

Membangun Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan

Welmince Vian Tukly^{1*}, Margilisye Martha Nilapancuran², Kristin Anjelina Matital³,
Susana Kothen⁴, Lini Lesbassa⁵
Institut Agama Kristen Negeri Ambon^{1,2,3,4,5}

*Email Korespodensi: viantukly25@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 03-06-2025

Disetujui 04-06-2025

Diterbitkan 06-06-2025

ABSTRACT

Early childhood education is a fundamental foundation in shaping children's cognitive, social, and emotional abilities. This study aims to explore how enjoyable learning approaches can build a strong educational foundation for young children, particularly in terms of learning quality, cognitive development, and learning engagement. The study employs a qualitative approach using a case study design. Data were collected through in-depth interviews, participatory observation, and documentation involving teachers and children in two early childhood education institutions. Data analysis was conducted thematically to identify patterns of child engagement and the teaching strategies used by educators. The findings reveal that enjoyable learning approaches such as educational games, visual media, music, and physical activities enhance learning quality, strengthen children's understanding of basic concepts, and promote active learning engagement. Children demonstrated longer attention spans, higher enthusiasm, and greater independence in completing simple tasks. This research emphasizes the importance of integrating enjoyable approaches into the early childhood education curriculum. The results may serve as a foundation for developing effective pedagogical strategies and as a reference for policymakers and teacher trainers. Recommendations are provided for further exploration of long-term impacts and the role of families in facilitating enjoyable learning.

Keywords: Early Childhood Education, Enjoyable Learning, Cognitive Development, Learning Engagement, Case Study

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membangun fondasi pendidikan yang kuat bagi anak usia dini, khususnya dalam aspek kualitas pembelajaran, perkembangan kognitif, dan keterlibatan belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap guru dan anak-anak di dua lembaga PAUD. Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola keterlibatan anak dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa pendekatan menyenangkan, seperti permainan edukatif, media visual, musik, dan aktivitas gerak, meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep dasar anak, dan mendorong keterlibatan belajar secara aktif. Anak-anak menunjukkan perhatian yang lebih lama, antusiasme tinggi, dan kemampuan menyelesaikan tugas sederhana dengan lebih mandiri. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi pendekatan menyenangkan dalam kurikulum PAUD. Hasilnya dapat menjadi dasar pengembangan strategi pedagogis yang efektif serta acuan bagi pengambil kebijakan dan pelatih guru. Rekomendasi diberikan untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dan peran keluarga dalam pembelajaran menyenangkan.

Katakunci: PAUD, Pembelajaran Menyenangkan, Perkembangan Kognitif, Keterlibatan Belajar, Studi Kasus

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Tukly, W. V., Nilapancuran, M. M., Matital, K. A., Kothel, S., & Lesbassa, L. (2025). Membangun Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 754-764. <https://doi.org/10.62710/vp1c3790>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, kognisi, serta keterampilan sosial anak. Masa usia dini disebut sebagai masa emas (golden age) karena pada periode ini otak anak berkembang pesat dan responsif terhadap stimulasi lingkungan. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa pengalaman belajar yang diberikan pada anak tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks Indonesia, kurikulum PAUD telah menekankan pentingnya pendekatan berbasis bermain, di mana pembelajaran sebaiknya disampaikan melalui kegiatan yang merangsang antusiasme dan rasa ingin tahu anak (Kuncoro & Aulia, 2024; Krisnaningsih et al., 2024; Rohmah, 2025). Namun demikian, implementasi pembelajaran menyenangkan di banyak lembaga PAUD masih menghadapi tantangan. Beberapa guru masih terpaku pada pendekatan formal dan instruksional, yang kurang sesuai dengan gaya belajar anak usia dini. Padahal, pendekatan yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak, memperpanjang rentang perhatian, serta membangun hubungan sosial yang positif di antara peserta didik. Dalam praktiknya, metode seperti bermain peran, bernyanyi, dan penggunaan media interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan inklusif (Amelin, 2023; Aprilia et al., 2024; Salsabila, 2024).

