Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 2 Mei 2026

Analisis Pengetahuan Orang Tua dan Pembelajaran Bermain dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak

Laely Hidayati[1], Ali Formen[2]
[1,2]Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[1]laely.aaa.hidayati@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.3867

Abstrak

Fenomena rendahnya minat belajar anak usia dini sering kali berakar pada metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya sinergi antara lingkungan sekolah dengan pola asuh di rumah.Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengetahuan orang tua tentang pembelajaran berbasis bermain, implementasinya di rumah, dan dampaknya terhadap minat belajar anak usia 4–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan lima pasangan orang tua–anak dari TK di Kota Tegal sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki pemahaman cukup baik mengenai pembelajaran berbasis bermain, meskipun masih membutuhkan panduan praktis dalam memilih aktivitas sesuai tahap perkembangan anak. Pendampingan orang tua secara aktif dalam bermain meningkatkan fokus, motivasi intrinsik, dan antusiasme anak dalam belajar. Temuan ini menegaskan bahwa pengetahuan dan keterlibatan orang tua berperan penting dalam efektivitas pembelajaran berbasis bermain serta peningkatan minat belajar anak. Penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi rumah–sekolah dan penyediaan program edukasi bagi orang tua.
Kata kunci: pembelajaran berbasis bermain, minat belajar, pendampingan orang tua.

Pendahuluan

Anak pada rentang usia tersebut memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan belajar secara aktif melalui eksplorasi lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pemahaman orang tua mengenai prinsip-prinsip pembelajaran berbasis bermain serta kemampuan mereka untuk menerapkannya di rumah menjadi hal yang sangat penting. Upaya untuk menganalisis pengetahuan orang tua perlu dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa alasan berikut:

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam mendukung perkembangan tersebut adalah play-based learning (pembelajaran berbasis bermain). Pendekatan ini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam kegiatan bermain yang terstruktur, sehingga mereka dapat mengembangkan berbagai keterampilan secara lebih alami. Penerapan metode *play-based learning* di TK Kipina Kids Bekasi terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak, terutama dalam hal kemampuan berpikir, kreativitas, dan keterampilan sosial. Mereka menyarankan bahwa kegiatan bermain yang terorganisir dengan baik sangat penting dalam memperkaya proses pembelajaran anak di usia dini (Viranny & Wardhono, 2024).

Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan keterampilan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini, karena berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Salah

satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif untuk menstimulasi keterampilan sosial anak adalah *play-based learning* atau pembelajaran berbasis bermain. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh kesempatan untuk belajar bersosialisasi secara alami, mengekspresikan emosi, serta membangun hubungan dengan teman sebaya. Pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk belajar bersosialisasi secara alami melalui aktivitas bermain, sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial seperti empati, kerja sama, dan komunikasi interpersonal (Ponorogo, 2025).

Selain aspek sosial, *play-based learning* turut memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan literasi anak. Literasi pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan akademik dan kemampuan komunikasi mereka di masa depan. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi bahasa, membaca, dan mengekspresikan ide mereka secara kreatif. Penerapan *play-based learning* di RA Sa'adatuddarain mampu meningkatkan literasi anak usia dini, karena kegiatan bermain memberikan stimulasi yang mendukung pengembangan kemampuan membaca dan menulis secara alami (Studi & Edukatif, 2025). Penerapan metode ini pada siswa usia 5–6 tahun di Sekolah XYZ, Jakarta Selatan, memberikan pengaruh positif, di mana anak-anak mampu meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung melalui kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan (Tulung & Wahyuningsih, 2025). Penerapan *play-based learning* pada anak usia dini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga mendorong perkembangan literasi secara alami. Aktivitas bermain yang terstruktur memungkinkan anak mengeksplorasi bahasa, kosakata, dan kemampuan membaca dengan cara yang interaktif dan menyenangkan (Cheruiyot, 2024). Perkembangan anak usia dini mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan bahasa, yang menjadi fondasi penting bagi pembelajaran di jenjang berikutnya. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mendukung perkembangan ini adalah *play-based learning*, di mana anak belajar melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan.

