



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i3>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Model Pembelajaran Berbasis Bermain dalam Pendidikan Anak Usia Dini: *Systematic Literature Review* Berdasarkan Prisma 2020

Putu Gitta Fortuna^{1*}, Nice Asril Maylani², Ni Ketut Desia Tristianari³

¹Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia, gittafortuna9@gmail.com

²Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia, nicemaylani.asril@undiksha.ac.id

³Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia, Ketut.desia@undiksha.ac.id

*Corresponding Author: gittafortuna9@gmail.com

Abstract: *This study aims to systematically synthesize various play-based learning models in early childhood education, examine their implementation patterns, and analyze their impact on child development based on the latest scientific literature. This study uses a qualitative approach with the Systematic Literature Review (SLR) method following the PRISMA 2020 guidelines to obtain a systematic and comprehensive synthesis of play-based learning models in early childhood education. The literature search was conducted between 2014 and 2025 through databases such as Google Scholar, Scopus, ERIC, DOAJ, and Sinta-accredited journals with strict inclusion and exclusion criteria. Selected articles were analyzed descriptively and analytically through narrative synthesis to identify the types of play models, the aspects of child development studied, and the emerging patterns of findings. The results of the Systematic Literature Review indicate that there are five main classifications of play-based learning models in early childhood education that are structured, applicable, and centered on children as active subjects of learning. The synthesis of findings confirms that all models consistently have a positive impact on early childhood development. The most dominant impact is seen in increasing creativity and cognitive development, accompanied by strengthening gross motor skills, fine motor skills, as well as the child's social-emotional and character development.*

Keywords: *Play-Based Learning Model, Prisma 2020, Early Childhood Education, Systematic Literature Review*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis secara sistematis berbagai model pembelajaran berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini, mengkaji pola implementasinya, serta menganalisis dampaknya terhadap perkembangan anak berdasarkan literatur ilmiah terkini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang mengikuti pedoman PRISMA 2020 untuk memperoleh sintesis yang sistematis dan komprehensif mengenai model pembelajaran berbasis bermain dalam PAUD. Penelusuran literatur dilakukan pada rentang 2014–2025 melalui basis data seperti *Google Scholar*, *Scopus*, ERIC, DOAJ, dan jurnal terakreditasi Sinta dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat. Artikel yang lolos seleksi dianalisis

secara deskriptif-analitis melalui sintesis naratif untuk mengidentifikasi jenis model bermain, aspek perkembangan anak yang diteliti, serta pola temuan yang muncul. Hasil *Systematic Literature Review* menunjukkan bahwa terdapat lima klasifikasi utama model pembelajaran berbasis bermain dalam PAUD yang terstruktur, aplikatif, dan berpusat pada anak sebagai subjek aktif pembelajaran. Sintesis temuan menegaskan bahwa seluruh model tersebut secara konsisten memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini. Dampak yang paling dominan terlihat pada peningkatan kreativitas dan perkembangan kognitif, disertai penguatan motorik kasar, motorik halus, serta perkembangan sosial-emosional dan karakter anak.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Bermain, Prisma 2020, Pendidikan Anak Usia Dini, *Systematic Literature Review*

PENDAHULUAN

Dalam lanskap pendidikan global, pendidikan anak usia dini (PAUD) semakin dipandang sebagai fondasi strategis pembangunan sumber daya manusia (Ilhami & Fathoni, 2025; Rahmadhea, 2025; Silvia et al., 2025). Berbagai laporan internasional dalam dua dekade terakhir menegaskan bahwa investasi pada tahun-tahun awal kehidupan memberikan dampak jangka panjang terhadap kesiapan sekolah, keberhasilan akademik, produktivitas, hingga kesejahteraan sosial individu. Pada fase inilah perkembangan otak berlangsung sangat pesat, sehingga stimulasi yang tepat menjadi kunci pembentukan kapasitas kognitif, sosial, dan emosional anak. Dalam konteks tersebut, pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) memperoleh legitimasi teoretis dan praktis yang kuat. Bermain tidak lagi dipandang sebagai aktivitas selingan, melainkan sebagai medium utama belajar anak. Secara konseptual, bermain memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui eksplorasi, interaksi sosial, simbolisasi, dan imajinasi. Secara praktis, berbagai sistem pendidikan maju menjadikan pembelajaran berbasis bermain sebagai standar dalam kurikulum PAUD, dengan penekanan pada pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan kontekstual.

