

Penerapan Metode *Play-Based Learning* dalam Menstimulasi Pemahaman Warna dan Nama Teman Sebaya pada Anak Usia 3-4 Tahun di TPA Baureno

Nurul Azizah^{1*}, Shobri Firman Susanto²

¹²Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

*e-mail korespondensi: nurul.22004@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The Alpha Generation is growing up amid rapid digital technological development, which has influenced the way children learn and interact. As a result, some young children still experience difficulties in understanding colors and recognizing the names of their peers. Daycare centers (TPA) serve not only as childcare facilities but also as learning environments that support early childhood development. This study aims to describe the implementation of the play-based learning method to stimulate color understanding and peer name recognition among children aged 3–4 years and to identify the supporting and inhibiting factors affecting its implementation. This study employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through in-depth interviews, participant observation, and documentation. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. Data trustworthiness was established through source triangulation, technique triangulation, and tests of credibility, transferability, and confirmability. The findings revealed that play-based learning was implemented through three stages: opening, core, and closing activities. Supporting factors included caregiver and parental support, play media, and a supportive learning environment, while inhibiting factors included children's adaptation process, differences in interests and abilities, and limited attention span. The study concludes that play-based learning effectively stimulates children's understanding of colors and recognition of their peers' names. Its flexible implementation, tailored to children's characteristics and needs, creates active, enjoyable, and meaningful learning experiences that optimally support children's cognitive and social development.

Keywords: *Play-based learning, early childhood, color recognition, peer name recognition, daycare center.*

Abstrak

Generasi alpha tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital yang memengaruhi cara belajar dan berinteraksi. Kondisi ini menyebabkan sebagian anak usia dini masih mengalami kesulitan memahami warna dan mengenal nama teman sebaya. TPA berperan tidak hanya sebagai tempat pengasuhan, tetapi sebagai lingkungan belajar yang mendukung stimulasi perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan metode *play-based learning* untuk menstimulasi pemahaman warna dan nama teman sebaya pada anak usia 3-4 tahun serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, serta uji kredibilitas, transferabilitas, dan konfirmabilitas. Hasil penelitian menunjukkan penerapan *play-based learning* dilaksanakan melalui tahap pembukaan, inti, dan penutup. Faktor pendukung meliputi dukungan pengasuh dan orang tua, media bermain, serta lingkungan belajar, faktor penghambat meliputi proses adaptasi anak, perbedaan minat dan kemampuan, keterbatasan fokus. Simpulan menunjukkan bahwa penerapan *play-based learning* melalui berbagai aktivitas bermain mampu menstimulasi pemahaman warna dan pengenalan nama teman sebaya. Pelaksanaannya bersifat fleksibel, menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan anak, sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna serta mendukung perkembangan kognitif dan sosial secara optimal.

Kata Kunci: *play-based learning, anak usia dini, pemahaman warna, nama teman sebaya, taman penitipan anak.*

Accepted: 2026-06-30

Published: 2026-07-07

PENDAHULUAN

Anak usia dini saat ini merupakan bagian dari Generasi Alpha yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Karakteristik generasi ini berbeda dengan generasi sebelumnya karena sejak usia dini telah terbiasa berinteraksi dengan berbagai perangkat digital. Di satu sisi, perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, namun di sisi lain juga dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi secara langsung dan

berinteraksi dengan lingkungan maupun teman sebayanya. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi perkembangan kognitif dan sosial anak, termasuk kemampuan memahami warna dan mengenal nama teman sebaya. Padahal, pada usia 3-4 tahun anak mulai mengembangkan kemampuan mengenali simbol, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, serta membangun interaksi sosial melalui pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungannya (Neviyarni, 2020)