Penerapan metode ini mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak secara holistik, karena kegiatan bermain memberikan stimulasi yang mendorong eksplorasi, kreativitas, serta kemampuan sosial dan emosional anak secara bersamaan (Sitorus et al., 2025). Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan, termasuk nilai-nilai keagamaan. Pembelajaran anak usia dini dapat lebih efektif jika orang tua terlibat secara aktif, terutama dalam konteks pembelajaran digital. Keterlibatan ini tidak hanya membantu anak dalam memahami materi, tetapi juga mendukung pembentukan nilai-nilai keagamaan sejak dini melalui pengawasan, arahan, dan interaksi yang bermakna (Riskia et al., 2025).

Orang tua tidak hanya berfungsi sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung anak dalam mengeksplorasi lingkungan dan mengembangkan keterampilan melalui bermain. Keberhasilan *play-based learning* pada anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh guru di sekolah, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh peran orang tua. Orang tua yang memiliki pengetahuan tentang konsep *play-based learning* dan aktif mendampingi anak di rumah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional secara optimal (Henry Wasosa, 2025).

Kesadaran orang tua akan pentingnya *play-based learning* sangat menentukan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar anak. Orang tua yang memahami konsep bermain sebagai metode pembelajaran mampu memberikan dukungan yang tepat di rumah, sehingga anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional secara optimal melalui pengalaman bermain yang terstruktur (Saminder Singh & Ngadni, 2023). Aktivitas bermain yang dikaitkan dengan pembelajaran matematika memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar

Copyright © 2026 The Author(s)

konsep numerasi secara menyenangkan. Ketika orang tua aktif mendampingi anak dalam aktivitas bermain, kemampuan matematika dasar anak meningkat, karena bimbingan orang tua membantu memperkuat konsep yang diperoleh anak di sekolah dan mendorong perkembangan kemampuan berpikir logis sejak dini (Rosli & Bakar, 2024).

Sejalan dengan temuan yang menekankan pentingnya peran orang tua dalam pembelajaran berbasis bermain, Elmey, Rozi, Harun (2025) melalui kajian literaturnya menyimpulkan bahwa keterlibatan orang tua dalam play-based learning, khususnya pada pembelajaran matematika awal, sangat berpengaruh terhadap perkembangan numerasi anak usia dini. Orang tua yang terlibat aktif dalam aktivitas bermain matematika tidak hanya memperkuat pemahaman konsep yang diperoleh anak di sekolah, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, pemecahan masalah, dan berpikir logis secara alami. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis bermain tidak terlepas dari sinergi antara peran sekolah dan keterlibatan orang tua di rumah (ELMEY et al., 2025).

Melengkapi temuan yang menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam pembelajaran berbasis bermain, Pynnönen, Kumpulainen, dan Lipponen (2025) memperluas perspektif tersebut ke dalam konteks *digital play-based learning*. Penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua sebagai pendamping dan mediator sangat penting dalam mendukung perkembangan literasi awal anak, khususnya di komunitas marjinal. Melalui keterlibatan aktif orang tua dalam aktivitas bermain digital, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendapatkan dukungan yang membantu mereka memahami bahasa, simbol, dan teks secara lebih bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa keterlibatan orang tua tetap menjadi elemen kunci dalam keberhasilan pembelajaran berbasis bermain, baik dalam konteks konvensional maupun digital (Pynnönen et al., 2025)

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran anak usia dini karena berhubungan dengan keterlibatan, motivasi, dan pencapaian kompetensi dasar. Pembelajaran berbasis bermain terbukti tidak hanya mendukung perkembangan keterampilan dasar anak usia dini, tetapi juga berperan dalam meningkatkan minat belajar mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media bermain interaktif, seperti permainan kartu edukatif, dapat merangsang perhatian dan keterlibatan anak dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar mereka secara keseluruhan *(interactive card play method)* (Khusnul Khotimah et al., 2025). Selain itu, layanan bermain bersama di rumah terbukti berkontribusi terhadap keterlibatan anak dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan interaktif, sehingga turut mendukung kesiapan dan semangat belajar anak di lingkungan PAUD (Khalisha & Gustiana, 2024). Menurut Wahidah, Ali Formen, dan Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto (2025), stimulasi literasi yang dilakukan orang tua meliputi kegiatan membaca bersama, menyebutkan objek dan kosakata, serta permainan kata yang terstruktur di lingkungan rumah. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya membantu anak mengenal huruf, simbol, dan cerita sejak dini, tetapi juga meningkatkan *print motivation* dan kesadaran terhadap tulisan, yang berdampak pada keterlibatan dan minat anak untuk belajar secara aktif dan berkelanjutan. Dengan demikian, dukungan orang tua dalam stimulasi literasi merupakan salah satu bentuk keterlibatan yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa dan literasi yang merupakan aspek penting dari keseluruhan pengalaman belajar anak usia dini (Wahidah et al., 2025).

