkait strategi guru dalam mengintegrasikan konsep bermain serta memperkuat pemahaman penerapan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dalam konteks PAUD di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis strategi guru dalam mengintegrasikan konsep bermain pada pembelajaran anak usia dini di TK Puteri Sakinah Tangerang, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran berbasis bermain, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi guru PAUD sebagai acuan merancang pembelajaran berbasis bermain yang efektif dan menyenangkan, bagi lembaga PAUD sebagai bahan evaluasi dan pengembangan program pembelajaran berpusat pada anak, bagi pembuat kebijakan sebagai pertimbangan merumuskan kebijakan penguatan pembelajaran berbasis bermain, serta bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi eksplorasi strategi pembelajaran inovatif di PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam strategi guru dalam mengintegrasikan konsep bermain pada pembelajaran anak usia dini. Subjek penelitian adalah guru TK Puteri Sakinah Tangerang yang mengajar anak usia 5–6 tahun.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru, dan dokumentasi berupa RPPH serta catatan kegiatan pembelajaran. Data dianalisis yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian digunakan untuk memperoleh gambaran utuh mengenai peran guru sebagai perancang,

fasilitator, dan evaluator dalam pembelajaran berbasis bermain, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan integrasi konsep bermain.

Keseluruhan tahapan penelitian ini digambarkan dalam diagram alir (*flowchart*) sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram alir

Diagram alir tersebut menunjukkan urutan kegiatan penelitian yang dimulai dari identifikasi masalah, studi literatur, penentuan subjek penelitian, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dilanjutkan dengan analisis data, verifikasi data dan diakhiri dengan penyusunan laporan akhir.

Dengan rancangan metode penelitian yang sistematis dan tahapan yang jelas, diharapkan penelitian ini mampu menghasilkan temuan yang valid dan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi guru untuk mengintegrasikan konsep bermain dalam pembelajaran di PAUD secara lebih efektif dan bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Puteri Sakinah Tangerang, sebuah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang menyelenggarakan pembelajaran dengan pendekatan bermain sebagai inti proses belajar anak. Lingkungan sekolah dirancang untuk memberikan ruang eksplorasi bagi anak melalui berbagai kegiatan bermain yang terintegrasi dalam pembelajaran harian.

Subjek penelitian ini adalah dua orang guru kelas, yaitu Ibu D dan Ibu T, yang secara aktif terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis bermain. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive* dengan pertimbangan bahwa keduanya memiliki pengalaman mengajar yang cukup dan berperan langsung dalam implementasi pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam dengan guru dan dianalisis menggunakan pendekatan tematik. Temuan penelitian disajikan berdasarkan indikator penelitian yang telah ditetapkan. Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Proses Bermain, Berdasarkan hasil observasi pembelajaran, guru tampak lebih banyak mengamati aktivitas

bermain anak dari dekat tanpa langsung memberikan arahan. Guru tidak mendominasi permainan, melainkan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, bereksplorasi, dan menentukan alur bermainnya sendiri. Intervensi guru dilakukan secara bertahap ketika anak benar-benar membutuhkan bantuan. Pada hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memaknai perannya bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pendamping yang memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan inisiatifnya sendiri. Guru cenderung mengamati terlebih dahulu aktivitas bermain anak sebelum memberikan intervensi. Guru menyampaikan bahwa mereka berusaha menahan diri untuk tidak terlalu cepat membantu anak, kecuali ketika anak menunjukkan tanda kebingungan atau frustrasi. Sikap ini terlihat dari pernyataan guru yang memilih untuk “melihat dulu arah bermain anak” sebelum ikut terlibat. Temuan ini menunjukkan bahwa guru telah menjalankan peran fasilitator yang memberikan dukungan secara bertahap sesuai kebutuhan anak. Ini berkaitan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator yang memberikan bantuan sementara (*scaffolding*) sesuai kebutuhan anak. Bantuan tersebut diberikan dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), sehingga anak mampu menyelesaikan tugas dengan dukungan minimal dan secara bertahap menjadi mandiri.

Fasilitasi Interaksi Anak dengan Teman Sebaya, berdasarkan hasil observasi, Dalam kegiatan bermain, guru membiarkan anak memilih apakah ingin bermain sendiri atau bersama teman. Ketika ada konflik, guru mendekati anak dan memfasilitasi dialog sederhana agar anak dapat mengungkapkan perasaannya dan menemukan solusi. Pada hasil wawancara, Guru memandang interaksi sosial sebagai bagian penting dari proses bermain. Namun demikian, guru tidak memaksakan anak untuk langsung bermain bersama teman sebaya. Anak diberikan waktu untuk beradaptasi dan merasa nyaman terlebih dahulu. Dalam situasi tertentu, guru membantu anak untuk berinteraksi dengan cara memperkenalkan anak kepada temannya atau mengajak anak lain untuk terlibat bersama. Ketika terjadi konflik antar anak, guru tidak langsung menyelesaikannya, tetapi mengajak anak berdiskusi dan mencari solusi bersama. Hal ini menunjukkan bahwa guru berperan sebagai mediator sosial yang membantu anak belajar berinteraksi secara konstruktif. Ini berkaitan dengan teori pandangan Vygotsky bahwa interaksi dengan teman sebaya berperan penting dalam perkembangan sosial dan kognitif. Teman sebaya dapat berfungsi sebagai *more capable peers* yang membantu anak belajar melalui kerja sama dan negosiasi.