Kemampuan memahami warna dan mengenal nama teman sebaya merupakan bagian dari perkembangan kognitif dan sosial yang perlu distimulasi sejak usia dini. Anak memperoleh kemampuan tersebut melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan stimulasi yang diberikan secara berulang. Sebaliknya, kurangnya stimulasi dapat menghambat proses perkembangan anak. Selain berkaitan dengan aspek kognitif, kemampuan mengenal warna dan nama teman sebaya juga mendukung perkembangan bahasa serta kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Gracia et al., 2023; Grosse et al., 2022). Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan mereka secara optimal.

penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa stimulasi perkembangan kognitif dan sosial pada anak usia dini masih menjadi perhatian dalam proses pembelajaran. Pahrul & Amalia, (2020), menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak sebelum penerapan metode bermain masih belum berkembang secara optimal dan mengalami peningkatan setelah diterapkan kegiatan bermain. Temuan serupa disampaikan oleh Mochamad Surya et al., (2020) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, Siregar et al. (2021) mengungkapkan bahwa rendahnya kemampuan verbal-linguistik anak dipengaruhi oleh kurangnya interaksi antara anak dengan guru maupun teman sebaya serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

juga melaporkan bahwa perkembangan kognitif anak sebelum memperoleh stimulasi melalui permainan masih tergolong rendah. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa anak usia dini memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya agar kemampuan kognitif dan sosial dapat berkembang secara optimal.

Pentingnya stimulasi perkembangan anak juga menjadi tanggung jawab lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, baik melalui jalur formal maupun nonformal. Salah satu layanan pendidikan nonformal adalah Taman Penitipan Anak (TPA) yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pengasuhan, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Sebagai satuan pendidikan nonformal, TPA memiliki karakteristik pembelajaran yang fleksibel sehingga proses belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik (Aulia Rusnaini et al., 2022; Puspito et al., 2021). Karakteristik tersebut menjadi salah satu tantangan dalam memastikan setiap anak memperoleh kesempatan belajar dan stimulasi perkembangan secara merata.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, hasil studi pendahuluan di TPA Baureno Kabupaten Bojonegoro menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dipadukan dengan aktivitas pengasuhan sehari-hari. Namun, waktu kedatangan anak yang bersifat fleksibel menyebabkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak selalu diikuti oleh seluruh anak pada waktu yang sama. Kondisi tersebut menjadi tantangan dalam memberikan stimulasi yang merata, khususnya terhadap pemahaman warna dan pengenalan nama teman sebaya pada anak usia 3-4 tahun. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik layanan TPA sehingga setiap anak tetap memperoleh kesempatan belajar yang bermakna sesuai dengan tahap perkembangannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi perkembangan kognitif dan sosial anak secara menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *play-based learning*. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas bermain, sehingga anak dapat mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Penerapan *play-based learning* juga mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Wahjusaputri et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan

play-based learning dalam menstimulasi pemahaman warna dan mengenal nama teman sebaya pada anak usia 3–4 tahun di TPA Baureno Kabupaten Bojonegoro, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya.