Pendekatan *play-based learning* merupakan salah satu metode yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar anak. Melalui kegiatan bermain yang terencana, anak menjadi lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran, menunjukkan rasa senang, fokus, dan keinginan untuk mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini memperkuat argumen bahwa

pembelajaran berbasis bermain tidak hanya mendukung perkembangan aspek kognitif dan sosial anak, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar sebagai prasyarat keberhasilan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (Wahjusaputri et al., 2024).

Siti Arafatul Fatihah dan Ine Nirmala (2024) menunjukkan bahwa teknik kolase dengan bahan biji-bijian dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi anak yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan belajar secara aktif, sehingga menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas kreatif dan berbasis pengalaman langsung dapat meningkatkan minat belajar anak serta mendukung keberhasilan pembelajaran di pendidikan anak usia dini (Fatihah et al., 2022). Aktivitas yang interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi kemampuan sosial anak, sehingga minat belajar mereka meningkat secara alami. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan partisipatif sangat penting dalam mendukung motivasi belajar anak usia dini di PAUD (Tarigan & Handayani, 2023).

Minat belajar bukanlah sifat bawaan, melainkan terbentuk melalui interaksi antara faktor psikologis, sosial, dan pengalaman belajar anak. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran kreatif seperti *play-based learning*, teknik kolase, atau permainan interaktif dapat menstimulasi minat belajar anak. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak, guru dan orang tua dapat membantu anak mengembangkan motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, dan keinginan untuk mengeksplorasi pengetahuan lebih jauh (van Aswegen & Pendergast, 2023). Penerapan strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menumbuhkan minat belajar anak usia dini mendorong motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, dan rasa ingin tahu anak. Hal ini menguatkan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan *play-based learning*, kegiatan kreatif seperti kolase, maupun permainan interaktif dapat meningkatkan minat belajar anak secara signifikan. Dengan demikian, guru dan orang tua memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai perkembangan anak untuk mendukung pembentukan minat belajar sejak dini (Yang, 2023).

Terlepas dari temuan-temuan di atas, upaya untuk meneliti pembelajaran berbasis bermain di PAUD masih cenderung terbatas pada implementasinya di Lembaga sekolah. Oleh karena itu, riset ini akan diarahkan untuk mengisi kekurangan yang ditinggalkan, utamanya dalam menganalisis pengetahuan dan keterlibatan orang tua tentang metode pembelajaran berbasis bermain dan implementasinya di lingkungan rumah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat pengetahuan orang tua mengenai esensi pembelajaran berbasis bermain bagi anak usia 4–6 tahun, sekaligus mengeksplorasi bagaimana stimulasi tersebut diimplementasikan secara nyata dalam pola asuh di lingkungan rumah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci dan mendalam fenomena terkait pengetahuan orang tua mengenai pembelajaran berbasis bermain, penerapannya di rumah, serta dampaknya terhadap minat belajar anak usia 4–6 tahun. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena menekankan pemahaman konteks, pengalaman, dan perspektif subjek penelitian, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang holistik mengenai praktik dan persepsi orang tua dalam mendukung pembelajaran anak (Sugiyono, 2020). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui instrumen wawancara mendalam dan kuesioner terbuka yang disusun berdasarkan tiga indikator utama. Pertama, dimensi pengetahuan yang mencakup pemahaman orang tua mengenai konsep

Copyright © 2026 The Author(s)

bermain sebagai sarana belajar, bukan sekadar pelepasan energi. Kedua, dimensi implementasi yang memotret ketersediaan alat permainan edukatif (APE), durasi pendampingan, serta variasi kegiatan bermain di rumah. Ketiga, dimensi dampak yang mengobservasi manifestasi minat belajar anak, seperti rasa ingin tahu, ketekunan dalam tugas, dan antusiasme terhadap eksplorasi baru.

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model Miles & Huberman (1994) (Dull & Reinhardt, 2014), yang meliputi tiga tahap utama: (1) Reduksi data – Proses pemilahan, penyederhanaan, dan pemfokusan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar relevan dengan tujuan penelitian (2) Penyajian data – Pengorganisasian data ke dalam bentuk naratif atau tabel yang memudahkan pemahaman pola, hubungan, dan temuan penting (3) Penarikan kesimpulan/verifikasi – Menarik makna dari data yang telah disajikan, melakukan pengecekan konsistensi, dan memastikan temuan dapat dipercaya melalui triangulasi sumber data.