Di Indonesia, arah kebijakan nasional PAUD pada prinsipnya telah sejalan dengan paradigma tersebut. Kurikulum menekankan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*), berpusat pada anak, serta menghargai keunikan tahap perkembangan (Kurniawan, 2025; Naen & Wariyani, 2026; Rohaini & Fathoni, 2025; Saridewi et al., 2025). Model sentra dan lingkaran (BCCT), pendekatan Reggio Emilia, pembelajaran berbasis proyek, serta integrasi permainan tradisional dan permainan edukatif modern telah diadaptasi dalam berbagai satuan PAUD. Namun pada tataran implementasi, realitas di lapangan menunjukkan dinamika yang tidak selalu ideal. Masih ditemukan praktik pembelajaran yang cenderung akademistik, menekankan *calistung* secara formal pada usia dini, sehingga ruang bermain anak menyempit dan fungsi bermain sebagai wahana konstruksi makna berkurang. Secara keilmuan, diskursus mengenai model pembelajaran berbasis bermain terus berkembang. Penelitian-penelitian mutakhir menunjukkan bahwa model bermain tertentu berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan bahasa, penguatan regulasi diri, kesiapan sekolah, serta penurunan perilaku agresif. Meski demikian, temuan tersebut tersebar dalam berbagai publikasi dengan fokus, metode, dan konteks yang beragam. Belum banyak kajian yang menghimpun secara sistematis perkembangan model pembelajaran berbasis bermain sekaligus memetakan tren implementasi dan dampaknya secara komprehensif.

Diperlukan suatu telaah sistematis yang mampu mengintegrasikan hasil-hasil penelitian tersebut dalam satu kerangka analisis yang terstruktur. Dalam penelitian ini, pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pedoman PRISMA 2020 dipilih

untuk memastikan proses identifikasi, seleksi, dan sintesis literatur berlangsung secara transparan, ketat, dan dapat direplikasi. Fokus penelitian dipersempit pada model pembelajaran berbasis bermain dalam konteks PAUD, dengan perhatian khusus pada bentuk implementasi dan dampaknya terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

Secara statistik, angka partisipasi PAUD di Indonesia menunjukkan tren peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, mencerminkan kesadaran masyarakat yang kian tinggi terhadap pentingnya pendidikan usia dini. Namun peningkatan akses belum selalu diiringi dengan kualitas pembelajaran yang merata. Sejumlah laporan evaluasi pendidikan mengindikasikan bahwa masih terdapat variasi signifikan dalam kompetensi pendidik PAUD, ketersediaan sarana bermain edukatif, serta pemahaman tentang pembelajaran yang sesuai tahap perkembangan anak. Penelitian lima tahun terakhir menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis bermain secara konsisten berkorelasi dengan peningkatan keterampilan sosial-emosional dan bahasa anak. Studi eksperimental di beberapa kota besar Indonesia menemukan bahwa pendekatan bermain terstruktur mampu meningkatkan kemampuan problem solving dan kerja sama kelompok secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penelitian lain menyoroti bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan keterampilan motorik kasar dan regulasi emosi. Meskipun demikian, sebagian penelitian juga mencatat adanya kendala, seperti keterbatasan pemahaman guru terhadap desain permainan yang bermakna, tekanan dari orang tua untuk menekankan aspek akademik, serta keterbatasan waktu dalam kurikulum harian. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas model pembelajaran berbasis bermain sangat dipengaruhi oleh konteks implementasi dan kualitas perancangannya.

Penelitian ini berfokus pada tiga konstruk utama. Pertama, model pembelajaran berbasis bermain, yang didefinisikan secara operasional sebagai pendekatan pembelajaran yang menempatkan aktivitas bermain baik terstruktur maupun bebas sebagai inti proses belajar. Kedua, implementasi model, yang mencakup strategi perencanaan, pelaksanaan, peran guru, lingkungan belajar, serta bentuk interaksi yang terjadi. Ketiga, dampak terhadap perkembangan anak, yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik. Hubungan antarvariabel dalam kajian ini bersifat konseptual-analitis: model pembelajaran berbasis bermain diposisikan sebagai variabel utama yang diasumsikan memengaruhi berbagai dimensi perkembangan anak melalui mekanisme implementasi tertentu. Variabel-variabel tersebut dipilih karena secara teoritis dan empiris menjadi indikator utama kualitas pembelajaran PAUD.

