

## **IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI**

**Narista Oktavia Titu**  
[channienarista@gmail.com](mailto:channienarista@gmail.com)  
**Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng**

### **ABSTRAK**

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Pada masa ini, anak membutuhkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Salah satu pendekatan yang efektif digunakan adalah pembelajaran berbasis bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar secara aktif, bebas bereksplorasi, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan mengkaji berbagai sumber yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan minat belajar anak, menumbuhkan rasa senang, meningkatkan partisipasi, serta membantu anak memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan kegiatan bermain yang edukatif dan kreatif dalam proses pembelajaran di PAUD.

**Kata Kunci:** Implementasi, Pembelajaran Berbasis Bermain, Minat Belajar, Anak Usia Dini.

### **ABSTRACT**

*Early childhood education is a crucial stage in a child's development. At this stage, children need a learning process that is enjoyable and aligned with their developmental characteristics. One effective approach is play-based learning. Through play activities, children can learn actively, freely explore, and develop various aspects of their development. This article aims to examine the implementation of play-based learning in increasing the learning interest of early childhood children. The method used is a literature study by reviewing various relevant sources. The results of the study show that play-based learning can enhance children's interest in learning, foster a sense of enjoyment, increase participation, and help children understand the material more easily. Therefore, teachers need to implement educational and creative play activities in the learning process in early childhood education.*

**Keywords:** Implementation, Play-Based Learning, Learning Interest, Early Childhood.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Pada usia dini, anak berada pada masa emas (golden age), yaitu masa di mana perkembangan berlangsung sangat pesat, baik dari aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa. Pada tahap ini, anak sangat peka terhadap berbagai rangsangan yang diberikan dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang secara tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan anak.

Anak usia dini pada dasarnya belajar melalui bermain. Bermain merupakan aktivitas yang alami dan menyenangkan bagi anak. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga dapat mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta belajar memecahkan berbagai masalah sederhana. Bermain juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir secara fleksibel. Dengan demikian, bermain memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Namun, dalam praktiknya masih ditemukan proses pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga anak cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan

kurang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Padahal, minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Anak yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih aktif, antusias, serta fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar anak, salah satunya melalui pembelajaran berbasis bermain.

Selain itu, setiap anak memiliki potensi dan bakat kreatif yang perlu dikembangkan sejak dini. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, serta mengekspresikan diri secara unik. Jika potensi kreativitas anak tidak dikembangkan sejak awal, maka kemampuan tersebut dapat terpendam dan tidak berkembang secara optimal. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak dapat mengembangkan kreativitas sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam merangsang dan mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang dirancang secara terencana untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk sikap, keterampilan, serta karakter anak. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pembelajaran bertujuan untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas anak agar mampu beradaptasi dengan lingkungan serta siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Pendidikan anak usia dini mencakup anak usia 0 hingga 6 tahun yang berada pada tahap perkembangan prasekolah. Pada masa ini, anak belajar melalui pengalaman langsung dengan memanfaatkan panca indera, seperti melihat, mendengar, meraba, dan merasakan. Melalui interaksi tersebut, anak dapat memahami lingkungan sekitarnya, mengembangkan kemampuan berpikir, serta membangun pengetahuan secara bertahap. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan dalam PAUD harus memperhatikan kebutuhan anak, teori perkembangan, serta prinsip pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan utama bagi anak. Meskipun sebagian orang menganggap bermain hanya sebagai aktivitas yang membuang waktu, pada kenyataannya bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar maupun halus, seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar, dan menggenggam. Selain itu, bermain juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Anak juga memperoleh kesempatan untuk bereksperimen, berimajinasi, bekerja sama dengan teman, serta belajar mengambil keputusan secara mandiri.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam memilih dan merancang kegiatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Guru harus mampu menentukan jenis permainan yang bersifat edukatif dan mampu merangsang perkembangan anak secara optimal. Salah satu sarana yang dapat digunakan adalah Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan. Penggunaan APE dapat membantu anak belajar dengan lebih menarik dan menyenangkan.

Namun, dalam praktiknya masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaan alat permainan, seperti kurangnya variasi alat, ukuran yang tidak sesuai dengan anak, serta kurang menariknya desain alat permainan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan alat permainan yang sesuai, aman, serta menarik bagi anak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana implementasi pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara nyata di lapangan tanpa adanya manipulasi variabel.

Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan melibatkan guru dan anak sebagai subjek utama, serta orang tua sebagai informan pendukung. Pemilihan partisipan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan kemampuan memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui kegiatan observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti rencana pembelajaran, catatan perkembangan anak, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu:

### **1. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, khususnya pada kegiatan bermain yang diterapkan oleh guru. Peneliti mengamati keterlibatan anak, tingkat keaktifan, antusiasme, serta respon anak terhadap kegiatan bermain.

### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada guru dan orang tua untuk memperoleh informasi mengenai penerapan pembelajaran berbasis bermain, perubahan minat belajar anak, serta faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar tersebut.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui foto kegiatan, catatan harian, serta dokumen pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas bermain anak.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi tiga tahapan, yaitu:

1. Reduksi data, yaitu proses pemilihan dan penyederhanaan data yang relevan dengan fokus penelitian
2. Penyajian data, yaitu menyusun data dalam bentuk narasi agar mudah dipahami
3. Penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan hasil penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis

Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi). Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh diharapkan valid, akurat, dan dapat dipercaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini. Hal ini terlihat dari perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung, di mana anak menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi, anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi ketika kegiatan pembelajaran dilakukan melalui bermain. Anak terlihat lebih bersemangat, tidak mudah bosan, serta lebih fokus dalam mengikuti kegiatan. Berbeda dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, kegiatan bermain mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan anak. Selain itu, kegiatan bermain juga mendorong anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Anak tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat langsung melalui eksplorasi, percobaan, serta interaksi dengan teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis bermain dilakukan melalui berbagai kegiatan, seperti bermain peran, permainan edukatif, permainan motorik, serta penggunaan alat permainan edukatif (APE). Guru menyatakan bahwa metode ini lebih efektif dalam menarik perhatian anak dibandingkan metode ceramah atau pemberian tugas semata. Dari sisi minat belajar, anak menunjukkan peningkatan yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk mencoba hal baru, serta keberanian untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Anak juga lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena pembelajaran dilakukan secara konkret dan melalui pengalaman langsung.

Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala. Salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana, seperti kurangnya variasi alat permainan edukatif yang tersedia di kelas. Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan yang sama dalam merancang kegiatan bermain yang kreatif dan variatif.

Faktor lain yang memengaruhi adalah perbedaan karakteristik anak. Beberapa anak masih menunjukkan sikap pasif, pemalu, dan kurang percaya diri, sehingga membutuhkan pendekatan khusus agar dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain. Selain itu, faktor lingkungan keluarga, seperti kebiasaan penggunaan gawai yang berlebihan, juga dapat memengaruhi minat belajar anak.

Meskipun demikian, pembelajaran berbasis bermain tetap menunjukkan dampak positif yang signifikan, antara lain:

1. meningkatkan minat dan motivasi belajar anak
2. menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
3. meningkatkan interaksi sosial antar anak
4. mengembangkan kreativitas dan imajinasi
5. membantu anak memahami materi secara lebih mudah

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis bermain merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat terus mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berbasis bermain agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak.

### **Pembahasan**

Pembelajaran berbasis bermain adalah proses pembelajaran yang menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana utama untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pendekatan ini, anak belajar melalui pengalaman langsung, mencoba, menemukan, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga membantu

perkembangan motorik, bahasa, sosial emosional, dan kreativitas anak.

Minat belajar adalah rasa suka, tertarik, dan keinginan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak yang memiliki minat belajar akan menunjukkan sikap antusias, aktif bertanya, serta senang mengikuti kegiatan sampai selesai.

Penerapan metode yang menyesuaikan gaya belajar siswa sangat penting di dalam kelas, khususnya dalam proses pembelajaran TK A untuk menuntun mereka menemukan pengetahuan yang benar dan mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Salah satu metode yang tepat digunakan untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik TK A adalah dengan menggunakan metode permainan. Di dalam proses penelitian yang dilakukan selama lima minggu, peneliti mendapat kesempatan menerapkan metode permainan sebanyak enam kali pada mata pelajaran dan tema yang beragam, serta berbagai macam permainan untuk mengukur efektivitas metode ini untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik siswa TK A.