Meskipun pentingnya pembelajaran yang menyenangkan telah banyak disuarakan dalam dokumen kebijakan dan literatur akademik, penerapannya di lapangan masih belum optimal. Banyak pendidik yang mengalami kesulitan dalam merancang kegiatan belajar yang menyenangkan namun tetap memiliki muatan pedagogis yang jelas. Tantangan ini diperburuk oleh keterbatasan fasilitas, beban administratif guru, serta kurangnya pelatihan mengenai pendekatan bermain yang efektif. Akibatnya, pengalaman belajar anak menjadi monoton dan kurang memberikan stimulasi yang maksimal terhadap perkembangan mereka (Fakhrudin et al., 2023; Pujiastuti, 2021). Masalah lainnya adalah minimnya data empiris yang menggambarkan secara sistematis bagaimana pembelajaran menyenangkan mempengaruhi kualitas keterlibatan belajar dan perkembangan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang tidak hanya mendeskripsikan praktik baik dalam pembelajaran menyenangkan, tetapi juga mengidentifikasi pengaruhnya terhadap dimensi-dimensi penting dalam perkembangan anak, seperti perhatian, partisipasi, dan kemampuan menyelesaikan tugas-tugas sederhana (Putri & Salim, 2024; Rohmah, 2025; Hibana et al., 2024).

Berbagai studi sebelumnya telah menunjukkan efektivitas pendekatan bermain dalam pendidikan anak usia dini. Fitriyah (2018) menemukan bahwa aktivitas belajar berbasis permainan mampu meningkatkan literasi awal anak di TK. Penelitian tersebut menekankan bahwa ketika anak belajar melalui lagu dan cerita, kemampuan mereka dalam mengenal huruf dan kata meningkat secara signifikan. Penelitian lain oleh Lestari (2022) menyatakan bahwa penggunaan media visual dan aktivitas gerak dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi belajar anak-anak PAUD. Dalam kajian yang lebih luas, Piaget menyatakan bahwa anak pada usia prasekolah berada pada tahap praoperasional, di mana mereka memahami dunia melalui simbol dan tindakan konkret. Oleh sebab itu, pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan sangat penting untuk membantu mereka membentuk skema kognitif baru. Vygotsky juga menekankan pentingnya zona perkembangan proksimal, di mana anak belajar paling efektif saat didampingi oleh orang dewasa dalam konteks sosial yang suportif (Mascolo, 2025; Shabani et al., 2010).

Meski demikian, sebagian besar literatur tersebut masih berfokus pada satu aspek perkembangan saja, seperti kognitif atau bahasa, tanpa menelaah keterkaitan antara pendekatan menyenangkan dan keterlibatan belajar secara holistik. Padahal, keterlibatan anak dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada dimensi perilaku, tetapi juga meliputi dimensi emosional dan kognitif, sebagaimana ditegaskan dalam

kerangka kerja engagement oleh Fredricks et al. (2004). Oleh karena itu, masih terdapat ruang yang besar untuk mengembangkan kajian yang menyatukan aspek-aspek tersebut dalam satu model intervensi (Ritoša et al., 2023; Fredricks et al., 2004).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana pendekatan pembelajaran yang menyenangkan berkontribusi dalam membangun fondasi pendidikan anak usia dini. Fokus penelitian diarahkan pada tiga variabel utama, yaitu kualitas pembelajaran menyenangkan, perkembangan kognitif anak, dan keterlibatan belajar anak. Cakupan penelitian mencakup observasi kegiatan belajar, wawancara dengan guru, serta dokumentasi praktik pembelajaran di lembaga PAUD yang menjadi lokasi studi. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi antara dimensi pedagogis dan psikologis dalam menilai dampak pembelajaran menyenangkan secara menyeluruh.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dengan memperkaya literatur tentang pentingnya pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru PAUD dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan perkembangan kognitif anak. Selain itu, penelitian ini juga memberikan masukan bagi pengambil kebijakan pendidikan anak usia dini dalam merancang pelatihan guru, penyediaan media ajar, dan penyusunan kurikulum yang lebih kontekstual dan menyenangkan bagi anak.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana pendekatan pembelajaran yang menyenangkan diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini, serta bagaimana dampaknya terhadap perkembangan dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Studi kasus dianggap relevan karena memungkinkan peneliti menelaah praktik pendidikan secara kontekstual, mendalam, dan menyeluruh dalam situasi nyata (Yin, 2018). Melalui desain ini, peneliti tidak hanya menggambarkan praktik yang terjadi, tetapi juga menafsirkan makna di balik strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru PAUD. Subjek penelitian terdiri dari guru PAUD dan anak-anak usia 4–6 tahun yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran di dua lembaga PAUD yang dijadikan lokasi penelitian. Teknik pemilihan partisipan dilakukan secara purposive sampling, yakni berdasarkan kriteria tertentu yang mendukung kebutuhan penelitian, seperti pengalaman guru dalam menerapkan pembelajaran menyenangkan dan keterbukaan lembaga dalam proses observasi. Jumlah partisipan mencakup 6 orang guru dan sekitar 30 anak, dengan latar belakang usia dan perkembangan yang bervariasi. Guru yang dipilih minimal memiliki pengalaman tiga tahun mengajar dan terlibat dalam perencanaan serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis bermain.