Subjek penelitian terdiri dari 5 (lima) pasang orang tua/wali murid beserta 5 (lima) anak didik dari TK di Kota Tegal. Pemilihan subjek menggunakan purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan orang tua yang aktif mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran di rumah dan anak yang berada pada kelompok usia 4–6 tahun, sesuai kriteria pendidikan anak usia dini. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan orang tua, observasi kegiatan bermain anak di rumah, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, pengetahuan, dan praktik orang tua secara kontekstual, sekaligus memahami bagaimana praktik bermain di rumah berkontribusi terhadap minat belajar anak. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai hubungan antara pengetahuan orang tua, penerapan pembelajaran berbasis bermain, dan minat belajar anak usia dini.

Hasil

Menurut (Piaget, 1952), anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana anak belajar melalui pengalaman konkret, bermain, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Anak pada tahap ini mulai mengembangkan kemampuan simbolik, imajinasi, dan berpikir intuitif. Bermain merupakan salah satu media efektif untuk membangun konsep awal, kemampuan *problem solving*, dan kreativitas anak. Piaget menekankan bahwa bermain merupakan aktivitas esensial bagi perkembangan kognitif anak, di mana anak mengembangkan logika, pemecahan masalah, dan kreativitas melalui interaksi dengan lingkungan.

Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bimbingan orang dewasa dalam perkembangan kognitif anak. Konsep zona perkembangan proksimal menyatakan bahwa anak dapat menyelesaikan tugas lebih baik jika didampingi oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Pembelajaran berbasis bermain memungkinkan anak belajar sambil bereksperimen, berkomunikasi, dan mengekspresikan diri. (Kurniati, 2025)

Menurut (John W. Santrock, 2008), orang tua merupakan agen pendidikan pertama bagi anak. Pengetahuan orang tua tentang strategi belajar yang sesuai usia dapat meningkatkan efektivitas stimulasi kognitif, sosial, dan emosional anak. Pembelajaran berbasis bermain yang diterapkan oleh orang tua terbukti meningkatkan minat belajar dan keterampilan dasar anak.

Bermain bukan sekadar aktivitas hiburan, tetapi media belajar yang efektif untuk anak usia dini. Bermain edukatif dapat berupa permainan peran, puzzle, permainan huruf dan angka, atau eksperimen sederhana yang menstimulasi kognitif, motorik, dan sosial-emosional. Penelitian oleh Fisher et al. (2011) menunjukkan bahwa anak yang secara rutin mendapatkan pembelajaran berbasis bermain memiliki motivasi belajar dan kreativitas lebih tinggi

dibandingkan anak yang jarang mendapatkan stimulasi bermain edukatif.(*Thesenseofself-EfficacyofaspiringprincipalsExplorationinadynamicconcept2010*, n.d.)

Pengetahuan Orang Tua tentang Pembelajaran Berbasis Bermain

Berdasarkan reduksi data wawancara dengan lima pasang orang tua, ditemukan bahwa mayoritas telah memiliki pemahaman dasar mengenai konsep pembelajaran berbasis bermain. Empat orang tua memahami bahwa bermain tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi berfungsi sebagai sarana stimulasi perkembangan kognitif, sosial, bahasa, dan emosi anak. Namun, tiga orang tua menyatakan masih memerlukan panduan konkrit dalam memilih dan mengembangkan permainan edukatif yang sesuai usia anak.

Tabel 1. Kategori Pengetahuan Orang Tua tentang Pembelajaran Berbasis Bermain

Kategori	Deskripsi	Jumlah Orang Tua
Tinggi	Memahami konsep bermain edukatif, tujuan perkembangan, dan mampu memilih permainan yang tepat	2
Sedang	Mengetahui manfaat bermain namun kesulitan mengintegrasikan tujuan belajar	2
Rendah	Menganggap bermain sebagai hiburan semata dan minim integrasi pembelajaran	1

