

## PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI

Margareta Hasmi Nopeb

[margaretahasmyhasmy@gmail.com](mailto:margaretahasmyhasmy@gmail.com)

Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng

### ABSTRAK

Minat belajar anak usia dini sering kali rendah karena metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pembelajaran berbasis bermain guna meningkatkan minat belajar anak usia 4-6 tahun di PAUD Kupang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus, melibatkan 20 anak sebagai subjek. Teknik pengumpulan data meliputi observasi terstruktur, dokumentasi, dan wawancara guru. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif model Miles & Huberman. Hasil menunjukkan bahwa sebelum tindakan, hanya 40% anak menunjukkan minat belajar tinggi; meningkat menjadi 75% pada Siklus II setelah penerapan permainan role play, konstruktif, dan gerak. Indikator minat seperti antusiasme, partisipasi, dan perhatian anak meningkat signifikan. Pembelajaran berbasis bermain terbukti efektif menciptakan suasana belajar menyenangkan dan kontekstual, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan secara luas di PAUD. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran inovatif yang berbasis prinsip perkembangan anak usia dini.

**Kata kunci:** Pembelajaran Berbasis Bermain, Minat Belajar, Anak Usia Dini, Penerapan Pembelajaran.

### PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan fondasi utama keberhasilan pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik perkembangan yang unik, yaitu rentang perhatian pendek (10-15 menit), preferensi belajar kinestetik-visual, dan kebutuhan akan aktivitas bermakna (Piaget, 1962). Namun, realitas di lapangan menunjukkan banyak anak PAUD Kupang mengalami kebosanan, gangguan konsentrasi, dan penolakan terhadap kegiatan belajar konvensional berbasis hafalan dan duduk diam.

Menurut data observasi awal penulis di 3 PAUD swasta Kupang (Januari 2026), 65% anak menunjukkan minat belajar rendah-sedang, ditandai dengan perilaku gelisah, tidak bertanya, dan menghindari tugas. Fenomena ini sejalan dengan temuan Rahmawati (2023) bahwa 58% anak PAUD Indonesia mengalami demotivasi belajar akibat metode teacher-centered. Dampak negatif meliputi menurunnya prestasi awal baca-tulis-hitungan, isolasi sosial, dan stres belajar dini (Sudianto et al., 2023).

Pembelajaran berbasis bermain (play-based learning) muncul sebagai solusi berbasis teori perkembangan anak. Vygotsky (1978) menegaskan bahwa bermain menciptakan Zone of Proximal Development (ZPD) optimal untuk belajar sosial. Montessori (1912) menambahkan bahwa permainan sensorik mengoptimalkan brain plasticity anak usia dini. Penelitian terkini Mubaroh et al. (2025) membuktikan peningkatan engagement 72% melalui role play di TK Surabaya.

Penelitian ini bertujuan: (1) mengimplementasikan pembelajaran berbasis bermain di PAUD Kupang, (2) mengukur peningkatan minat belajar, dan (3) menganalisis faktor pendukung-penghambat. Rumusan masalah: "Sejauh mana penerapan pembelajaran berbasis bermain meningkatkan minat belajar anak usia dini?" Signifikansi: praktis bagi guru PAUD NTT, teoritis untuk pengayaan literatur play-based learning Indonesia.

## TINJAUAN TEORITIS

### 1. Pembelajaran Berbasis Bermain

Pembelajaran berbasis bermain adalah paradigma pendidikan yang menempatkan aktivitas bermain sebagai media utama pembelajaran (O'Connor & Stagnitti, 2011). Mubaroh et al. (2025, Vol. 8 No. 2) mendefinisikan sebagai "integrasi elemen permainan (struktur, peran, aturan, imajinasi) dalam RPPH PAUD". Penelitian Hirsh-Pasek et al. (2009) membuktikan pendekatan ini meningkatkan executive function 35% pada anak prasekolah.

Ruslan (2019) mengklasifikasikan menjadi: (1) free play (bebas), (2) guided play (terarah), (3) games with rules (beraturan). Di Indonesia, Permendikbud No. 137/2014 menobatkan bermain sebagai hak anak PAUD, didukung Kurikulum 2013 yang menekankan 70% waktu bermain.

### 2. Konsep Bermain Anak Usia Dini

Bermain adalah aktivitas sukarela, menyenangkan, dan non-instrinsik yang mendukung 4 ranah perkembangan (Johnson, 1976). Piaget (1962) menyebutnya "asimilasi aktif" dimana anak membangun skema kognitif. Parten (1932) mengidentifikasi 6 tahap: unoccupied, solitary, onlooker, parallel, associative, cooperative play.

Sudono (2010) menambahkan fungsi bermain: (1) fisik (motorik), (2) kognitif (problem solving), (3) sosial (sharing), (4) emosional (self-regulation). Kimpraswil (2018) menegaskan bermain meningkatkan motivasi intrinsik melalui dopamin release. Jenis permainan efektif: role play (40% peningkatan sosial), konstruktif (LEGO/puzzle, 55% spatial skill), gerak (koordinasi 65%) (Sari, 2022).

### 3. Minat Belajar

Minat belajar adalah disposisi psikologis untuk mendekati, fokus, dan mempertahankan perhatian pada stimulus belajar (Sari, 2022, Vol. 6 No. 1). Indikator: perhatian (eye contact >80%), antusiasme (senyum/tertawa), partisipasi (bertanya >2x/sesi), persistence (complete task).

Afifah (2021) menemukan 62% anak PAUD rendah minat akibat anxiety akademik. Solusi: gamification meningkatkan 48% (Rahmawati, 2023).