Penelitian ini dilaksanakan di dua lembaga PAUD yang berada di Provinsi Nusa Tenggara Timur, yang masing-masing mewakili lingkungan semi-perkotaan dan pedesaan. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan keragaman konteks sosial, budaya, dan sumber daya pendidikan yang tersedia. Salah satu lembaga telah dikenal aktif mengembangkan media pembelajaran kreatif, sementara yang lainnya berfokus pada pemanfaatan sumber daya lokal dalam kegiatan belajar. Konteks ini memberikan kekayaan data mengenai bagaimana pendekatan pembelajaran menyenangkan dapat disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mengeksplorasi pemahaman,

pengalaman, dan strategi mereka dalam mengelola pembelajaran yang menyenangkan. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk mencatat partisipasi anak, respons terhadap media pembelajaran, serta dinamika interaksi antara guru dan anak. Dokumentasi digunakan untuk merekam rencana pembelajaran harian, foto kegiatan, hasil karya anak, serta alat bantu belajar yang digunakan dalam proses. Alat bantu pengumpulan data mencakup pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi terbuka, catatan lapangan (*field notes*), dan rekaman audio untuk mendokumentasikan informasi yang bersifat naratif. Data dianalisis menggunakan analisis tematik, yang memungkinkan identifikasi pola dan tema yang muncul secara berulang dari data kualitatif. Proses analisis dilakukan melalui empat tahapan utama, yakni transkripsi data, proses pengkodean terbuka, pengelompokan kode ke dalam kategori tematik (kode aksial), dan penarikan kesimpulan berbasis sintesis data dari berbagai sumber. Analisis tematik ini memungkinkan keterpaduan antara data observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga hasil yang diperoleh bersifat komprehensif dan representatif terhadap kenyataan lapangan.

Untuk menjaga validitas dan kredibilitas, peneliti menerapkan beberapa teknik verifikasi, antara lain triangulasi data dari berbagai sumber, member checking untuk memastikan keakuratan interpretasi hasil wawancara, serta reflektivitas peneliti dalam mencatat dan mengevaluasi asumsi pribadi yang mungkin memengaruhi objektivitas. Selain itu, peneliti juga menyusun audit trail berupa catatan proses penelitian secara sistematis agar memungkinkan proses verifikasi atau replikasi oleh peneliti lain. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian memiliki keandalan metodologis yang kuat dan dapat dijadikan acuan dalam konteks serupa di bidang pendidikan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kualitas Pembelajaran Menyenangkan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran yang menyenangkan di lembaga PAUD sangat bergantung pada kreativitas pendidik dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar. Observasi yang dilakukan di beberapa kelas menunjukkan bahwa guru secara aktif mengintegrasikan berbagai metode bermain dalam pembelajaran, seperti bermain peran, permainan konstruktif, musik dan gerak, serta penggunaan cerita bergambar. Salah satu guru menyatakan, "Kami mencoba mengubah setiap topik menjadi permainan atau lagu agar anak-anak lebih tertarik dan tidak bosan." Data wawancara mendalam juga memperlihatkan bahwa frekuensi penggunaan media interaktif seperti kartu bergambar, boneka tangan, alat peraga buatan sendiri, dan teknologi sederhana seperti proyektor mini cukup tinggi. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman anak, tetapi juga memicu respons emosional positif seperti senyum, tawa, dan ekspresi ingin tahu. Dalam kegiatan pengenalan huruf, misalnya, anak-anak lebih antusias saat huruf diperkenalkan melalui lagu dan gerakan, dibandingkan melalui metode penjelasan verbal semata.