Fasilitasi Interaksi Anak dengan Media Bermain, Berdasarkan hasil observasi, Anak terlihat menggunakan media bermain dengan berbagai cara yang berbeda. Guru tidak mengoreksi penggunaan tersebut, tetapi mengamati dan memberi penguatan positif terhadap eksplorasi anak. Pada hasil wawancara, Guru merancang dan memilih media bermain yang bersifat terbuka dan fleksibel sehingga memungkinkan anak menggunakan media tersebut dengan berbagai cara. Guru menyadari bahwa anak sering kali menggunakan media bermain di luar rencana awal yang telah disusun. Ketika anak menggunakan media dengan cara yang berbeda, guru tidak langsung melarang selama aktivitas tersebut aman dan tetap bermakna. Guru justru memandang situasi tersebut sebagai bentuk kreativitas dan eksplorasi anak. Ini berkaitan dengan teori konstruktivisme, anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Media bermain berfungsi sebagai alat untuk membantu anak mengonstruksi makna berdasarkan pengalaman langsung.

Peran Guru dalam Menarik dan Mengembangkan Pengetahuan Anak, berdasarkan hasil observasi, Guru sering meminta anak menceritakan kembali hasil bermainnya dan memberikan dorongan verbal agar anak berpikir lebih dalam mengenai pengalamannya. Pada hasil wawancara, Guru mengamati bahwa pengetahuan anak sering muncul secara alami selama proses bermain. Guru mengetahui adanya pemahaman baru pada anak melalui cerita anak, cara anak menjelaskan hasil bermain, atau perubahan strategi bermain yang dilakukan anak. Untuk mengembangkan pengetahuan tersebut, guru memberikan stimulus berupa pertanyaan reflektif dan dorongan verbal yang mendorong anak untuk berpikir lebih lanjut. Guru tidak menuntut jawaban benar atau salah, melainkan menghargai proses berpikir anak. Ini berkaitan dengan teori Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses sosial dan refleksi. Pertanyaan reflektif guru membantu anak menginternalisasi pengalaman bermain menjadi pengetahuan baru.

Perancangan Pembelajaran yang Melibatkan Interaksi, Berdasarkan hasil observasi, Selama pelaksanaan pembelajaran, guru menyesuaikan kegiatan dengan minat dan dinamika kelas tanpa terpaku pada rencana awal secara kaku. Pada hasil wawancara, Dalam merancang pembelajaran, guru membayangkan kegiatan bermain sebagai proses yang melibatkan interaksi antara anak dengan anak maupun anak dengan guru. Guru menyusun rencana kegiatan yang fleksibel dan terbuka terhadap perubahan sesuai respon anak di kelas. Perencanaan pembelajaran tidak berfokus pada hasil akhir semata, tetapi lebih menekankan pada proses interaksi dan pengalaman belajar anak selama bermain. Ini berkaitan dengan teori prinsip konstruktivisme sosial yang memandang pembelajaran sebagai proses dinamis dan kontekstual, bukan sekadar pencapaian hasil akhir.

Kesesuaian Perancangan Pembelajaran dengan STTPA/SKL, Berdasarkan hasil observasi, Guru lebih fokus mengamati perkembangan anak selama proses bermain daripada mengejar pencapaian indikator secara administratif. Pada hasil wawancara, Guru menyusun perencanaan pembelajaran dengan mengacu pada capaian perkembangan anak sesuai STTPA/SKL PAUD. Namun demikian, guru tidak menerapkan indikator perkembangan secara kaku. Guru memandang STTPA sebagai acuan umum, sementara implementasi di kelas disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan anak. Dengan demikian, pembelajaran tetap terarah namun tidak menghilangkan sifat alami bermain. Ini berkaitan dengan teori yang sesuai dengan pandangan Vygotsky bahwa perkembangan anak bersifat individual dan tidak dapat dipaksakan secara seragam.

Penilaian dan Rubrik Tahapan Bermain Anak, Berdasarkan hasil observasi, Guru mencatat perkembangan anak setelah kegiatan selesai melalui catatan anekdot dan refleksi hasil bermain anak. Pada hasil wawancara, Penilaian perkembangan anak dilakukan melalui observasi selama proses bermain. Guru mencatat perilaku, kemampuan, dan respon anak baik secara langsung maupun setelah kegiatan selesai. Guru menggunakan pemahaman tentang tahapan bermain anak sebagai dasar dalam menilai perkembangan, meskipun tidak selalu dituangkan dalam bentuk rubrik tertulis yang formal. Penilaian lebih bersifat kualitatif dan berfokus pada proses perkembangan anak. Penilaian berbasis proses ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya memahami proses belajar anak dalam konteks aktivitas nyata dan interaksi sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam menginterpretasikan konsep bermain di TK Puteri Sakinah Tangerang selaras dengan prinsip konstruktivisme sosial

menurut Lev Vygotsky. Guru memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan dukungan yang bersifat sementara dan bertahap, serta menyesuaikan bantuan dengan kemampuan anak. Interaksi sosial yang difasilitasi guru menjadi sarana bagi anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman bersama teman sebaya. Guru juga memanfaatkan media bermain sebagai alat untuk mendorong eksplorasi dan konstruksi makna oleh anak.