Penerapan Pembelajaran Berbasis Bermain di Rumah

Data observasi menunjukkan bahwa tiga dari lima orang tua menerapkan pembelajaran berbasis bermain secara konsisten, melalui aktivitas seperti permainan peran, permainan angka dan huruf, aktivitas motorik halus (meronce, menggunting), dan permainan sensorik. Dua orang tua lainnya cenderung membiarkan anak bermain mandiri tanpa pendampingan bermakna. Perbedaan tingkat keterlibatan ini berimplikasi langsung pada kualitas proses belajar anak. Menurut Vygotsky, efektivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh keberadaan *more knowledgeable other (MKO)* yang memberikan *scaffolding*. Data penelitian menunjukkan bahwa anak yang didampingi oleh orang tua dalam proses bermain cenderung lebih fokus, lebih mudah memahami konsep baru, dan menunjukkan kemampuan *problem solving* yang lebih baik.(Kurniati, 2025)

Tabel 2. Praktik Pembelajaran Berbasis Bermain pada Orang Tua

Aktivitas Bermain	Bentuk Pendampingan	Frekuensi	Respons Anak
Bermain peran	Pendampingan aktif	Tinggi	Antusias, ekspresif
Puzzle dan kartu kata	Pendampingan sedang	Sedang	Fokus, tertantang
Meronce, gunting-tempel	Pendampingan aktif	Tinggi	Teliti, senang
Bermain bebas	Pendampingan rendah	Tinggi	Cepat bosan

Tabel 3. Indikator Observasi Pendampingan, Frekuensi, dan Respons Anak

No.	Kategori	Indikator Observasi
1.	Indikator Pendampingan Orang Dewasa	
	a. Pendampingan Tinggi	- Orang dewasa terlibat sepanjang kegiatan bermain - Memberikan contoh langsung dan arahan bertahap - Mengajukan pertanyaan pemantik - Memberikan umpan balik dan penguatan

Copyright © 2026 The Author(s)

		- Terjadi interaksi dua arah yang intens
	b. Pendampingan Sedang	- Memberikan instruksi awal dan contoh singkat - Mengawasi dari dekat tanpa mendominasi - Memberi bantuan hanya saat anak mengalami kesulitan - Anak diberi ruang mencoba secara mandiri
	c. Pendampingan Rendah	- Orang dewasa hanya menyediakan alat bermain - Minim interaksi verbal dan nonverbal - Tidak ada arahan atau stimulasi tambahan - Pendamping bersifat pasif/mengawasi dari jauh
2.	Indikator Frekuensi Kegiatan Bermain	
	a. Frekuensi Tinggi	- Kegiatan dilakukan 3–5 kali per minggu - Aktivitas menjadi rutinitas pembelajaran
	b. Frekuensi Sedang	- Kegiatan dilakukan 1–2 kali per minggu - Bersifat terjadwal namun tidak rutin harian
	c. Frekuensi Rendah	- Kegiatan dilakukan kurang dari 1 kali per minggu - Bersifat insidental/tidak terjadwal
3.	Indikator Respons Anak	
	a. Antusias & Ekspresif	- Anak aktif berbicara/bermain peran - Menunjukkan ekspresi senang - Terlibat lama dalam aktivitas
	b. Fokus & Tertantang	- Anak berkonsentrasi menyelesaikan tugas - Mencoba menyelesaikan masalah - Tidak mudah terdistraksi
	c. Teliti & Senang	- Anak bekerja dengan hati-hati - Menyelesaikan kegiatan hingga akhir - Menunjukkan kepuasan terhadap hasil
	d. Cepat Bosan	- Mudah meninggalkan aktivitas - Kurang eksplorasi - Membutuhkan stimulus baru untuk melanjutkan

Dampak Pembelajaran Bermain terhadap Minat Belajar Anak

Triangulasi data (wawancara, observasi, dokumentasi) menunjukkan bahwa permainan edukatif berdampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar anak. Anak-anak yang orang tuanya aktif mendampingi menunjukkan peningkatan indikator minat belajar, seperti: motivasi intrinsik, ketekunan dalam menyelesaikan tugas,antusiasme dalam belajar,kemampuan fokus yang lebih stabil, dan rasa ingin tahu yang meningkat.

Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh (John W. Santrock, 2008) yang menyatakan bahwa minat belajar berkembang ketika anak mengalami proses belajar yang menyenangkan, menantang, dan didukung oleh interaksi sosial yang positif.