Pada setiap pertemuan, peneliti menerapkan tiga tahap pelaksanaan metode permainan yaitu: pra-bermain, bermain, dan kegiatan penutup. Adapun tahap pra-bermain dilakukan oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, guru melakukan persiapan seperti: 1) merencanakan RPP; 2) membuat materi ajar; 3) menyiapkan aktivitas permainan yang sesuai dengan tema dan mata pelajaran; 4) mempersiapkan standar penilaian yang sesuai untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran; serta 5) menyiapkan alat permainan edukatif untuk mendukung pelaksanaan bermain untuk belajar. Selanjutnya, pada tahap bermain dilakukan pada proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru akan memulai kelas dengan menjelaskan sedikit materi pengantar yang selanjutnya akan diintegrasikan dengan permainan. Sebelum permainan berlangsung, guru juga dapat menyepakati aturan bermain, menjelaskan cara bermain, ataupun membagi kelompok jika permainan dilakukan dalam kelompok atau sentra. Pada tahap terakhir yaitu kegiatan penutup dilakukan di akhir kelas, yaitu proses ketika guru menuangkan penilaian dalam bentuk deskripsi (catatan anekdot), ataupun rubrik dan checklist, untuk mengukur keberhasilan metode yang digunakan, dan ketercapaian tujuan pembelajaran oleh masing masing siswa.

Minat belajar perlu ditumbuhkan sejak dini karena akan memengaruhi semangat anak dalam belajar di masa selanjutnya.

#### 1. Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain

Guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis bermain melalui berbagai kegiatan yang menarik, seperti:

- 1) Bermain balok untuk mengenal bentuk dan ukuran.
- 2) Bermain peran sebagai dokter, guru, atau pedagang.
- 3) Bermain air untuk mengenal sifat benda cair.
- 4) Bernyanyi dan menari sambil belajar huruf atau angka.
- 5) Permainan kelompok untuk melatih kerja sama.

Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan alat permainan, mengarahkan kegiatan, dan memberikan motivasi kepada anak.

#### 2. Dampak Pembelajaran Berbasis Bermain terhadap Minat Belajar

Pembelajaran berbasis bermain memberikan banyak manfaat, antara lain:

- 1) Anak merasa senang saat belajar.
- 2) Anak lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan.
- 3) Anak lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- 4) Anak berani mencoba dan bereksplorasi.
- 5) Anak tidak mudah bosan di kelas.

Dengan demikian, kegiatan bermain mampu meningkatkan minat belajar anak secara efektif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Pembelajaran berbasis bermain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi anak, sehingga mampu mendorong keterlibatan anak secara optimal dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan bermain, anak menunjukkan peningkatan minat belajar yang ditandai dengan sikap lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak juga lebih mudah memahami materi pembelajaran karena diperoleh melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Selain itu, pembelajaran berbasis bermain tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung perkembangan aspek lain seperti sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan kreativitas anak.

Namun, dalam implementasinya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya variasi alat permainan edukatif, serta perbedaan karakteristik anak yang memengaruhi tingkat keterlibatan dalam kegiatan bermain. Selain itu, faktor lingkungan keluarga seperti penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat memengaruhi minat belajar anak.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain perlu diterapkan secara optimal dan berkelanjutan sebagai strategi pembelajaran di PAUD guna meningkatkan minat belajar anak sekaligus mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

### 1) Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan pembelajaran berbasis bermain dengan menciptakan kegiatan yang kreatif, inovatif, dan bervariasi. Guru juga perlu menyesuaikan kegiatan bermain dengan kebutuhan dan karakteristik setiap anak agar semua anak dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

### 2) Bagi Lembaga PAUD

Lembaga pendidikan diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, terutama alat permainan edukatif (APE) yang aman, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak. Selain itu, lembaga juga perlu memberikan pelatihan kepada guru terkait strategi pembelajaran berbasis bermain.

### 3) Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran anak dengan memberikan stimulasi yang sesuai di rumah, seperti mengajak anak bermain edukatif serta membatasi penggunaan gawai agar tidak berlebihan.

### 4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam mengenai pembelajaran berbasis bermain, khususnya dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda atau pada konteks yang lebih luas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Zaini, bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini, Vol. 3 No. 1 Januari-Juni 2015.
- Ala Laela, Ema Aprianti, meningkatkan minat belajar anak melalui metode bermain menggunakan alat permainan edukatif, jurnal ceria Vol.2 No.6 November 2019.
- Angga Saputra, Alumni Pascasarjana Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta, permainan