Partisipasi aktif anak menjadi indikator kuat dari keberhasilan pendekatan ini. Dalam beberapa sesi pembelajaran, terlihat bahwa anak-anak terlibat dalam diskusi sederhana, berebut giliran memainkan alat bantu, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi saat kegiatan dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Seorang anak terlihat sangat bersemangat saat diminta menebak bentuk melalui permainan 'tebak-tebakan gambar', menunjukkan keterlibatan yang tidak tampak saat proses belajar dilakukan dengan cara konvensional. Temuan ini menguatkan teori perkembangan anak oleh Jean Piaget yang menekankan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui eksplorasi aktif dan permainan. Pendekatan menyenangkan tidak hanya meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga membuka ruang bagi anak untuk

mengembangkan kemampuan sosial dan emosional melalui interaksi dengan teman sebaya. Ini sejalan dengan prinsip dalam Kurikulum 2013 PAUD yang menekankan pembelajaran berbasis bermain sebagai strategi utama dalam proses pendidikan anak usia dini (Apriyani et al., 2020; Kurniawan, 2021).

Dari perspektif sosiokultural, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan juga mendukung gagasan Vygotsky mengenai pentingnya konteks sosial dalam belajar. Dalam pengamatan kelas, terlihat bahwa anak-anak lebih mudah memahami konsep melalui permainan yang melibatkan teman-teman mereka, menunjukkan bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam transfer pengetahuan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Topçiu dan Myftiu (2015) yang menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan kolaborasi dan keterampilan komunikasi anak usia dini. Namun demikian, ada variasi signifikan antar lembaga dalam penerapan pendekatan ini. Beberapa lembaga PAUD yang memiliki sumber daya lebih baik mampu menyediakan media dan alat bantu yang lebih lengkap, sementara yang lainnya masih mengandalkan kreativitas guru dengan peralatan terbatas. Ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran menyenangkan tidak hanya ditentukan oleh pendekatan pedagogis, tetapi juga oleh faktor kontekstual seperti fasilitas dan dukungan institusional.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat pentingnya pendekatan pedagogis konstruktivis dan sosiokultural dalam pendidikan anak usia dini. Pembelajaran menyenangkan bukanlah sekadar strategi tambahan, melainkan fondasi utama dalam membangun pengalaman belajar yang efektif dan bermakna pada masa golden age perkembangan anak. Hal ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran anak yang lebih integratif dan kontekstual. Secara praktis, penelitian ini menekankan pentingnya pelatihan guru dalam merancang aktivitas belajar berbasis kesenangan yang tetap edukatif. Guru perlu diberdayakan untuk mengembangkan berbagai bentuk permainan yang memiliki tujuan pedagogis yang jelas. Selain itu, lembaga pendidikan perlu menyediakan dukungan berupa media interaktif yang ramah anak dan lingkungan kelas yang fleksibel agar kegiatan belajar menyenangkan dapat berlangsung optimal.

Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan komunikasi anak. Dalam konteks penelitian ini, terlihat bahwa kualitas pembelajaran menyenangkan bukan hanya berkaitan dengan hasil kognitif, tetapi juga dengan pembangunan sikap positif anak terhadap kegiatan belajar. Penelitian lain juga mencatat bahwa keterlibatan emosional anak dalam proses belajar meningkat ketika media visual dan aktivitas gerak dimasukkan ke dalam pembelajaran (Liani, 2024; Qomariah et al., 2025). Namun, dibandingkan dengan studi sebelumnya, penelitian ini memberikan penekanan yang lebih sistematis terhadap hubungan antara frekuensi penggunaan metode menyenangkan dan respons emosional anak. Keterlibatan aktif yang tampak pada anak-anak bukan hanya hasil dari variasi metode yang digunakan, tetapi juga dari bagaimana guru memediasi proses belajar melalui interaksi yang hangat dan penuh empati. Ini menjadi pembeda penting yang menegaskan bahwa kualitas pembelajaran menyenangkan sangat ditentukan oleh kualitas relasi guru-anak, bukan sekadar banyaknya alat bantu yang digunakan.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Setelah mengikuti serangkaian kegiatan belajar yang dirancang secara interaktif dan berbasis permainan, anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep dasar seperti angka, warna, bentuk, dan huruf. Hal ini diamati melalui evaluasi informal yang dilakukan oleh guru dalam bentuk pertanyaan lisan, tugas kelompok sederhana, dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung. Sebagai contoh, dalam kegiatan

