



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Metode Pembelajaran Berbasis Bermain pada Anak Usia Dini di TK/MI YASPA Palembang

Mutia Mawardah¹ | Safira Dwi Ramadhanti^{2*}

^{1,2*} Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

Correspondence

^{2*} Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.
Email: safiradwiramadhanti730@gmail.com.

Funding information

Universitas Bina Darma.

Abstract

Early childhood refers to children aged 0–8 years who are in a stage of physical and mental growth and development. One effective way for children to learn during this period is through play. Learning while playing can be enjoyable and engaging for children. The approach that combines play and learning integrates playful activities into the teaching and learning process, aiming to create a joyful atmosphere and encourage active participation. Community-based research indicates that play-based learning methods are highly effective in enhancing young children's abilities. This approach not only supports cognitive development but also strengthens social, emotional, and physical aspects. Early childhood education serves as a fundamental stage in shaping children's abilities and character for the future. During this phase, children experience rapid growth and development, both physically and psychologically; therefore, the learning approach should be designed appropriately and responsively to meet their developmental needs.

Keywords

YASPA Palembang Kindergarten/MI; Learning Through Play; Children.

Abstrak

Anak usia dini adalah individu berusia 0–8 tahun yang sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik secara fisik maupun mental. Salah satu cara pembelajaran yang efektif pada tahap ini adalah melalui aktivitas bermain. Belajar sambil bermain dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar bertujuan menciptakan suasana yang menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis bermain terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga memperkuat aspek sosial, emosional, dan fisik anak. Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam pembentukan kemampuan dan karakter anak di masa depan. Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik secara fisik maupun psikologis, sehingga pendekatan pembelajaran perlu dirancang secara tepat dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan mereka.

Kata Kunci

TK/MI YASPA Palembang; Bermain Sambil Belajar; Anak-Anak.

1 | PENDAHULUAN

Pemerintah melalui *UU Sisdiknas* mendefinisikan anak usia dini sebagai anak dengan rentang usia 0–6 tahun. Soemiarti Patmonodewo mengutip pendapat tentang anak usia dini menurut Biecheler dan Snowman, bahwa yang dimaksud anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3–6 tahun. Batasan yang digunakan oleh *The National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* dan para ahli pada umumnya adalah: "*early childhood*" (masa kanak-kanak awal) adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Dengan demikian, mulai dari anak itu lahir hingga mencapai umur 8 tahun, ia dikategorikan sebagai anak usia dini. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai *golden age* karena masa ini sangat menentukan bagaimana mereka kelak ketika dewasa, baik dari aspek fisik, mental, maupun kecerdasan.

Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik, di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0–8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Salah satu cara pembelajaran pada usia dini adalah melalui bermain. Belajar sambil bermain dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan. Menurut Montessori (2013), pembelajaran yang sejati muncul dari kebebasan anak-anak untuk memilih kegiatan mereka dan untuk menyempurnakannya. Hal ini juga memerlukan perumusan kembali tentang apa makna dari seorang pengajar. Dalam kelas-kelas konvensional, para pengajar biasanya mengambil posisi di pusat perhatian dan sering kali berjuang untuk mendorong serta melibatkan sekelompok anak-anak yang memiliki tingkat kesiapan dan kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pendidik ketika mengajar anak-anak usia dini harus menggunakan cara yang menyenangkan.

Menurut Conny R. Semiawan seperti dikutip oleh Sabil Risaldy (2014), bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas, anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik, mental, intelektual, maupun spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek. Setiap anak memiliki bakat kreatif. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karenanya perlu dipupuk sejak dini. Jika bakat kreatif anak tidak dipupuk, maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam dan tidak dapat diwujudkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini (Musbikin, 2010). Berdasarkan uraian tersebut, bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini membahas tentang pengaruh dan manfaat bermain, serta berbagai metode bermain bagi anak-anak usia dini di TK/MI YASPA Palembang.