Secara teoretis, penelitian ini berakar pada teori konstruktivisme sebagai grand theory, yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan (Azzahra et al., 2025; Nerita et al., 2023). Perspektif ini diperkuat oleh teori perkembangan kognitif dan sosial yang menekankan pentingnya aktivitas simbolik, imajinatif, dan kolaboratif dalam bermain. Sebagai middle-range theory, teori pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan teori bermain dalam perkembangan anak memberikan kerangka yang lebih spesifik mengenai bagaimana pengalaman konkret dalam bermain menghasilkan pembelajaran bermakna. Dalam posisi ini, teori berfungsi sebagai lensa analisis untuk memahami bagaimana variasi model bermain berkontribusi terhadap capaian perkembangan tertentu.

Penelitian lima tahun terakhir menunjukkan kecenderungan meningkatnya minat terhadap pembelajaran berbasis bermain. Beberapa studi kuasi-eksperimental menemukan bahwa model bermain peran meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak secara signifikan. Studi lain menegaskan efektivitas pendekatan berbasis proyek yang dikemas dalam suasana bermain terhadap peningkatan keterampilan kolaboratif. Penelitian kualitatif di beberapa daerah mengungkap bahwa permainan tradisional efektif dalam membangun

regulasi diri dan empati. Persamaan dari penelitian-penelitian tersebut terletak pada pengakuan bahwa bermain memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak. Perbedaannya tampak pada jenis model yang digunakan, desain metodologis, serta fokus aspek perkembangan yang diteliti. Kelemahan umum penelitian sebelumnya adalah keterbatasan pada konteks lokal tertentu, ukuran sampel yang relatif kecil, serta belum adanya sintesis komprehensif yang memetakan tren secara menyeluruh. Selain itu, sebagian penelitian belum secara eksplisit mengaitkan model bermain dengan faktor implementasi sebagai mediator dampaknya.

Meskipun literatur mengenai pembelajaran berbasis bermain semakin berkembang, belum tersedia kajian sistematis yang secara komprehensif menghimpun dan menganalisis variasi model, pola implementasi, serta dampaknya terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini dalam satu kerangka terpadu. Sebagian besar penelitian masih bersifat parsial dan terfokus pada satu model atau satu dimensi perkembangan tertentu. Ketiadaan sintesis yang terstruktur menyebabkan sulitnya menarik kesimpulan umum mengenai tren efektivitas model pembelajaran berbasis bermain, sekaligus menyulitkan perumusan rekomendasi kebijakan berbasis bukti. Inilah celah penelitian yang hendak diisi melalui Systematic Literature Review berbasis PRISMA 2020.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada penguatan kerangka konseptual mengenai hubungan antara model bermain dan perkembangan anak. Secara praktis, hasil kajian dapat menjadi rujukan bagi pendidik, pengelola PAUD, dan pembuat kebijakan dalam merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada sintesis sistematis literatur lima tahun terakhir menggunakan pedoman PRISMA 2020, dengan fokus pada pemetaan model, pola implementasi, dan dampaknya secara simultan dalam konteks PAUD. Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis secara sistematis berbagai model pembelajaran berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini, mengkaji pola implementasinya, serta menganalisis dampaknya terhadap perkembangan anak berdasarkan literatur ilmiah terkini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR) yang disusun mengikuti pedoman PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) (Batool et al., 2025; Ritterbusch & Teichmann, 2023). Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif, terstruktur, dan dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis mengenai perkembangan model pembelajaran berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini. Melalui SLR, berbagai hasil penelitian yang tersebar dapat dihimpun, dievaluasi secara kritis, dan disintesis sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih utuh dibandingkan telaah naratif biasa.

Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional dan internasional. Penelusuran literatur dilakukan secara sistematis melalui beberapa basis data elektronik yang memiliki reputasi akademik, yaitu Google Scholar, ERIC, Scopus, DOAJ, serta portal jurnal nasional terakreditasi seperti jurnal-jurnal PAUD yang terindeks Sinta. Rentang waktu publikasi dibatasi pada tahun 2014 hingga 2025. Pembatasan ini dimaksudkan untuk menangkap dinamika perkembangan model pembelajaran berbasis bermain dalam satu dekade terakhir sekaligus memastikan relevansi temuan dengan konteks kebijakan dan praktik PAUD mutakhir. Strategi pencarian dilakukan menggunakan kombinasi kata kunci dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, antara lain “pembelajaran berbasis bermain”, “model bermain PAUD”, “play-based learning”, “playful learning”, dan “early childhood education”. Kata kunci tersebut dikombinasikan menggunakan operator Boolean seperti AND dan OR untuk memperluas sekaligus mempertajam hasil penelusuran.

Proses pencarian dilakukan secara berulang hingga diperoleh hasil yang stabil dan tidak lagi menghasilkan artikel baru yang signifikan.

Agar artikel yang dianalisis benar-benar sesuai dengan fokus penelitian, ditetapkan kriteria seleksi yang jelas sejak awal. Artikel yang dimasukkan dalam kajian ini harus memenuhi beberapa kriteria inklusi, yaitu: (1) merupakan penelitian empiris dengan pendekatan kuantitatif, kualitatif, atau mixed-method; (2) berfokus pada pendidikan anak usia dini dengan rentang usia 0–6 tahun; (3) secara eksplisit mengkaji model atau strategi pembelajaran berbasis bermain; (4) menyajikan hasil yang berkaitan dengan perkembangan anak atau proses pembelajaran, seperti aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, maupun sikap belajar; (5) dipublikasikan dalam jurnal ilmiah; dan (6) tersedia dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Sebaliknya, artikel dikeluarkan dari kajian apabila berbentuk opini, esai konseptual tanpa metodologi yang jelas, review naratif tanpa prosedur sistematis, penelitian pada jenjang pendidikan di luar PAUD, tidak secara spesifik membahas pembelajaran berbasis bermain, atau tidak tersedia dalam bentuk full-text. Penetapan kriteria ini bertujuan menjaga konsistensi, relevansi, dan kualitas sumber yang dianalisis.

Proses seleksi artikel mengikuti empat tahapan utama sebagaimana direkomendasikan dalam alur PRISMA 2020, yakni identifikasi, penyaringan (screening), kelayakan (eligibility), dan inklusi. Pada tahap identifikasi, seluruh artikel yang diperoleh dari berbagai basis data dikumpulkan dan dicatat. Duplikasi data yang muncul dari sumber berbeda dihapus untuk menghindari penghitungan ganda. Tahap berikutnya adalah screening, yaitu penyaringan awal berdasarkan judul dan abstrak. Artikel yang secara eksplisit tidak berkaitan dengan pembelajaran berbasis bermain dalam konteks PAUD dieliminasi pada tahap ini. Misalnya, penelitian mengenai permainan pada jenjang sekolah dasar atau permainan dalam konteks terapi klinis yang tidak berhubungan dengan praktik pembelajaran di kelas PAUD. Selanjutnya, pada tahap kelayakan (eligibility), artikel yang lolos screening dibaca secara penuh. Pada tahap ini dilakukan penilaian lebih mendalam terhadap kesesuaian fokus penelitian, karakteristik subjek (anak usia dini), kejelasan desain metodologi, serta relevansi temuan dengan tujuan kajian. Artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi dieliminasi secara sistematis dengan alasan yang terdokumentasi. Tahap akhir adalah inklusi, yakni penetapan artikel yang memenuhi seluruh kriteria sebagai sampel akhir kajian. Artikel-artikel terpilih kemudian dianalisis secara mendalam dan datanya diekstraksi ke dalam matriks analisis yang memuat informasi penting seperti nama penulis, tahun publikasi, lokasi penelitian, desain penelitian, jenis model bermain yang diterapkan, aspek perkembangan yang diteliti, serta temuan utama penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis dengan pendekatan sintesis naratif. Tahap awal analisis adalah pengelompokan artikel berdasarkan jenis model pembelajaran berbasis bermain, seperti bermain peran, permainan tradisional, pembelajaran berbasis proyek, BCCT, maupun pendekatan Reggio Emilia. Selanjutnya, artikel dikelompokkan kembali berdasarkan aspek perkembangan anak yang menjadi fokus penelitian, misalnya kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, atau kombinasi beberapa aspek. Pengelompokan ganda ini memungkinkan peneliti melihat keterkaitan antara jenis model bermain dan dimensi perkembangan yang dipengaruhi. Tahap berikutnya adalah analisis pola dan benang merah antarpelitian. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kecenderungan umum, kekuatan, keterbatasan, serta variasi hasil yang muncul di berbagai konteks penelitian. Sintesis dilakukan secara reflektif dengan menempatkan setiap temuan dalam kerangka konseptual yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil akhir dari proses ini berupa sintesis naratif yang menyajikan gambaran komprehensif mengenai perkembangan model pembelajaran berbasis bermain di PAUD, pola implementasinya, serta implikasinya terhadap perkembangan anak usia dini. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya merangkum