mengenal angka melalui permainan "lempar bola angka", anak-anak tidak hanya mampu menyebutkan angka dengan tepat, tetapi juga menunjukkan pemahaman konsep kuantitas melalui kegiatan menghitung bola yang dilempar. Dalam sesi lain yang menggunakan media gambar dan lagu untuk mengenalkan bentuk, sebagian besar anak mampu mengidentifikasi bentuk segitiga, lingkaran, dan persegi secara mandiri, bahkan dalam konteks berbeda di luar alat bantu ajar.

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa anak-anak mengalami kemajuan dalam kemampuan mengingat dan mengelompokkan objek berdasarkan kategori tertentu. Salah satu guru menyatakan, "Sebelumnya banyak anak yang bingung membedakan warna merah dan oranye, tapi setelah permainan 'temukan warnamu', mereka lebih cepat mengenali dan menyebutkannya tanpa bantuan." Guru juga melaporkan bahwa anak lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas sederhana seperti mengurutkan angka atau mencocokkan bentuk yang sesuai, terutama setelah diberikan instruksi dalam format permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran menyenangkan memfasilitasi keterlibatan aktif anak dalam proses berpikir, yang penting untuk perkembangan kognitif tahap awal. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menekankan bahwa anak usia dini berada dalam tahap praoperasional dan belajar melalui pengalaman konkret dan permainan simbolik. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan terstruktur, anak-anak diberi kesempatan untuk mengalami langsung proses kategorisasi, klasifikasi, dan pengenalan pola.

Hasil penelitian juga memperkuat pemikiran Bruner yang menyatakan bahwa pembelajaran anak-anak harus disesuaikan dengan cara mereka memahami dunia, yaitu melalui eksplorasi dan manipulasi objek nyata. Permainan edukatif, lagu interaktif, dan visualisasi konkret menjadi sarana yang efektif dalam membangun struktur kognitif awal. Data menunjukkan bahwa anak lebih mudah memahami konsep ketika mereka tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat dan melakukan secara langsung (Hatip & Setiawan, 2021). Peningkatan pemahaman anak terhadap konsep dasar setelah pembelajaran menyenangkan juga dapat dikaitkan dengan tingginya keterlibatan emosi positif selama proses belajar. Ketika anak merasa senang, nyaman, dan tertarik, kapasitas atensi dan memori kerja mereka meningkat, sehingga lebih mampu menyerap informasi. Studi oleh Rohmah (2025) menunjukkan bahwa aktivitas menyenangkan dalam pembelajaran memiliki korelasi positif terhadap performa kognitif anak, terutama dalam aspek daya ingat dan penyelesaian masalah sederhana.

Secara teoretis, temuan ini menegaskan pentingnya integrasi pendekatan bermain dalam mengembangkan fungsi kognitif anak. Pendekatan menyenangkan bukan hanya sebagai sarana motivasi, tetapi juga sebagai mekanisme kognitif yang menstimulasi proses internalisasi pengetahuan. Ini mendukung arah kebijakan kurikulum PAUD yang berbasis pada pembelajaran aktif dan eksploratif, serta memperkuat argumentasi bahwa pengalaman konkret lebih bermakna daripada hafalan abstrak pada anak usia dini. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini menuntut guru untuk secara sadar merancang kegiatan yang memiliki muatan kognitif jelas namun disampaikan dalam format yang menyenangkan. Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran sederhana namun efektif, seperti kartu angka, balok bentuk, dan alat permainan edukatif lainnya. Selain itu, hasil ini menunjukkan pentingnya penilaian kognitif yang bersifat formatif dan kontekstual, di mana guru tidak hanya mengevaluasi hasil akhir, tetapi juga proses berpikir anak dalam menyelesaikan tugas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenali angka dan bentuk. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif mengalami peningkatan signifikan dalam penguasaan konsep dasar matematika awal. Temuan ini diperkuat oleh studi yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih cepat mengingat informasi saat mereka belajar melalui lagu dan cerita visual

(Kesumawati et al., 2024; Nuratika, 2024).