2 | LANDASAN TEORI

Bermain merupakan aktivitas fundamental dalam perkembangan anak usia dini dan dapat diintegrasikan sebagai metode pembelajaran yang efektif. Melalui bermain, anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik, mulai dari fisik, kognitif, sosial, hingga emosional (Limbong *et al.*, 2024; Sulikasmi *et al.*, 2024). Secara umum, terdapat tiga jenis bermain yang sering digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain peran (Mulyasa, 2012; Limbong *et al.*, 2024):

1) Bermain Sosial

Bermain sosial melibatkan interaksi anak dengan teman sebaya. Aktivitas ini sangat penting untuk mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Melalui bermain sosial, anak belajar memahami dinamika kelompok, membangun relasi interpersonal, serta mengembangkan empati dan kemampuan berkomunikasi (Apriyani, 2021; Harianja *et al.*, 2023; Yunifia & Wardhani, 2023; Rahmawati, 2015). Kegiatan ini juga menjadi sarana bagi anak untuk belajar berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.

2) Bermain dengan Benda

Pada jenis bermain ini, anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan berinovasi menggunakan objek fisik di sekitarnya. Aktivitas ini tidak hanya merangsang kreativitas, tetapi juga memperkuat keterampilan motorik halus serta pemahaman konseptual terhadap lingkungan (Fika *et al.*, 2019; Fitriyah, 2024). Bermain dengan benda juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bicara dan kognitif anak (Ariawan *et al.*, 2019; Aulina, 2015). Dalam praktiknya, penggunaan *loose parts* dan pendekatan *STEAM* dapat memperkaya pengalaman belajar anak (Fitriyah, 2024).

3) Bermain Peran

Bermain peran melibatkan anak dalam simulasi atau pengulangan peran tertentu, seperti menjadi dokter, guru, atau orang tua. Melalui aktivitas ini, anak dapat belajar tentang interaksi manusia, memahami dinamika sosial, serta mengembangkan kepercayaan diri dan empati (Yunifia & Wardhani, 2023; Rahmawati, 2015; Harianja *et al.*, 2023; Aziz, 2020). Bermain peran juga memberikan pengalaman langsung bagi anak untuk memahami emosi serta perspektif orang lain, sehingga mendukung pengembangan keterampilan komunikasi dan interaksi kelompok (Afriany *et al.*, 2021; Fitriani, 2021).

Penerapan metode pembelajaran berbasis bermain perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis bermain diyakini sebagai cara paling efektif bagi anak usia dini untuk membangun pengetahuan dan keterampilan (Fajzrina *et al.*, 2022; Aprilia *et al.*, 2024). Dengan demikian, bermain bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan strategi pendidikan yang integral dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal (Gea & Zega, 2025; Usman & Azizah, 2024). Inovasi dalam pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan melalui integrasi berbagai pendekatan kreatif, seperti *fun-based learning*, *project-based learning*, serta pemanfaatan teknologi digital yang ramah anak (Aprilia *et al.*, 2024; Ismawati & Puspita, 2024; Sari & Malik, 2024). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan motorik, literasi, numerasi, serta pemahaman konsep-konsep dasar pada anak usia dini (Nurdiana, 2023; Dhika *et al.*, 2025). Dengan memperhatikan berbagai pendekatan dan metode di atas, pendidik diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kreatif, dan inklusif, sehingga setiap anak dapat berkembang sesuai potensi yang dimilikinya.