Tabel 4. Indikator Peningkatan Minat Belajar Anak

Indikator	Sebelum Pendampingan	Sesudah Pendampingan
Motivasi belajar	Rendah–sedang	Tinggi
Rasa ingin tahu	Sedang	Tinggi
Fokus belajar	Tidak stabil	Stabil
Antusiasme	Cenderung pasif	Aktif dan eksploratif

Pembahasan

Penelitian ini memperlihatkan bahwa pengetahuan orang tua merupakan determinan utama dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis bermain di rumah. Orang tua yang memiliki pemahaman memadai cenderung menyediakan aktivitas bermain yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, sehingga permainan menjadi sarana belajar yang efektif. Temuan ini konsisten dengan teori (Piaget, 1952) bahwa permainan merupakan proses internalisasi pengalaman yang membentuk struktur berpikir anak. Pada konteks keluarga yang pengetahuan orang tuanya rendah, permainan sering kali tidak diarahkan, sehingga nilai edukatifnya kurang maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi perkembangan anak pada orang tua masih menjadi tantangan penting dalam pendidikan anak usia dini.

Analisis data menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua bukan hanya berfungsi sebagai dukungan emosional, tetapi sebagai mekanisme *scaffolding* yang memfasilitasi anak mencapai kemampuan baru yang tidak dapat dicapai secara mandiri. Dalam pandangan Vygotsky, pembelajaran optimal terjadi dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yakni ketika anak menerima bantuan yang tepat dari orang dewasa.(Kurniati, 2025)

Penelitian ini memperlihatkan bahwa anak yang menerima pendampingan bermain secara konsisten menunjukkan pencapaian perkembangan yang lebih baik dibandingkan anak yang bermain tanpa pendampingan. Hal ini menguatkan relevansi teori ZPD dalam konteks pembelajaran berbasis rumah dan mempertegas peran orang tua sebagai fasilitator utama.

Permainan edukatif terbukti mampu menumbuhkan minat belajar anak secara alami. Pendekatan bermain memungkinkan anak mengalami proses belajar tanpa tekanan, mengaktifkan emosi positif, dan mendorong eksplorasi mandiri. Temuan ini selaras dengan intrinsic motivation theory serta pandangan (John W. Santrock, 2008) yang menyatakan bahwa anak cenderung lebih termotivasi ketika melakukan aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain tidak hanya berdampak pada capaian kognitif, tetapi juga pada minat belajar sebagai fondasi keberlanjutan proses belajar anak pada jenjang berikutnya.

Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa pengetahuan dan keterlibatan orang tua memiliki peran sentral dalam efektivitas pembelajaran berbasis bermain di rumah. Temuan menunjukkan bahwa orang tua dengan literasi perkembangan anak yang memadai mampu merancang dan mendampingi aktivitas bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga selaras dengan tahap perkembangan anak. Hal ini mendukung hipotesis penelitian bahwa pembelajaran bermain akan lebih optimal ketika didukung oleh pengetahuan dan keterlibatan aktif orang tua.

Dalam konteks yang lebih luas, hasil ini menegaskan bahwa keluarga merupakan lingkungan belajar pertama dan utama bagi anak usia dini. Pembelajaran berbasis bermain tidak dapat dilepaskan dari kapasitas orang tua sebagai fasilitator, sehingga kualitas pembelajaran anak tidak hanya ditentukan oleh institusi pendidikan formal, tetapi juga oleh praktik pengasuhan dan pembelajaran di rumah. Dengan demikian, temuan ini memperluas pemahaman tentang pentingnya sinergi antara pendekatan pedagogis berbasis bermain dan peran orang tua dalam mendukung perkembangan anak secara holistik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya peran orang tua dalam pembelajaran anak usia dini. Studi yang mengacu pada teori Piaget menegaskan bahwa bermain merupakan sarana utama anak dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua secara aktif dapat meningkatkan hasil belajar anak, baik dalam aspek kognitif, sosial, maupun emosional.

Copyright © 2026 The Author(s)

Selain itu, hasil penelitian ini menguatkan pandangan Vygotsky terkait Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana pendampingan orang dewasa memungkinkan anak mencapai kemampuan yang lebih tinggi. Dibandingkan dengan penelitian yang menemukan bahwa permainan bebas tanpa pendampingan memiliki dampak terbatas, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menekankan bahwa kualitas pendampingan orang tua menjadi faktor pembeda utama dalam efektivitas pembelajaran bermain di rumah. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat relevansi teori konstruktivisme Piaget dan teori sosial-kultural Vygotsky dalam konteks pembelajaran berbasis keluarga. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bermain tidak hanya bersifat individual, tetapi juga bersifat sosial dan kontekstual, di mana peran orang tua sangat menentukan.