Penelitian ini didasarkan pada konsep pendidikan nonformal yang memandang Taman Penitipan Anak sebagai lembaga yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pengasuhan, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang memberikan stimulasi terhadap perkembangan anak (Puspito et al., 2021; Syaadah et al., 2023). Penerapan *play-based learning* dalam penelitian ini didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia 3–4 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, menggunakan bahasa, mengenali simbol, serta belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain (Babakr et al., 2019). Selain itu, teori sosiokultural Lev Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif dan sosial anak berlangsung melalui interaksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa dalam lingkungan belajar yang mendukung. Kedua teori tersebut menjadi landasan dalam memahami bagaimana penerapan *play-based learning* dapat menstimulasi pemahaman warna dan mengenal nama teman sebaya pada anak usia 3–4 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan menyeluruh mengenai penerapan metode *play-based learning* dalam menstimulasi pemahaman warna dan nama teman sebaya pada anak usia 3–4 tahun di Taman Penitipan Anak (TPA) Baureno Kabupaten Bojonegoro. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif merupakan penelitian naturalistik yang dilakukan pada kondisi alamiah, di mana peneliti menjadi instrumen utama. Sejalan dengan itu, Creswell & Poth (2018) menyatakan bahwa studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi suatu kasus yang dibatasi oleh waktu dan tempat secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada satu kasus tertentu secara utuh dan mendalam untuk memperoleh gambaran yang bermakna tentang proses pembelajaran berbasis bermain di TPA Baureno.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terjun langsung ke lapangan. Kehadiran peneliti dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi di TPA Baureno. Peneliti hadir untuk mengamati proses pengasuhan dan pembelajaran, berinteraksi dengan pengasuh serta anak, dan menggali informasi terkait penerapan *play-based learning*. Dengan keterlibatan langsung tersebut, peneliti dapat memahami kondisi nyata di lapangan secara lebih mendalam dan kontekstual.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 3–4 tahun di TPA Baureno Kabupaten Bojonegoro yang mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis bermain. Informan penelitian dipilih secara purposive, yaitu pihak yang dianggap paling mengetahui dan terlibat langsung dalam fokus penelitian. Informan terdiri dari tiga orang pengasuh TPA sebagai informan utama dan empat orang tua anak sebagai informan pendukung. Pengasuh memberikan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran dan strategi stimulasi perkembangan anak, sedangkan orang tua memberikan informasi mengenai perkembangan anak di rumah setelah mengikuti kegiatan di TPA.

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Penitipan Anak (TPA) Baureno yang beralamat di Jl. Raya Baureno No.316, Kecamatan Baureno, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Lokasi ini dipilih karena TPA Baureno merupakan lembaga pengasuhan anak yang menerapkan pembelajaran berbasis bermain serta memiliki anak usia dini yang sesuai dengan fokus penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2026 sampai Mei 2026 yang meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif dengan cara peneliti terlibat langsung dalam kegiatan di TPA untuk mengamati proses pembelajaran, interaksi pengasuh dan anak, serta respons anak dalam mengenal warna dan nama teman sebaya. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada pengasuh dan

orang tua anak untuk menggali informasi terkait penerapan *play-based learning*, strategi pengasuhan, serta perkembangan anak. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan perkembangan anak, jadwal kegiatan harian, serta arsip yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen utama adalah peneliti sendiri yang dibantu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi sebagai alat bantu pengumpulan data.

Analisis data dilakukan secara interaktif berdasarkan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dipilih dan difokuskan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu penerapan *play-based learning* dalam menstimulasi pemahaman warna dan nama teman sebaya. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif, dan selanjutnya ditarik kesimpulan secara bertahap serta diverifikasi selama proses penelitian berlangsung.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji melalui uji kredibilitas, dependabilitas, konfirmabilitas, dan transferabilitas. Kredibilitas dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check untuk memastikan kebenaran data dari berbagai sumber. Dependabilitas dilakukan dengan audit proses penelitian oleh dosen pembimbing untuk memastikan konsistensi penelitian dari awal hingga akhir. Konfirmabilitas dilakukan dengan memastikan seluruh temuan didukung oleh data lapangan berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga dapat ditelusuri kembali. Transferabilitas dilakukan dengan menyajikan deskripsi penelitian secara rinci dan mendalam agar hasil penelitian dapat dipahami dan memungkinkan diterapkan pada konteks lain yang memiliki karakteristik serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggambarkan penerapan *play-based learning* untuk menstimulasi pemahaman warna dan mengenal nama teman sebaya pada anak usia 3–4 tahun di TPA Baureno. Penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran mengenai proses penerapan *play-based learning* dalam kegiatan pembelajaran di TPA. Pendekatan *play-based learning* dalam penelitian ini dimaknai sebagai pendekatan pembelajaran yang menempatkan aktivitas bermain sebagai sarana utama dalam proses belajar anak usia dini, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung dalam suasana yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Untuk mendalami fenomena tersebut, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran serta wawancara dengan pengasuh di TPA Baureno. Wawancara difokuskan pada penerapan *play-based learning* dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari tahap pembukaan, kegiatan inti, hingga tahap penutup. Pertanyaan yang diajukan mencakup perencanaan kegiatan bermain, pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media, bentuk stimulasi yang diberikan kepada anak, serta perkembangan kemampuan anak dalam memahami warna dan mengenal nama teman sebaya. Data yang diperoleh memberikan gambaran mengenai proses penerapan *play-based learning* serta berbagai faktor yang memengaruhi pelaksanaannya di lapangan sebagai berikut:

1. Tahap Pembukaan Pembelajaran Dalam Penerapan Metode Play-Based Learning Untuk Menstimulasi Pemahaman Warna Dan Mengenal Nama Teman Sebaya Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di TPA Baureno

Pada tahap pembukaan, pengasuh mengawali kegiatan dengan mengkondisikan anak agar siap mengikuti pembelajaran, dilanjut dengan kegiatan *ice breaking*, bernyanyi bersama, melakukan absensi, serta memperkenalkan tema yang akan dipelajari. Rangkaian kegiatan tersebut mencerminkan bahwa penerapan *play-based learning* sejak awal proses pembelajaran, karena anak diajak terlibat dalam suasana yang menyenangkan, santai, dan sesuai dengan karakteristik anak usia

mereka. Pelaksanaan pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas bermain memungkinkan anak mengikuti kegiatan secara aktif tanpa merasakan tekanan sebagaimana pembelajaran yang bersifat formal hal ini sejalan dengan Mardiani et al., (2023) menjelaskan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Selain berfungsi sebagai penghubung antara aktivitas bermain bebas dan kegiatan pembelajaran yang lebih terarah, tahap pembukaan juga berperan dalam memberikan stimulasi awal pada kemampuan anak mengenal nama teman sebaya. Kegiatan absensi yang dilakukan melalui nyanyian dan penyebutan nama anak secara bergantian memberikan kesempatan bagi anak untuk mendengar, mengenali, serta mengingat nama teman melalui pengulangan yang terjadi secara alami selama kegiatan berlangsung. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam proses pembelajaran memiliki kontribusi terhadap perkembangan kemampuan kognitif pada anak. Temuan ini sejalan dengan teori sosiokultural dari Vygotsky yang menegaskan bahwa perkembangan kognitif berlangsung melalui interaksi sosial dan komunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui keterlibatan dalam kegiatan absensi, anak memperoleh pengalaman sosial yang dapat membantu proses pengenalan serta mengingat nama teman sebaya (Lev. S Vygotsky, 1978).

kegiatan pengenalan tema pembelajaran beserta media yang digunakan pada tahap pembukaan turut memberikan stimulasi awal terhadap kemampuan anak dalam memahami warna. Saat pengasuh memperlihatkan berbagai alat dan media bermain kemudian mengajak anak mengidentifikasi warna yang terlihat pada media tersebut, anak akan memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret dan mudah dipahami. Pengalaman langsung semacam ini membantu anak membangun pemahaman mengenai konsep warna melalui pengamatan dan interaksi dengan objek yang nyata. Temuan tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif dari Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada tahap pra-operasional, yaitu dimana fase perkembangan ketika anak mulai mengenali symbol, memberi makna pada objek, serta mengelompokkan karakteristik tertentu termasuk pada warna (Babullah, 2022).

2. Tahap inti pembelajaran dalam penerapan metode play-based learning untuk menstimulasi pemahaman warna dan mengenal nama teman sebaya pada anak usia 3-4 tahun di TPA Baureno.