3 | METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah bermain sambil belajar. Metode ini pada dasarnya memadukan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan tidak menegangkan bagi anak-anak. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam berbagai aktivitas yang merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas mereka. Penerapan metode ini dilakukan melalui berbagai jenis permainan edukatif yang sederhana namun bermakna, seperti permainan peran, permainan dengan alat peraga, hingga kegiatan seni dan kerajinan tangan. Setiap aktivitas dirancang agar anak dapat belajar sambil bergerak, berinteraksi, dan bereksplorasi dengan lingkungan sekitar serta teman-temannya. Dengan begitu, proses belajar tidak terasa seperti beban, melainkan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan penuh makna. Guru berperan sebagai pendamping yang tidak hanya mengarahkan, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk berinisiatif dan berpendapat. Dalam suasana yang santai dan akrab, anak-anak didorong untuk lebih percaya diri, berani mencoba hal-hal baru, dan belajar bekerjasama dengan teman sebaya. Selain itu, metode ini juga memperhatikan kebutuhan dan karakteristik setiap anak, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih personal dan relevan bagi perkembangan mereka. Melalui metode bermain sambil belajar, diharapkan setiap anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang aktif, kreatif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Lebih dari sekadar memperoleh pengetahuan, anak-anak juga belajar tentang nilai-nilai kehidupan, seperti saling menghargai, bekerja sama, dan mengelola emosi. Dengan demikian, metode ini tidak hanya mendukung perkembangan intelektual, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian anak sejak dini.

4 | HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di TK/MI YASPA Palembang, penulis mengimplementasikan sejumlah metode pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan bermain dalam proses pembelajaran. Pendidik di TK/MI YASPA secara konsisten menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti pemberian teka-teki, permainan puzzle, pelaksanaan proyek-proyek mini, pemberian ruang kebebasan bagi anak dalam mengekspresikan ide serta imajinasinya, dan kegiatan menyanyi bersama. Respons positif ditunjukkan oleh peserta didik yang tampak antusias dan bersemangat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mencerminkan bahwa pendekatan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memotivasi. Salah satu metode yang digunakan penulis adalah pemberian teka-teki, yang terbukti memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar anak. Aktivitas ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sekaligus melatih koordinasi motorik halus mereka. Selain itu, teka-teki juga melatih ketekunan dan kemampuan pemecahan masalah, karena memerlukan proses berpikir yang tidak selalu mudah. Anak-anak didorong untuk tidak menyerah dan terus mencoba hingga menemukan solusi yang tepat. Permainan seperti puzzle juga berperan penting dalam melatih koordinasi mata dan tangan, yang merupakan dasar dari keterampilan motorik penting seperti menulis dan menggambar. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak secara terpadu.



Gambar 1. Kegiatan Bermain Teka-Teki

Permainan memiliki manfaat yang signifikan dan memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan kecerdasan anak. Aktivitas bermain ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan keterampilan motorik anak di dalam kelas. Salah satu bentuk permainan yang relevan adalah bermain dengan benda, yaitu aktivitas saat anak menggunakan atau memanipulasi objek tertentu sebagai bagian dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Dalam konteks ini, lembaga pendidikan anak usia dini dituntut untuk menyediakan berbagai jenis permainan beserta objek-objek yang aman dan nyaman agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh anak-anak dalam proses bermain. Menurut Mulyasa (2012), tipe bermain dengan benda mencakup tiga kategori utama, yaitu bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain dengan aturan.



Gambar 2. Kegiatan Bermain Teka-Teki

Aktivitas menyusun puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang memberikan manfaat besar serta memainkan peran penting dalam pengembangan kecerdasan anak. Permainan ini tidak hanya mendorong anak untuk berpikir secara kritis dan kreatif, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan motorik halus mereka, khususnya ketika dilakukan di lingkungan kelas. Kegiatan bermain dengan benda, seperti menyusun puzzle, melibatkan penggunaan objek-objek tertentu yang dapat dimanipulasi oleh anak untuk mencapai tujuan tertentu, sekaligus menjadi sumber hiburan yang menyenangkan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini perlu memfasilitasi berbagai jenis permainan edukatif, termasuk penyediaan benda-benda bermain yang aman dan nyaman untuk digunakan. Sebagaimana dikemukakan oleh Mulyasa (2012), jenis bermain dengan benda mencakup tiga bentuk utama, yaitu bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain dengan aturan, yang semuanya dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.