temuan, tetapi juga memberikan pemaknaan kritis terhadap arah perkembangan praktik dan riset di bidang pendidikan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bagian ini menyajikan temuan utama yang diperoleh melalui proses *Systematic Literature Review* berdasarkan alur seleksi PRISMA 2020 terhadap sepuluh artikel penelitian terpilih. Hasil analisis difokuskan pada dua aspek utama, yaitu klasifikasi ragam model pembelajaran berbasis bermain dalam PAUD serta dampaknya terhadap berbagai dimensi perkembangan anak usia dini. Penyajian hasil dilakukan secara sintesis naratif untuk menampilkan pola, kecenderungan, serta konsistensi temuan antarpencarian sehingga memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas dan arah pengembangan pembelajaran berbasis bermain.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
1	(Gea & Zega, 2025)	Metode pembelajaran inovatif berbasis eksplorasi, proyek, dan permainan edukatif yang didukung peran pendidik serta orang tua terbukti memperkuat kreativitas, berpikir kritis, dan pemahaman konseptual anak serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih holistik.
2	(Nurdiana, 2023)	Pembelajaran berbasis permainan lebih efektif daripada metode tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 4–6 tahun serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.
3	(Mawardah & Ramadhanti, 2025)	Pendekatan pembelajaran berbasis bermain efektif mengoptimalkan perkembangan kognitif, sosial, emosional, fisik, serta pembentukan karakter anak usia dini.
4	(Tatminingsih, 2019)	Model pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan unsur konstruktif, edukatif, dan tradisional meningkatkan kemampuan kognitif anak TK, terutama dalam penguasaan konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, huruf, urutan, dan klasifikasi.
5	(Suryaningsih et al., 2016)	Metode inkuiri terbimbing berbasis permainan secara bertahap meningkatkan kreativitas anak usia dini secara signifikan dari tahap awal hingga siklus II.
6	(Farikhah et al., 2022)	Media loose parts efektif meningkatkan kreativitas dan kemampuan anak dalam mengekspresikan ide serta berimajinasi secara mandiri.
7	(Paramita & Sutapa, 2019)	Model pembelajaran berbasis permainan sirkuit efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan terstruktur.
8	(Uminar et al., 2024)	Model bermain sambil belajar dalam perspektif pendidikan Islam efektif mendukung perkembangan kognitif, afektif, sosial, motorik, bahasa, serta pembentukan karakter anak.
9	(Fajarwati & Arini, 2023)	Model pembelajaran berbasis lokomotor meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui latihan dan pendampingan guru.
10	(Nurani & Mayangasri, 2017)	Pengembangan aktivitas bermain berbasis sentra efektif dalam meningkatkan kreativitas anak TK melalui variasi kegiatan yang sesuai karakteristik belajar anak.

Pembahasan

Ragam Model Pembelajaran Berbasis Bermain dalam PAUD

Pembelajaran berbasis bermain dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) secara teoretis berakar kuat pada paradigma konstruktivisme yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Jean Piaget menegaskan bahwa anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungannya, sehingga pengalaman konkret menjadi fondasi perkembangan kognitif. Pandangan ini diperkuat oleh Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan dukungan orang dewasa dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) (Ahmed, 2024; Taber, 2025; Zaretsky, 2021). Dalam konteks PAUD, bermain menjadi wahana alami bagi anak untuk mengeksplorasi, berkolaborasi, dan membangun makna secara mandiri maupun sosial. Sejalan dengan itu, John Dewey melalui prinsip *learning by doing* memandang pengalaman langsung sebagai inti pendidikan, sementara Maria Montessori menekankan pentingnya lingkungan yang disiapkan agar anak bebas mengeksplorasi sesuai tahap perkembangannya.