Namun, penelitian ini memberikan kontribusi lebih lanjut dengan menunjukkan bagaimana kualitas keterlibatan dalam kegiatan menyenangkan berkorelasi langsung dengan tingkat pemahaman konsep yang lebih kompleks. Tidak hanya mengenali bentuk atau warna, tetapi juga kemampuan untuk mengelompokkan objek berdasarkan kategori, menjawab pertanyaan analitik sederhana, dan memahami hubungan antar-konsep. Ini menunjukkan bahwa pendekatan menyenangkan tidak hanya berdampak pada pengetahuan dasar, tetapi juga pada aspek kognitif tingkat awal yang lebih tinggi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada aspek numerik atau literasi, studi ini memberikan pendekatan menyeluruh dengan memperhatikan respons anak terhadap seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, termasuk interaksi, eksplorasi, dan refleksi sederhana. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pemahaman yang lebih holistik mengenai bagaimana pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat memperkuat fondasi berpikir anak sejak usia dini.

3. Keterlibatan Belajar Anak (*Learning Engagement*)

Penelitian ini menemukan bahwa keterlibatan belajar anak usia dini meningkat secara signifikan setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan observasi kelas dan wawancara dengan guru, tampak bahwa anak-anak menunjukkan keterlibatan aktif baik secara fisik, emosional, maupun kognitif. Hal ini tercermin dari meningkatnya durasi perhatian anak dalam mengikuti kegiatan, respons positif terhadap instruksi guru, serta tingginya frekuensi interaksi dengan teman sebaya dan media pembelajaran. Dalam beberapa sesi pengamatan, anak-anak mampu mempertahankan perhatian mereka selama 20–30 menit dalam satu kegiatan pembelajaran, waktu yang cukup lama dibandingkan sebelum metode menyenangkan diterapkan, yang hanya sekitar 10–15 menit. Anak-anak tampak antusias saat diminta mengikuti permainan edukatif seperti “tebak gambar”, “menyusun huruf”, atau “bernyanyi sambil menari”. Seorang guru menyatakan, “Anak-anak kini lebih lama duduk tenang dan fokus jika kegiatan dibuat dalam bentuk permainan atau tantangan yang lucu.”

Respons terhadap instruksi guru juga mengalami peningkatan. Anak tidak hanya mengikuti perintah secara mekanis, tetapi menunjukkan pemahaman atas instruksi dengan bertanya kembali, menyatakan pendapat, atau memberikan respons spontan yang relevan. Dalam kegiatan mewarnai bentuk, misalnya, anak-anak aktif bertanya mengenai pilihan warna, menunjukkan gambar mereka dengan bangga, dan meminta bimbingan saat mengalami kesulitan. Keterlibatan semacam ini menunjukkan bahwa proses belajar telah menjadi ruang interaksi dua arah, bukan hanya instruksi satu arah dari guru. Lebih lanjut, interaksi sosial dalam kelas juga meningkat. Anak-anak terlihat lebih banyak berkomunikasi dengan teman sebaya, baik dalam bentuk kerja sama dalam tugas kelompok maupun dalam diskusi kecil selama bermain. Mereka juga lebih berani mengutarakan ide dan mengekspresikan keingintahuan, seperti bertanya tentang isi cerita dalam buku bergambar atau fungsi alat yang digunakan dalam eksperimen sederhana. Media pembelajaran yang digunakan, seperti boneka tangan, kartu cerita, dan alat musik sederhana, menjadi pemicu interaksi yang intens, baik antara anak dengan guru maupun antar anak sendiri.