Gambar 3. Kegiatan Proyek Mini

Dalam konteks ini, proyek yang dimaksud merujuk pada serangkaian kegiatan terstruktur yang diterapkan dalam bidang seni, dengan fokus pada aktivitas-aktivitas yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Melalui kegiatan tersebut, anak-anak diperkenalkan pada konsep dasar konstruksi dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana seperti kertas, karton, gunting, lem, dan berbagai material lainnya. Pemberian proyek seperti kegiatan menggunting dan menempel kepada anak usia dini memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan mereka. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktivitas ini juga mendukung perkembangan berbagai aspek tumbuh kembang anak, termasuk motorik halus, kreativitas, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan mengikuti instruksi secara mandiri.



Gambar 4. Kegiatan Foto Kreasi

Memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka merupakan bagian penting dari proses pembelajaran yang kreatif. Salah satu bentuk penerapannya adalah dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menggambar bebas di atas kertas kosong, menyobek, dan menempelkan potongan kertas berwarna pada gambar yang telah dibuat. Teknik ini dikenal sebagai kolase, yang dalam bahasa Inggris disebut *collage*, berasal dari kata *coller* dalam bahasa Prancis yang berarti "merekat". Menurut Muharrar dan Verayanti (2013), kolase merupakan teknik seni yang dilakukan dengan cara menempelkan berbagai jenis material, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya, serta dapat dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya. Kolase merupakan metode menyusun berbagai unsur ke dalam satu bingkai untuk menciptakan karya seni yang baru. Bahan yang digunakan dapat berasal dari alam, buatan, setengah jadi, bahan jadi, maupun bahan sisa. Potensi kreativitas yang secara alami dimiliki anak sejak lahir perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang bersifat unik, menarik, dan menyenangkan, sehingga anak dapat mengeksplorasi dan mengekspresikan ide-ide baru secara optimal. Pengembangan keterampilan kolase bertujuan untuk merangsang imajinasi, kreativitas, dan rasa estetika anak, sekaligus melatih kesabaran serta ketelitian mereka. Dengan demikian, keterampilan motorik halus anak dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan tahapan perkembangan yang diharapkan (Wahyuni, 2018).



Gambar 5. Kegiatan Bernyanyi

Bernyanyi merupakan salah satu aktivitas yang memiliki peran penting dalam kehidupan, tidak hanya bagi orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak. Banyak anak menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap lagu dan kegiatan menyanyi, sehingga tidak mengherankan apabila metode menyanyi sering dimanfaatkan oleh orang tua maupun pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Aktivitas ini menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pengetahuan secara menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak usia dini. Metode pembelajaran berbasis bermain menjadi salah satu pendekatan yang sesuai untuk mendukung perkembangan anak secara holistik. Bermain bukan hanya merupakan kegiatan rekreatif, tetapi juga menjadi sarana belajar alami yang efektif dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan emosional secara terpadu. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengimplementasikan metode ini secara tepat. Mereka perlu memahami karakteristik, kebutuhan, serta kecepatan belajar setiap anak, dan menyusun pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan masing-masing individu. Dalam jangka panjang, penerapan metode pembelajaran berbasis bermain dapat membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan dasar dan karakter positif, seperti berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, serta kepercayaan diri. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung anak-anak untuk mencapai potensi optimal mereka di masa depan.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat di TK/MI YASPA Palembang, dapat dilihat bahwa pendekatan pembelajaran berbasis bermain benar-benar membawa dampak nyata bagi perkembangan anak usia dini. Anak-anak tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat penuh dalam setiap aktivitas yang diberikan. Suasana kelas yang semula cenderung pasif berubah menjadi lebih hidup dan interaktif, sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan (Limjong *et al.*, 2024). Metode seperti teka-teki, puzzle, proyek mini, hingga kolase dan bernyanyi, bukan hanya sekadar hiburan, namun juga menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis anak. Ketika anak-anak dihadapkan pada teka-teki atau puzzle, mereka belajar untuk tidak mudah menyerah, menemukan solusi, dan mengasah logika secara alami. Hal ini selaras dengan temuan Fitriyah (2024) serta Sulikasmu *et al.* (2024) yang menegaskan bahwa permainan edukatif sangat berperan dalam merangsang perkembangan kognitif dan motorik halus anak.