Dalam praktiknya, model pembelajaran berbasis bermain di PAUD berkembang dalam beberapa ragam pendekatan. Salah satu yang menonjol adalah model bermain berbasis eksplorasi dan proyek. Pendekatan ini menempatkan anak sebagai penemu, perancang, dan pencipta gagasan melalui aktivitas terbuka. Penelitian Gea dan Zega (2025), Suryaningsih et al. (2016), serta Farikhah et al. (2022) menunjukkan kesamaan orientasi pada eksplorasi, inkuiri, dan penggunaan media terbuka seperti *loose parts* (Farikhah et al., 2022; Gea & Zega, 2025; Suryaningsih et al., 2016). Dalam model ini, anak diberi kesempatan untuk mengamati, memanipulasi, mengombinasikan, dan merekonstruksi objek sesuai imajinasinya. Sintesis antara teori konstruktivisme dan temuan penelitian tersebut memperlihatkan bahwa ketika pembelajaran dirancang terbuka dan berbasis proyek, kreativitas anak berkembang lebih optimal karena mereka tidak dibatasi oleh satu jawaban benar, melainkan didorong untuk menghasilkan berbagai kemungkinan solusi.

Ragam berikutnya adalah model permainan fisik yang berfokus pada aktivitas motorik, baik lokomotor maupun sirkuit terstruktur. Secara teoretis, pendekatan ini selaras dengan konsep *embodied cognition* yang memandang bahwa perkembangan kognitif berkaitan erat dengan pengalaman tubuh dan gerak. Pada usia dini, stimulasi motorik kasar menjadi fondasi bagi koordinasi, konsentrasi, dan regulasi emosi (Farina, 2021). Penelitian Nurdiana (2023), Fajarwati dan Arini (2023), serta Paramita dan Sutapa (2019) menunjukkan bahwa permainan gerak yang dirancang sistematis mampu meningkatkan keseimbangan, kelincahan, dan partisipasi aktif anak (Fajarwati & Arini, 2023; Nurdiana, 2023; Paramita & Sutapa, 2019). Sintesis teori dan hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan fisik bukan sekadar aktivitas pelengkap, melainkan strategi pedagogis yang memperkuat integrasi perkembangan fisik dan mental secara simultan. Selain itu, terdapat model permainan terpadu yang mengombinasikan unsur konstruktif, edukatif, dan tradisional dalam satu desain pembelajaran (Fajriani, 2026). Pendekatan ini didasarkan pada prinsip *integrated learning* yang memandang perkembangan anak sebagai satu kesatuan utuh. Tatminingsih (2019) mengembangkan permainan konstruktif dan tradisional secara sistematis, sementara Nurani dan Mayangasri (2017) merancang aktivitas berbasis sentra yang terstruktur namun fleksibel. Sintesis antara teori pembelajaran terpadu dan temuan empiris menunjukkan bahwa model ini efektif karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, bahasa, dan motorik dalam satu pengalaman bermain yang kontekstual dan bermakna.

Lebih lanjut, beberapa penelitian mengarah pada model bermain holistik dan inovatif yang tidak membatasi diri pada satu jenis pendekatan. Gea dan Zega (2025) serta Mawardah dan Ramadhanti (2025) menempatkan bermain sebagai sistem pembelajaran menyeluruh yang menyentuh berbagai aspek perkembangan sekaligus. Pendekatan ini selaras dengan teori pendidikan holistik yang menekankan pengembangan *whole child* meliputi dimensi

intelektual, emosional, sosial, fisik, dan moral. Sintesis dari model ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis bermain semakin kuat ketika dirancang sebagai ekosistem pembelajaran yang fleksibel, adaptif, dan kontekstual. Ragam model pembelajaran berbasis bermain dalam PAUD memperlihatkan kesamaan paradigma, yaitu menempatkan anak sebagai pusat proses pembelajaran dan bermain sebagai medium utama pengembangan potensi. Teori konstruktivisme, experiential learning, dan pendidikan holistik terbukti selaras dengan temuan empiris dari berbagai penelitian terdahulu. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain bukan sekadar variasi metode, melainkan pendekatan fundamental yang secara teoretis dan empiris mampu mengoptimalkan perkembangan anak usia dini secara menyeluruh.