Strategi guru dalam merancang, melaksanakan, dan menilai pembelajaran berbasis bermain menunjukkan bahwa bermain dipahami bukan sebagai aktivitas tambahan, melainkan sebagai konteks utama belajar anak usia dini. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran PAUD yang bermakna terjadi ketika anak diberi ruang untuk aktif, berinteraksi, dan membangun pengetahuan melalui bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, strategi guru dalam mengintegrasikan konsep bermain di TK Puteri Sakinah Tangerang telah dilaksanakan dengan baik melalui peran guru sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan membangun pengetahuan melalui kegiatan bermain. Guru merancang pembelajaran yang fleksibel, menyediakan media bermain yang mendukung kreativitas, serta melakukan penilaian berdasarkan proses perkembangan anak. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan mampu mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, serta kreativitas anak usia dini secara optimal.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru PAUD agar terus mengembangkan peran sebagai fasilitator yang memberikan kebebasan bereksplorasi kepada anak, bagi lembaga PAUD sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas program pembelajaran berbasis bermain melalui penyediaan media pendukung kreativitas dan pelatihan guru berkelanjutan, serta bagi pembuat kebijakan sebagai indikasi perlunya dukungan kebijakan yang memperkuat implementasi pembelajaran berbasis bermain di PAUD melalui peningkatan kompetensi guru dan penyediaan sarana prasarana yang memadai. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan di satu lembaga PAUD sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan, pendekatan kualitatif yang digunakan lebih berfokus pada kedalaman makna daripada generalisasi, pengumpulan data hanya melibatkan dua orang guru sehingga perspektif yang diperoleh masih terbatas, dan penelitian ini tidak mengukur secara langsung dampak strategi guru terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak partisipan dari berbagai lembaga PAUD, menggunakan pendekatan kuantitatif atau mixed-methods untuk mengukur efektivitas strategi guru terhadap perkembangan anak, serta mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan integrasi konsep bermain dalam pembelajaran anak usia dini.

REFERENSI

- Apriyani, N. A. N. (2022). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Hamka Ilmu Pendidikan Islam*, 2(01), 115–125. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Sehati, R., & Pohan, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 235–239. <https://doi.org/10.55545/socius.v3i2.2265>

- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159–176. <https://journals.raskhamedia.or.id/index.php/jupaud/article/view/67>
- Rachmi, T. (2016). Pengaruh Permainan Terhadap Kemampuan Interpersonal Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 14(3). <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v14i3.1082>
- Limbong, C. Y., Pardede, S. R., Padang, D., & Rehenda, E. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521–530. <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/12740>
- Rasyad, I., & Wulandari, S. R. (2024). Strategi Guru Dalam Mengoptimalkan Interaksi Siswa Di Kelas. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 81–88. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.1876>
- Khodijah, S., & Rizki, C. A. (2025). The Role of Play Methods in Developing Creativity in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6.
- Nurhayati, F. (2022). Dampak Kegiatan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 15–21. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.212>
- 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>
- Hasnah, S., Gusnarib, G., & Rahmah, H. (2024). Metode Pembelajaran Bermain: Apakah Berpengaruh Terhadap Perkembangan Karakter Sosial Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 8(6). <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v8i1.20567>
- Bachtiar, M. Y. (2024). Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak taman kanak-kanak. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1). <https://ojs.unm.ac.id/pembelajar/article/view/20567>
- Fatimah, S., Sukrin, S., & Kusumawati, Y. (2025). Strategi Guru PAUD dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Memenuhi Keberagaman Gaya Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 644–659. <https://doi.org/10.55887/jppi.v9i1.1402>
- Nuraeni, N. (2014). Strategi pembelajaran untuk anak usia dini. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 2(2), 143–153. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.269509>
- Handayani, B. V., & Adnyana, P. B. (2024). Studi Kualitatif Tentang Peningkatan Keterampilan Kognitif, Sosial Dan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Steam Berbasis Konstruktivisme. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 166–176. <https://doi.org/10.36841/consilium.v5i1.5414>
- Vygotsky, L.S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Vygotsky, L. S. (1987). *Thinking and speech*. In R.W. Rieber & A.S. Carton (Eds.), *The collected works of L.S. Vygotsky, Volume 1: Problems of general psychology* (pp. 39–285). New York: Plenum Press. (Original work published 1934.)