Selain itu, kegiatan yang memberi ruang kebebasan berekspresi—seperti menggambar bebas dan membuat kolase—terbukti mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian. Anak-anak tidak hanya sekadar mengikuti instruksi, melainkan juga berani menuangkan ide dan imajinasi mereka sendiri. Proses ini sangat penting untuk membangun karakter dan kepercayaan diri sejak dini, sebagaimana juga ditegaskan oleh Usman & Azizah (2024). Kegiatan bernyanyi bersama juga memberi warna tersendiri. Lagu-lagu yang sederhana, namun penuh makna, ternyata dapat mempererat hubungan sosial di antara anak-anak. Mereka belajar bekerja sama, saling mendengarkan, dan menikmati proses belajar secara kolektif (Ningsih *et al.*, 2024; Dhika *et al.*, 2025). Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran di usia dini tidak harus selalu formal dan terstruktur, namun justru perlu dikemas dengan pendekatan yang ramah anak dan menyenangkan (Aprilia *et al.*, 2024).

Namun, di balik berbagai keunggulan tersebut, tentu ada tantangan yang harus dihadapi. Guru dituntut untuk terus berinovasi, kreatif dalam merancang aktivitas, serta mampu menyesuaikan metode dengan karakteristik setiap anak. Dukungan fasilitas yang memadai, seperti alat permainan edukatif yang aman dan bahan-bahan kreatif, juga menjadi faktor penting agar proses pembelajaran berjalan optimal (Ismawati & Puspita, 2024; Nurdiana, 2023). Pengalaman di TK/MI YASPA Palembang ini memperkuat keyakinan bahwa pembelajaran berbasis bermain sangat relevan untuk diterapkan di pendidikan anak usia dini. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terbantu dalam membentuk karakter positif, kemandirian, dan kemampuan bersosialisasi yang baik (Sari & Malik, 2024; Hajar *et al.*, 2025; Gea & Zega, 2025). Sinergi antara guru, orang tua, dan lingkungan sekitar menjadi kunci utama

agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, baik secara intelektual maupun sosial-emosional.

5 | KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan temuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis bermain terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga memperkuat aspek sosial, emosional, dan fisik anak. Pendidikan anak usia dini sendiri merupakan tahap fundamental dalam pembentukan kemampuan dan karakter anak di masa depan. Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat, baik secara fisik maupun psikologis, sehingga pendekatan pembelajaran perlu dirancang secara tepat dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan mereka.

Agar metode pembelajaran berbasis bermain dapat diimplementasikan secara optimal dalam pendidikan anak usia dini, diperlukan peran aktif dari berbagai pihak. Guru dan orang tua perlu memiliki pemahaman yang mendalam serta keterampilan yang memadai dalam menerapkan pendekatan ini guna mendukung pencapaian potensi anak secara maksimal. Selain itu, pengembangan kurikulum yang berbasis bermain dan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak sangat penting untuk mendorong kemajuan dalam aspek kognitif, motorik, dan sosial-emosional mereka. Upaya peningkatan kualitas juga dapat dilakukan melalui pelatihan bagi para pendidik agar mereka mampu menerapkan metode pembelajaran berbasis bermain secara efektif di dalam kelas. Di sisi lain, keterlibatan orang tua perlu ditingkatkan melalui penyediaan informasi dan pelatihan yang relevan mengenai pendekatan pembelajaran ini, sehingga tercipta sinergi antara lingkungan rumah dan sekolah. Tidak kalah penting, penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan bermain dan belajar anak harus menjadi perhatian utama, guna menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan edukatif. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan pendidikan anak usia dini dapat berlangsung secara lebih efektif dalam membentuk karakter serta mengembangkan kemampuan anak secara optimal di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK/MI YASPA Palembang atas dukungan dan kerja sama yang telah diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