Tahap inti merupakan bagian utama dalam pelaksanaan penerapan metode play based learning karena pada tahap ini anak berpartisipasi secara langsung dalam berbagai kegiatan bermain yang dirancang oleh pengasuh sesuai dengan tema pembelajaran. berdasarkan hasil penelitian, pengasuh melaksanakan beragam aktivitas, seperti Menyusun puzzle, membuat kolase, melipat kertas, serta permainan lainnya yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar secara nyata. Selain kegiatan yang telah direncanakan, pengasuh juga memanfaatkan waktu bermain bebas sebagai kesempatan untuk memberikan stimulasi belajar melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana yang dapat merangsang anak berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Wahyuni & Azizah, (2020) yang menjelaskan bahwa bermain merupakan sarana belajar yang memungkinkan anak mengembangkan berbagai potensi melalui pengalaman yang menyenangkan.

Dalam proses pelaksanaannya, berbagai aktivitas bermain dimanfaatkan sebagai sarana untuk menstimulasi pemahaman warna pada anak 3-4 tahun. Pengasuh memperkenalkan konsep warna melalui beragam media yang digunakan selama kegiatan, seperti kertas lipat, bahan kolase, puzzle, dan berbagai media yang tersedia di lingkungan bermain. Anak tidak hanya mengenali warna, tetapi anak juga diberi kesempatan untuk menyebutkan, memilih, dan mencocokkan warna melalui pengalaman langsung. Dengan cara tersebut, proses pembelajaran berlangsung secara konkret dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan teori

perkembangan kognitif dari Piaget yang menjelaskan bahwa tahap praoperasional anak mulai mampu mengenali symbol dan mengelompokkan objek berdasarkan ciri-ciri tertentu, termasuk warna. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Widyantari & Nugroho, (2024) bahwa anak usia 3-4 tahun mulai menunjukkan kemampuan mengenali, membedakan, dan mengingat informasi sederhana yang diperoleh melalui pengalaman langsung dalam kegiatan sehari-hari.

Tahap ini juga menjadi sarana yang efektif untuk mengenalkan nama teman sebaya melalui berbagai bentuk interaksi yang muncul selama kegiatan bermain berlangsung. Pengasuh memberikan stimulasi dengan mengajak anak menyebutkan nama teman yang sedang bermain bersama, serta melibatkan mereka dalam percakapan sederhana yang berkaitan dengan teman sebaya. Interaksi yang terjadi secara alami selama anak bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk semakin mengenal dan mengingat nama teman, pengasuh memberikan bantuan secara bertahap melalui pemberian petunjuk, pertanyaan pemantik, dan pengulangan informasi. Bentuk pendampingan tersebut mencerminkan penerapan konsep *scaffolding* dan *Zone Of Proximal Development* (ZPD) dalam teori Lev. S Vygotsky, (1978) yang menegaskan bahwa perkembangan kemampuan anak dapat ditingkatkan melalui dukungan dari orang dewasa atau individu yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Oleh karena itu, tahap ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung belajar melalui bermain, melainkan juga dapat menunjukkan interaksi sosial dalam menstimulasi pemahaman warna serta kemampuan mengenal nama teman sebaya.

3. Tahap Penutup Pembelajaran Dalam Penerapan Metode Play-Based Learning Untuk Menstimulasi Pemahaman Warna Dan Mengenal Nama Teman Sebaya Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di TPA Baureno

Tahap akhir dalam pelaksanaan *play-based learning* di TPA Baureno dilaksanakan secara adaptif dengan mempertimbangkan kondisi serta kesiapan anak setelah mengikuti rangkaian kegiatan bermain. Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan penutup tidak selalu diwujudkan melalui penyampaian kesimpulan secara formal, melainkan dilakukan melalui berbagai aktivitas sederhana, seperti menunjukkan hasil karya anak, melakukan percakapan ringan, kegiatan *recalling*, serta tanya jawab yang berlangsung ketika anak sedang beristirahat atau ketika anak sedang menunggu kedatangan orang tuanya untuk menjemput. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran pada anak usia dini lebih menekankan pada keberlangsungan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi anak. pelaksanaan pembelajaran yang ada di TPA sesuai dengan hasil temuan penelitian mencerminkan karakteristik dari Pendidikan nonformal yang memberikan keleluasaan dalam pengelolaan kegiatan belajar sehingga dapat disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan peserta didik tanpa prosedur yang bersifat kaku sebagaimana karakteristik pendidikan nonformal yang lebih adaptif dibandingkan pendidikan formal (Aulia Rusnaini et al., 2022).