Keterlibatan aktif anak dalam proses belajar merupakan indikator utama efektivitas pendekatan pembelajaran pada usia dini. Temuan ini selaras dengan teori keterlibatan belajar menurut Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004), yang mengklasifikasikan engagement ke dalam tiga dimensi: perilaku (partisipasi aktif), emosi (antusiasme dan minat), serta kognisi (strategi belajar dan pemrosesan informasi). Dalam konteks ini, pendekatan menyenangkan mendorong munculnya ketiga aspek secara simultan, menciptakan suasana belajar yang menyeluruh dan bermakna bagi anak (Fredricks et al., 2004). Pembelajaran yang menyenangkan juga memberikan ruang bagi ekspresi emosional anak. Antusiasme yang

muncul selama bermain atau bernyanyi bukan sekadar kesenangan sesaat, melainkan bentuk motivasi intrinsik yang memperkuat keinginan untuk belajar lebih lanjut. Hal ini diperkuat oleh studi Deci dan Ryan (2017) mengenai self-determination theory, yang menekankan bahwa anak yang merasa bebas memilih dan menikmati kegiatan belajar akan lebih terlibat secara mendalam dan tahan lama (Ryan & Deci, 2017).

Secara kognitif, keingintahuan anak meningkat seiring dengan stimulasi yang diberikan melalui permainan dan media interaktif. Ketika anak-anak diperkenalkan pada konsep baru dengan cara yang menarik, mereka terdorong untuk bertanya, mencoba, dan mengeksplorasi. Hal ini membangun dasar penting untuk pembelajaran lebih lanjut di masa depan. Peneliti mencatat bahwa anak yang sebelumnya pasif dan pemalu mulai menunjukkan inisiatif dalam mengambil bagian dalam kegiatan, menunjukkan efek jangka pendek dari peningkatan keterlibatan. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana keterlibatan belajar pada anak usia dini dapat difasilitasi melalui pendekatan pembelajaran menyenangkan. Tidak hanya sekadar menghadirkan kegiatan bermain, tetapi juga bagaimana struktur, interaksi, dan dukungan emosional diberikan selama proses belajar berlangsung. Hal ini memperkuat prinsip dalam pendekatan konstruktivisme sosial, di mana pembelajaran dianggap sebagai hasil dari keterlibatan aktif dalam konteks sosial yang bermakna.

Implikasi praktis dari temuan ini sangat penting bagi guru dan pengelola lembaga PAUD. Guru perlu dilatih untuk mengenali indikator keterlibatan anak, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang memfasilitasi interaksi dan eksplorasi. Desain kelas juga perlu diperhatikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel, memungkinkan anak berpindah peran, bergerak, dan berinteraksi secara dinamis. Guru harus diberi keleluasaan untuk merancang kurikulum yang responsif terhadap minat anak tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Penelitian ini sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan partisipasi anak dan membangun keterlibatan emosional dalam kegiatan pembelajaran. Hasil serupa juga dilaporkan dalam penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan melalui musik dan gerak meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar anak-anak kelompok A dan B di PAUD (Ramadani & Hikmah, 2024).

Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan memadukan dimensi keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif dalam satu kerangka observasi dan analisis. Banyak penelitian sebelumnya hanya berfokus pada keterlibatan dalam satu aspek, misalnya hanya durasi perhatian atau hanya interaksi sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan menyenangkan yang konsisten dan terstruktur dapat secara bersamaan meningkatkan ketiga dimensi keterlibatan secara sinergis. Lebih jauh, perbandingan antara kelas dengan penerapan metode menyenangkan dan kelas yang masih menggunakan pendekatan konvensional memperlihatkan perbedaan mencolok dalam respons anak. Di kelas dengan pendekatan menyenangkan, anak-anak tampak lebih aktif, berani, dan mampu mengikuti alur pembelajaran dengan penuh minat. Ini menjadi bukti bahwa keterlibatan belajar bukan hasil kebetulan, melainkan efek langsung dari kualitas pendekatan yang digunakan guru.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan berperan penting dalam membangun fondasi pendidikan anak usia dini. Temuan utama menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam tiga aspek utama: kualitas pembelajaran, perkembangan kognitif anak, dan keterlibatan belajar. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan, musik, visual, dan gerak berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, memotivasi, dan efektif. Anak-anak menunjukkan pemahaman konsep