REFERENSI

- Afriany, F., Rahmiati, S., & Poiran, P. (2021). Terapi bermain untuk aspek sosial emosional anak autisme di Kabupaten Bungo Provinsi Jambi. *Jurnal Administrasi Sosial dan Humaniora*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.56957/jsr.v4i1.139>
- Aprilia, N. F., Hafiza, H., & Sholihah, M. (2024). Metode pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini berbasis fun-based learning. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 33–39. <https://doi.org/10.51675/alzam.v4i2.930>
- Apriyani, N. (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>
- Ariawan, V., Agustin, E., & Rahman, R. (2019). Bermain sebagai sarana mengembangkan keterampilan menyimak anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (Japra)*, 2(1), 25–36. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5310>
- Aulina, C. (2015). Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59–69. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73>
- Aziz, A. (2020). Pengaruh bermain peran (pretend play) pada anak dengan gangguan spektrum autisme terhadap kemampuan sosialisasi. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 8(1), 4–13. <https://doi.org/10.32534/jjb.v8i1.1076>
- Dhika, H., Destiwati, F., Surajiyo, S., & Suwarno, N. (2025). Pengenalan huruf dan angka pada pembelajaran bermain di pendidikan anak usia dini. *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.70427/smartdedication.v2i1.144>

- Fajzrina, L., Noormawanti, N., & Garianto, G. (2022). Peran orang tua terhadap perkembangan sosial emosional anak pada masa pandemi COVID-19. *Thufulah*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.24127/thufulah.v1i1.1884>
- Fika, Y., Meilanie, S., & Fridani, L. (2019). Peningkatan kemampuan bicara anak melalui bermain peran berbasis budaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>
- Fitriani, A. (2021). Pengaruh bermain peran (role playing) makro terhadap peningkatan kosakata bahasa Indonesia anak taman kanak-kanak. *Alurwatulwutsqo*, 2(1), 60–63. <https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v2i1.27>
- Fitriyah, Q. F. (2024, October). Pembelajaran berbasis STEAM dan loose parts untuk mendukung merdeka bermain pada anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah* (Vol. 4, No. 1, pp. 9–15).
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Hajar, I. S., Chotib, M., & Yahya, M. (2025). Penerapan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan pemahaman praktik wudhu dan salat pada anak usia dini. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(2), 225–241. <https://doi.org/10.35719/jtpdp.v1i2.30>
- Harianja, A., Siregar, R., & Lubis, J. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Ismawati, D., & Puspita, Y. (2024). Inovasi pembelajaran literasi numerasi untuk anak usia dini di era digital. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 1542–1548. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.1530>
- 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://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12740>
- Ningsih, D. A., Sihombing, G. D., Azarah, S. A., Pancenang, S. A., & Novitasari, Y. (2024). Strategi pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini melalui pendekatan gerak dan lagu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 92–109. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v7i2.19764>
- Nurdiana, R. (2023). Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan terhadap keterampilan motorik kasar anak usia dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i2.25>
- Rahmawati, A. (2015). Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Sari, P. N., & Malik, L. R. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis proyek P5 pada pendidikan anak usia dini. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 7(2), 267–277.
- Sulikasmi, S., Noviani, D., & Arjaya, R. (2024). Model pembelajaran berbasis permainan pada perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(4), 314–329.
- Usman, A. Z. A., & Azizah, F. P. (2024). Dunia pendidikan: Epistemologi pendidikan anak usia dini dalam perspektif Maria Montessori. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 5(1), 31–45.
- Yunifia, R., & Wardhani, J. (2023). Efektivitas bermain peran terhadap kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2163–2176. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191>

How to cite this article: Mawardah, M., & Ramadhanti, S. D. (2025). Metode Pembelajaran Berbasis Bermain pada Anak Usia Dini di TK/MI YASPA Palembang. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 297–304. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i2.559>.