Kegiatan *recalling* yang dilakukan pengasuh melalui pertanyaan sederhana mengenai warna, nama teman sebaya, ataupun kegiatan aktivitas yang dilakukan selama kegiatan bermain menunjukkan adanya upaya untuk memperkuat pengalaman belajar anak yang sudah diperoleh. Proses pengulangan tersebut tidak hanya dilakukan pada kegiatan pembelajaran berakhir saja, tetapi juga muncul dalam berbagai aktivitas harian, seperti ketika anak sedang beristirahat, mandi, maupun anak menunggu dijemput orang tuanya. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengakses kembali informasi yang sebelumnya telah diterima selama proses bermain. Selain kegiatan *recalling*, pengasuh juga memanfaatkan kegiatan tanya jawab sederhana sebagai bagian dari penutup pembelajaran. melalui kegiatan tersebut, anak didorong untuk menyampaikan kembali informasi yang telah diperolehnya, seperti menyebutkan warna yang dikenali, menceritakan aktivitas yang telah dilakukan, serta mengingat nama teman

berinteraksi dengan anak selama kegiatan berlangsung. Kesempatan untuk mengungkapkan kembali pengalaman belajar dapat memberikan ruang pada anak untuk memperkuat pemahaman yang sudah terbentuk selama proses pembelajaran. Temuan penelitian sejalan dengan pendapat Gracia et al., (2023) yang menjelaskan bahwa kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali informasi yang diperoleh melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, kegiatan tanya jawab pada tahap berperan sebagai sarana untuk mengonsolidasikan hasil belajar anak sekaligus memperkuat pemahaman mengenai warna dan nama teman sebaya yang sudah diperoleh selama kegiatan bermain yang berlangsung.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Metode *Play-Based Learning*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *play-based learning* di TPA Baureno dipengaruhi oleh faktor pendukung dan faktor penghambat yang saling berkaitan. Faktor pendukung meliputi antusiasme anak selama mengikuti kegiatan, tersedianya media pembelajaran yang memadai, lingkungan belajar yang aman dan nyaman, serta dukungan dari pengasuh dan orang tua. Kondisi tersebut membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga lebih mudah memahami warna dan mengenal nama teman sebaya melalui aktivitas bermain. Temuan ini sejalan dengan Susilo (2017) yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang kondusif dan didukung media pembelajaran yang sesuai berperan penting dalam menunjang proses belajar anak.

Di sisi lain, penerapan *play-based learning* juga menghadapi beberapa hambatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian anak masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan lingkungan TPA sehingga terkadang menunjukkan perilaku rewel, menangis, atau enggan mengikuti kegiatan. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam memahami warna, mengenal nama teman sebaya, mengingat informasi, dan mempertahankan perhatian selama pembelajaran. Perbedaan kemampuan tersebut menyebabkan sebagian anak memerlukan pengulangan, arahan, dan pendampingan yang lebih intensif. Temuan ini sejalan dengan konsep *Zone of Proximal Development* yang dikemukakan oleh Lev S. Vygotsky (1978), yang menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan anak berlangsung secara bertahap dan memerlukan bantuan dari orang dewasa atau individu yang lebih mampu.