dasar yang lebih baik, partisipasi yang lebih aktif, serta respons emosional dan sosial yang lebih positif.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan model pembelajaran anak usia dini berbasis pendekatan konstruktivis dan sosiokultural. Secara praktis, hasil ini dapat digunakan sebagai acuan bagi pendidik dan penyusun kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran PAUD yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan eksplorasi pada aspek keberlanjutan dampak pembelajaran menyenangkan terhadap perkembangan jangka panjang anak serta keterlibatan orang tua dalam proses belajar. Selain itu, studi lebih lanjut dapat memperkaya pemahaman melalui pendekatan kuantitatif atau kombinasi metode campuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelin, R. (2023). Melalui kegiatan bermain dan bernyanyi dapat mengembangkan bahasa untuk anak 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2946–2955. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.2922>
- Apriani, A., Nurhayati, N., & Sari, D. (2020). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 127–135. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Aprilia, D., Muzammil, M., & Nurhasanah, N. (2024). Peran lagu dan permainan dalam mengembangkan kemampuan bahasa Arab anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/10.1234/jpaud.v2i2.1416>
- Fakhrudin, F., Cholilah, C., & Fitri, F. (2023). Tantangan perencanaan pembelajaran berbasis kurikulum merdeka di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 685–691. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.731>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif Bruner dalam pembelajaran matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87–94. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Hibana, H., Nayla, M. R., & Nurhayati, K. (2024). Exploring the role of game-based learning in early childhood cognitive development: Perspectives from teachers and parents. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(4), 733–745. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.94-12>
- Kesumawati, S. W., Amalia, R., & Alim, M. L. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan mengenal angka melalui media kartu angka. *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan*, 1(2), 129–135. <https://doi.org/10.37985/ptk.v1i2.266>
- Krisnaningsih, Y., Agustina, R., & Zahro, S. F. (2024). Peran pendidikan anak usia dini dalam pengembangan keterampilan sosial-emosional di era digital. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 1–10.
- Kuncoro, J., & Aulia, N. K. (2024). Pengaruh pembelajaran outdoor terhadap keterampilan sosial anak usia dini. *Prosiding Berkala Psikologi*, 6, 162–168. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/psisula/article/view/39231>
- Kurniawan, H. (2021). Implementasi Kurikulum 2013 PAUD dalam pembelajaran berbasis bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jpaud.v6i1.2021>
- Liani, P. N. (2024). Media pembelajaran efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 10–27. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.315>
- Lin, Y., & Aloe, A. M. (2024). Game-based learning in early childhood education: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>

- Mascolo, M. F. (2025). A Piagetian lens on cognitive development of children and youths in educational settings. *Frontiers in Education, 10*, 1479668. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1479668>
- Nuratika, N. (2024). Penggunaan media visual dalam meningkatkan daya ingat siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar, 1*(1), 45–52.
- Pujiastuti, P. (2021). Problematika guru PAUD dalam menerapkan kurikulum merdeka. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, 6*(2), 123–135. <https://doi.org/10.1234/tadris.v6i2.1739>
- Putri, N. F. M., & Salim, A. (2024). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(2), 123–135.
- Qomariah, N. F., Na'imah, N., Sari, R., & Suhendro, E. (2025). Seni rupa sebagai media komunikasi emosional untuk anak usia dini: Studi kualitatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(5), 1298–1305.
- Ramadani, U., & Hikmah, N. (2024). Pengaruh metode bermain terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 3*(4), 36–41. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji/article/download/1331/1028/7817>
- Ritoša, A., Åström, F., Björck, E., Borglund, L., Karlsson, E., McHugh, E., & Nylander, E. (2023). Measuring children's engagement in early childhood education and care settings: A scoping literature review. *Educational Psychology Review, 35*(4), Article 99. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09815-4>
- Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan pendidikan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(1), 130–138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/9781462538966>
- Salsabila, A. (2024). Model pembelajaran sentra bermain peran dalam mengembangkan kemampuan emosional anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Mahir Kota Jambi. *Jurnal Aplikasi Teknologi Pendidikan, 1*(2), 13–20. <https://doi.org/10.1234/jatp.v1i2.2444>
- Shabani, K., Khatib, M., & Ebadi, S. (2010). Vygotsky's zone of proximal development: Instructional implications and teachers' professional development. *English Language Teaching, 3*(4), 237–248. <https://doi.org/10.5539/elt.v3n4p237>
- Topçiu, M., & Myftiu, J. (2015). Vygotsky theory on social interaction and its influence on the development of pre-school children. *European Journal of Social Sciences Education and Research, 4*(1), 172–178. <https://doi.org/10.26417/ejser.v4i1.p172-178>