- edukatif untuk anak usia dini, *Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan Islam anak Usia Dini*, Vol. 1, Nomor 1, Maret 2019.
- Damaris Fajar Dewanti dan Nancy Susiana, Penerapan Model Pembelajaran Play-Based Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Guru, Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif dan Komunikasi Peserta Didik, *Jurnal Teknologi Pendidikan* 23(3), 2024.
- Desi Amanda, Tri Wahyuningsih, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia, *Journal on Early Childhood* Volume 8 Issue 2 2025.
- Fitri Wahyuni, Suci Midsyahri Azizah, Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*. Vol. 15 No. 1 (2020).
- Hartatik, metode pembelajaran bermain pada pendidikan anak usia dini, 19 April 2017.
- Heri Sopian Hadi, Muhmmad Taufik, Muharris, Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bumigora, Pariwisata, Universitas Bumigora. Vol. 4, No. 8 August 2025.
- Hilda Zahra Lubis, Nadia Ariqah, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan SosialHumaniora* Volume. 5 Nomor. 1 Maret 2025.
- Itaul Hasanah, Universitas Annuqayah Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak melalui Metode Bermain, Vol. 1 No. 1, January 2024.
- Lailatul Jannah<sup>1</sup>, Ratri Kurnia Pratiwi<sup>2</sup> 1,2Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah. Peningkatan Minat Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Game Pada Anak Usia Dini. Volume 5, Nomor 2 (2025).
- Maya Nurfadhillah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Pasca Sarjana Universitas Panca Sakti Bekasi, Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Media Video dan Media Gambar, *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Volume 9 (02) May 2023
- Melisa Tarigan, Aminda Tri Handayani, Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa T.A 2022/2023, Vol. 9 No. 3 Desember 2023.
- Moh. Fauziddin Program Studi PG-PAUD, STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai, *Jurnal Obsesi* 2 (2) (2016).
- Mutia Mawarda, Safira Dwi Ramadhanti. Metode Pembelajaran Berbasis Bermain pada Anak Usia Dini di TK/MI YASPA Palembang, 14 Jun 2025.
- Naifah Luqyana Azzahra, Alisha Sabrina Putri, Devi Aulianti, Efektivitas Metode Bermain Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Di PAUD, *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 20 December 2025.
- Nelfa Rizki Aulia, Elnawati, Muhammad Ishaq Gery. Strategi Peningkatan Minat Belajar melalui Bermain pada Anak Usia Dini, 2024.
- Nirmala Putri Zahrah Salsabil, Nurin Nur Aini, Putri Zuniar Dias Ningrum, Pengembangan Media Busy House Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini, Volume 3 Nomor 1 Maret 2025.
- Nita Apriyani, Hibana, Susilo Suhrahman, Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 2, Desember 2020.
- Nurul Puji Astuti<sup>1</sup>, Sri Watini<sup>2</sup> Program Pasca Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti, Indonesia, Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini, Volume 08 (3) September 2022.
- Prasetya Zebua, Neneng Andriani, Penerapan Metode Permainan dalam Memfasilitasi Gaya Belajar Kinestetik Siswa TK A, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9 Issue 2 (2025).
- Rina Nurdiana Sekolah Tinggi Agama Islam Siliwangi, Garut, Indonesia, Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 2, Oktober 2023.
- Rindu Sehati<sup>1</sup>, Selamat Pohan<sup>2</sup> 1,2Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain melalui Engagement Belajar Anak Usia Dini, Volume 3, Nomor 2, 2025.
- Rosiyannah, Yufiarti, Sri Martini Meilani. Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 Issue 1 (2021).
- Sintha Wahjusaputri, Ernawati, Yunita Wahyuni, dan Ida Wahyuni, Penerapan Pendekatan Play-

- Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, Juli 2024.
- Sri Jumiaty Permatasari, Aris Suziman, Itsnain Alfajri Husain, Pelatihan Model Pembelajaran Berbasis Bermain untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini bagi Guru PAUD, *Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif Volume 1 Nomor 1 Edisi Februari 2025*.
- Sri Wahyuni\*, Handayani, Rakhmawati. Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-kanak melalui Pembelajaran di Luar Kelas. Vol. 4, No. 1, 2024.
- Syva Lestiyani Dewi, Universitas Pendidikan Indonesia, Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini, *Journal on Early Childhood Volume 5 Issue 2 2022*.
- Wida Rahma Arwiyantasari, Nisa Ardhaningtyas, Kiky Anggun Sanjaya. *Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia Vol.2, No.2 Mei 2024*.
- Wilujeng Dwi Rahmadani, Ismi Izzatul Maula, Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Pos PAUD Siwi Asih Bunda, analisis konseptual perencanaan pembelajaran berbasis bermain dalam stimulasi perkembangan motorik anak usia dini, *Jurnal Lentera Anak Vol. 06 NO. 02 Oktober 2025*.