Selain faktor yang berasal dari anak, lingkungan di rumah juga memengaruhi penerapan *play-based learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang terbiasa menggunakan gawai cenderung lebih tertarik pada permainan digital dibandingkan bermain bersama teman sebaya sehingga kurang antusias mengikuti kegiatan yang telah disiapkan pengasuh. Kondisi tersebut dapat mengurangi kesempatan anak memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Temuan ini didukung oleh Norvia et al. (2023) yang menjelaskan bahwa anak usia dini memperoleh pengalaman belajar secara optimal melalui interaksi langsung dan aktivitas bermain dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan temuan tersebut, keberhasilan penerapan *play-based learning* di TPA Baureno dipengaruhi oleh keseimbangan antara faktor pendukung dan faktor penghambat. Antusiasme anak, media pembelajaran, lingkungan yang kondusif, serta dukungan pengasuh dan orang tua menjadi faktor yang memperkuat pelaksanaan pembelajaran, sedangkan proses adaptasi, perbedaan kemampuan anak, dan pengaruh penggunaan gawai menjadi tantangan yang perlu diperhatikan agar penerapan *play-based learning* dapat berlangsung secara optimal.

SIMPULAN

Penerapan *play-based learning* di TPA Baureno dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap pembukaan, tahap inti, dan tahap penutup. Pada tahap pembukaan, pengasuh mengondisikan anak agar siap belajar melalui kegiatan *ice breaking*, bernyanyi, absensi, dan pengenalan tema sehingga memberikan stimulasi awal terhadap kemampuan mengenal nama teman sebaya dan

memahami warna. Tahap inti menjadi bagian utama pembelajaran, di mana anak terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas bermain yang memberikan pengalaman konkret untuk mengenal warna serta berinteraksi dengan teman sebaya. Sementara itu, tahap penutup dilakukan secara fleksibel melalui kegiatan *recalling*, tanya jawab, dan percakapan sederhana untuk memperkuat pengalaman belajar yang telah diperoleh anak selama kegiatan bermain.

Keberhasilan penerapan *play-based learning* didukung oleh antusiasme anak, ketersediaan media pembelajaran, lingkungan belajar yang aman dan nyaman, serta dukungan dari pengasuh dan orang tua. Adapun faktor penghambat meliputi proses adaptasi anak terhadap lingkungan TPA, perbedaan kemampuan setiap anak, serta pengaruh penggunaan gawai yang dapat mengurangi keterlibatan anak dalam aktivitas bermain bersama teman sebaya. Dengan demikian, *play-based learning* dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi pemahaman warna dan mengenal nama teman sebaya pada anak usia 3–4 tahun apabila didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Neviyarni, A. (2020). Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2380>
- Gracia, A., Puspojudho, S., & Yudha, R. P. (2023). Hubungan Kualitas Tidur dan Memori pada Anak Usia Dini: Pendekatan Formatif Orde Kedua. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3013–3024. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4554>
- Grosse, G., Simon, A., Soemer, A., Schönfeld, R., Barth, S., & Linde, N. (2022). Teacher–Child Interaction Quality Fosters Working Memory and Social-Emotional Behavior in Two- and-Three-Year-Old Children. *International Journal of Early Childhood*, 54(3), 421–444. <https://doi.org/10.1007/s13158-022-00327-w>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Siregar, S. (2021). Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 227–238. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3826>
- Aulia Rusnaini, H., Ariana, Pratiw, N., & Anggrain, N. (2022). Implementasi Merdeka Belajar Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Nonformal Pada Daerah Tertinggal. *Jurnal Education For All*, 11(2), 13–19. <http://journal.unimed.ac.id/index.php/jefa>
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkut, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedua). Alfabeta (cv).
- Lev. S Vygotsky. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications, Inc.

- Widyantari, N. W. T., & Nugroho, S. (2024). Hubungan Antara Short Term Memory dengan Kemampuan Sintaksis pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun di TK IV dan KB IV Saraswati Denpasar. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, 2(2), 822–829. <https://doi.org/10.59686/jtwb.v2i2.120>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Susilo, H. (2017). The Impact of Basic Literacy Program to Create a Learning Society. *Proceedings of the 9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET 2017)*. 9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET 2017), Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/icset-17.2017.9>
- Norvia, L., Muslimah, M., & Surawan, S. (2023). Penerapan Pendekatan Learning By Doing Dalam Meningkatkan Rasa Kepercayaan Diri Siswa Sdn 3 Tangkiling. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(1), 23–30. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p23-30>