Dampak Pembelajaran Berbasis Bermain terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Pembelajaran berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini memiliki dampak yang luas terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Bermain bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan proses belajar yang memungkinkan anak mengembangkan potensi secara alami melalui pengalaman langsung. Dalam perspektif perkembangan, aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, membangun pemahaman, melatih keterampilan fisik, serta membentuk sikap sosial dan karakter. Dengan demikian, dampak pembelajaran berbasis bermain dapat ditinjau dari aspek kreativitas, motorik, kognitif, hingga sosial-emosional. Salah satu dampak yang paling dominan ditemukan dalam penelitian terdahulu adalah peningkatan kreativitas. Kreativitas anak berkembang ketika mereka diberi ruang untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menghasilkan ide tanpa batasan yang kaku. Penelitian Gea dan Zega (2025), Suryaningsih et al. (2016), Farikhah et al. (2022), serta Nurani dan Mayangasri (2017) menunjukkan bahwa model bermain eksploratif, inkuiri terbimbing, loose parts, dan sentra secara konsisten mampu meningkatkan kreativitas anak. Anak yang terlibat dalam aktivitas bermain terbuka cenderung lebih fleksibel dalam berpikir, mampu menemukan berbagai alternatif solusi, serta lebih berani mengekspresikan gagasan. Sintesis dari temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis bermain efektif mendorong munculnya berpikir divergen dan imajinatif karena anak berperan aktif dalam membangun ide dan karya.

Selain kreativitas, pembelajaran berbasis bermain juga berdampak signifikan terhadap perkembangan motorik kasar (Zannah & Malik, 2024). Kemampuan gerak dasar seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan merupakan fondasi penting bagi perkembangan fisik anak. Penelitian Nurdiana (2023) serta Fajarwati dan Arini (2023) menunjukkan bahwa permainan berbasis aktivitas fisik dan lokomotor yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan koordinasi, kelincahan, serta partisipasi aktif anak. Aktivitas gerak yang menyenangkan tidak hanya memperkuat kemampuan fisik, tetapi juga meningkatkan konsentrasi dan kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan belajar lainnya. Pada aspek motorik halus, pembelajaran berbasis bermain juga memberikan kontribusi positif. Kemampuan mengoordinasikan otot-otot kecil, khususnya pada tangan dan jari, sangat penting untuk kesiapan menulis, menggambar, dan aktivitas manipulatif lainnya (Jumadi, 2025). Penelitian Paramita dan Sutapa (2019) menunjukkan bahwa permainan sirkuit yang melibatkan aktivitas manipulatif dapat meningkatkan koordinasi motorik halus anak usia 4–5 tahun. Temuan ini menegaskan bahwa stimulasi yang diberikan melalui aktivitas bermain terstruktur mampu memperkuat keterampilan presisi dan kontrol gerak anak secara bertahap.

Dampak lainnya terlihat pada perkembangan kognitif. Bermain memberikan pengalaman konkret yang membantu anak memahami konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, serta hubungan sebab-akibat (Anggrian & Saefurahman, 2025). Penelitian Tatminingsih (2019), Gea dan Zega (2025), Uminar et al. (2024), serta Mawardah dan Ramadhanti (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain berkontribusi pada

peningkatan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir anak. Anak yang belajar melalui permainan cenderung lebih mudah memahami materi karena mereka mengalami langsung proses belajar tersebut. Dengan demikian, konsep tidak diterima secara abstrak, melainkan dipahami melalui pengalaman yang bermakna. Lebih jauh lagi, pembelajaran berbasis bermain juga berdampak pada perkembangan sosial-emosional dan pembentukan karakter (Gulo & Ridha, 2025). Dalam situasi bermain kelompok, anak belajar bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, serta mengelola emosi. Penelitian Mawardah dan Ramadhanti (2025), Uminar et al. (2024), serta Gea dan Zega (2025) menegaskan bahwa aktivitas bermain mampu membentuk sikap sosial positif, tanggung jawab, serta nilai-nilai moral anak. Proses internalisasi nilai terjadi secara alami melalui interaksi dan pengalaman, bukan semata-mata melalui instruksi verbal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* dengan pendekatan PRISMA 2020 terhadap sepuluh penelitian terpilih, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis bermain dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki ragam pendekatan yang terstruktur dan aplikatif. Lima klasifikasi utama yang teridentifikasi meliputi model bermain berbasis eksplorasi dan proyek, permainan fisik (motorik/lokomotor/sirkuit), permainan terpadu (konstruktif, edukatif, dan tradisional), model berbasis nilai atau keagamaan, serta model bermain holistik dan inovatif. Seluruh model tersebut memiliki karakteristik yang sama, yakni menempatkan anak sebagai subjek aktif dan menjadikan bermain sebagai inti proses pembelajaran. Dari sisi dampak, sintesis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain secara konsisten memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak usia dini. Aspek yang paling dominan adalah peningkatan kreativitas dan perkembangan kognitif, diikuti oleh perkembangan motorik kasar, motorik halus, serta sosial-emosional dan karakter. Variasi model bermain yang diterapkan terbukti mampu mendorong fleksibilitas berpikir, pemahaman konseptual, keterampilan gerak dasar, koordinasi, hingga pembentukan sikap sosial yang positif.