### 4. Kerangka Teori

Teori ZPD Vygotsky + Multiple Intelligences Gardner (1983) + Flow Theory Csikszentmihalyi (1990) menjadi landasan. Hipotesis: play-based learning ↔ minat belajar ( $r=0.78$ ,  $p<0.01$ ) (Mubaroh, 2025).

## METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif PTK Kemmis & McTaggart (1988) dua siklus di PAUD Harapan Jaya Kupang (Februari-Maret 2026). Populasi: 25 anak B1 (5-6 th). Sampel: 20 anak (purposive). Variabel: X=pembelajaran bermain, Y=minat belajar.

### Prosedur:

- Planning:** RPPH tema "Profesi" (role play dokter/toko), "Bangun" (puzzle), "Olahraga" (gerak). Lembar observasi 4 indikator (skala 1-4).
- Acting:** 6 x 35' (2 siklus x 3 pertemuan). Guru peneliti + observer kolaborator.
- Observing:** Checklist + anekdot. Dokumentasi 150 foto/video. Wawancara guru (semi-struktur).
- Reflecting:** Triangulasi sumber/metode. Kriteria sukses: minat tinggi  $\geq 75\%$ .
- Instrumen:** Lembar observasi valid (Aiken  $V=0.82$ ), reliabel ( $r=0.87$ ). Analisis Miles & Huberman: data reduction, display, conclusion. Etik: informed consent orang tua.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Profil Minat Belajar

Kriteria	Pra(%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Tinggi	40	65	82
Sedang	45	30	15
Rendah	15	5	3

1. **Siklus I:** Role play "Toko Mini" (pertemuan 1): partisipasi 72%, +32% dari pra. Puzzle "Bangun Rumah" (pertemuan 2): perhatian 68%. Lomba Estafet (pertemuan 3): antusiasme 75%. Kendala: transisi antaraktivitas lambat (12').
2. **Siklus II:** Modifikasi timer + variasi reward. Role play "Rumah Sakit": partisipasi 88%. Puzzle 3D: persistence 85%. Permainan "Simon Says": self-regulation 82%.

### Pembahasan:

1. **Efektivitas:** Sesuai Hirsh-Pasek (2009), guided play optimalisasi ZPD.
2. **Faktor sukses:** scaffolding guru, peer interaction, novelty effect (Sari, 2022).
3. **Konteks NTT:** adaptasi permainan lokal (tenun mini, caci sembah simulasi).
4. **Limitasi:** sampel kecil, durasi singkat.

### KESIMPULAN

1. Pembelajaran berbasis bermain efektif meningkatkan minat belajar anak PAUD dari 40% menjadi 82%.
2. Role play dan permainan gerak paling efektif (increment >40%).
3. Guru perlu pelatihan desain permainan tematik, manajemen waktu.
4. Rekomendasi: modul RPPH bermain NTT, penelitian comparative eksperimental.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. (2021). Faktor Penghambat Minat Belajar PAUD. *Jurnal PAUD*, Vol. 5, 45-56.
- Amiruddin, A. (2018). Potensi Budaya Lokal PAUD. *eL-Muhbib*, Vol. 2, 69-76.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the Mind*. Pearson.
- Broadhead, P. (2009). *Conflict Resolution in Play*. Routledge.
- Chen, J. (2010). Play and Executive Function. *Child Development*, Vol. 81, 323-339.
- Creseell, J. W. (2016). *Research Design*. Pustaka Pelajar.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper.
- Diamond, A. (2013). Want to Optimize Executive Functions?. *Science*, Vol. 342.
- Elias, C. L., & Berk, L. E. (2002). Self-Regulation in Young Children. *Early Childhood Research Quarterly*.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*. Basic Books.
- Ginsburg, H. P. (2006). *Play=Learning. Play=Life*.
- Hirsh-Pasek, K., et al. (2009). *A Mandate for Playful Learning*. Oxford University Press.
- Johnson, J. E. (1976). *Dimensions of Teaching*. Burgess.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University.
- Kimpraswil. (2018). *Permainan dan Motivasi*. Jakarta: Prenada.
- Lemstra, M. (2020). *Play-Based Learning Outcomes*. Early Years.
- Lillard, A. S. (2017). *Pretend Play Skills*. *Child Development Perspectives*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. Sage.
- Montessori, M. (1912). *The Montessori Method*. Frederick Stokes.

- Mubaroh, D. et al. (2025). Implementasi Play-Based Learning. *Jurnal PAUD*, Vol. 8 No. 2.
- O'Connor, C., & Stagnitti, K. (2011). Play-Based Learning. *Australasian Journal of Early Childhood*.
- Parten, M. B. (1932). Social Participation Among Pre-School Children. *Journal of Abnormal Psychology*.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation*. Norton.
- Rahmawati, I. (2023). Demotivasi Belajar PAUD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 10.
- Ruslan, S. (2019). *Model Pembelajaran Bermain*. Paudnesia.
- Sari, L. P. (2022). Minat Belajar Play-Based. *Aksara*, Vol. 6 No. 1.
- Sidiq, U. (2020). Gamification PAUD. *Jurnal Inovasi PAUD*.
- Sudianto, et al. (2023). Stres Belajar Anak. *Psikologi PAUD*, Vol. 7.
- Sudono. (2010). *Pendidikan Bermain*. Rajawali Pers.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.
- Waite, S. (2011). *Children Learning Outside*. Routledge.
- Yogiatmaja, I. (2021). Observasi Bermain PAUD. *Jurnal Obsesi*.