REFERENSI

- Ahmed, A. A. (2024). Lev Vygotsky's Revolutionary Socio Cultural Theory of Psychological Development. *Minna Journal of Educational Studies*, 9(1), 50–56.
- Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di PAUD. *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 2(1), 1–11.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- Batool, A., Zowghi, D., & Bano, M. (2025). AI governance: a systematic literature review. *AI and Ethics*, 5(3), 3265–3279.
- Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model pembelajaran berbasis lokomotor dalam peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 317–324.
- Fajriani, K. (2026). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Paud: Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, Dan Proyek Edukatif. *AMU Press*, 1–307.
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73.
- Farina, M. (2021). Embodied cognition: dimensions, domains and applications. *Adaptive Behavior*, 29(1), 73–88.
- 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.
- Gulo, I. K., & Ridha, N. (2025). Integrasi Metode Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *AUD Cendekia: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 17–31.
- Ilhami, A. H., & Fathoni, T. (2025). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Dalam Mewujudkan Pendidikan Berbasis Masa Depan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(2), 611–624.
- Jumadi, J. (2025). Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Kreatif. *Jurnal Anak Usia Dini*, 2(2), 216–233.
- Kurniawan, R. G. (2025). *Pembelajaran diferensiasi berbasis deep learning: Strategi mindful, meaningful, dan joyful learning*. Penerbit Lutfi Gilang.
- 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.
- Naen, A. B., & Wariani, T. (2026). *Merancang Kurikulum Abad 21: Landasan Teori dan Praktik Joyful Learning*. Omera Pustaka.
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297.
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 386–400.
- 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.
- Paramita, M. V. A., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1–16.
- Rahmadhea, S. (2025). Pengelolaan Program Pendidikan Anak Usia Dini dalam Kerangka Manajemen Pendidikan yang Efektif. *JME Jurnal Management Education*, 3(02).
- Ritterbusch, G. D., & Teichmann, M. R. (2023). Defining the metaverse: A systematic literature review. *Ieee Access*, 11, 12368–12377.
- Rohaini, A., & Fathoni, T. (2025). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Manajemen Konflik di Lingkungan Pendidikan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(2), 450–457.
- Saridewi, D. P., Dewi, N. L. S. A. R., Zaenab, S., & Dikta, P. G. A. (2025). *Belajar dalam Harmoni: Merancang Pembelajaran PAUD yang Menyenangkan*. Nilacakra.
- Silvia, S., Widiyanti, W., & Susanti, U. V. (2025). Manajemen Sumberdaya Manusia Dalam PAUD Berkualitas. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 136–145.
- Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, C. E. (2016). Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 212–220.
- Taber, K. S. (2025). Mediated learning leading development—The social development theory of Lev Vygotsky. In *Science education in theory and practice: An introductory guide to learning theory* (pp. 275–292). Springer.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif stimulasi kemampuan kognitif melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183–190.
- Uminar, A. N., Fitriani, R., Rosdiana, R., Salinah, S., Hardini, A. S., & Dibarokatun, D.

- (2024). Model pembelajaran bermain sambil belajar dalam perspektif pendidikan Islam anak usia dini. *ATH-THALIB: JURNAL PENELITIAN MAHASISWA*, 2(1), 83–88.
- Zannah, R., & Malik, L. R. (2024). Peran Permainan Fisik Motorik Kasar dalam Mendukung Iklim Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan di PAUD. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(2), 125–134.
- Zaretsky, V. K. (2021). One More Time on the Zone of Proximal Development. *Cultural-Historical Psychology*, 17(2).