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki implikasi bagi pendidik, lembaga PAUD, dan pembuat kebijakan. Program edukasi dan pelatihan bagi orang tua tentang perkembangan anak dan strategi pembelajaran berbasis bermain menjadi kebutuhan yang mendesak. Selain itu, temuan ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran kolaboratif antara sekolah dan keluarga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian dilakukan pada konteks dan jumlah partisipan yang terbatas, sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, data penelitian banyak bergantung pada observasi dan persepsi orang tua, yang berpotensi mengandung bias subjektivitas. Ketiga, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam faktor lain seperti latar belakang sosial-ekonomi keluarga atau akses terhadap sumber belajar yang juga dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran berbasis bermain.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian ini, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam agar temuan dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan pendekatan *mixed methods* atau eksperimen untuk menguji secara lebih mendalam hubungan kausal antara pengetahuan orang tua, keterlibatan, dan hasil belajar anak. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi variabel lain seperti tingkat pendidikan orang tua, kondisi sosial-ekonomi, serta penggunaan media digital dalam pembelajaran berbasis bermain di rumah.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran berbasis bermain memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar anak usia 4–6 tahun. Berdasarkan analisis Miles & Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi, diperoleh beberapa simpulan utama sebagai berikut:

Pengetahuan orang tua tentang pembelajaran berbasis bermain berada pada kategori sedang hingga tinggi, meskipun sebagian masih membutuhkan panduan praktis dalam memilih dan merancang permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Tingkat literasi pengasuhan ini berpengaruh pada kualitas stimulasi yang diberikan di rumah.

Implementasi pembelajaran berbasis bermain sangat dipengaruhi oleh kualitas pendampingan orang tua. Orang tua yang berperan aktif sebagai *scaffolding* mampu menciptakan pengalaman bermain yang bermakna dan terarah, sesuai teori Vygotsky mengenai Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Keterlibatan ini berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosi anak.(Kurniati, 2025)

Pembelajaran berbasis bermain terbukti meningkatkan minat belajar anak secara signifikan. Anak yang mendapat pendampingan permainan edukatif menunjukkan peningkatan dalam motivasi intrinsik, fokus, ketekunan, dan rasa ingin tahu. Hal ini selaras dengan pandangan

(Piaget, 1952) dan (John W. Santrock, 2008) bahwa bermain menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mendukung perkembangan kognitif dan motivasi belajar.

Pola hubungan antara pengetahuan orang tua, kualitas permainan edukatif, dan minat belajar anak teridentifikasi secara konsisten, menunjukkan bahwa semakin baik pengetahuan dan pendampingan orang tua, semakin tinggi minat belajar anak.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain yang melibatkan orang tua merupakan pendekatan efektif dalam mendukung perkembangan dan minat belajar anak usia dini. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas sehingga temuan yang dihasilkan belum dapat digeneralisasi untuk populasi orang tua dalam skala yang lebih luas.

References

Cheruiyot, B. (2024). Effectiveness of Play-Based Learning Method in Promotion of Early Literacy Skills Among Early Childhood Development Education Children. *East African Journal of Education Studies*, *7*(3), 479–488. https://doi.org/10.37284/eajes.7.3.2178

Dull, E., & Reinhardt, S. P. (2014). An analytic approach for discovery. In CEUR Workshop Proceedings (Vol. 1304, pp. 89–92).

ELMEY, N. S. M. S., ROZI, N. A. K., HARUN, N. H., JOHARI, N., BACHO, A. N. N. S., JUMATI, N. F., & IDRIS, R. (2025). Play To Learn: a Literature Review on Parental Involvement in Play-Based Early Mathematics. Quantum Journal of Social Sciences and Humanities, 6(3), 323–331. https://doi.org/10.55197/qjssh.v6i3.693

Fatihah, S. A., Nirmala, I., & Putri, F. E. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Teknik Kolase Dengan Bahan Biji-Bijian Pada Anak Kelompok B Di Paud Gerda. Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 19(1), 51–61. https://doi.org/10.17509/edukids.v19i1.43267

Henry Wasosa. (2025). Influence of Psychological Well-Being and School Factors on Delinquency , During the Covid-19 Period Among Secondary School Students in Selected Schools in Nakuru County : Kenya. International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS), VII(2454), 1175–1189. https://doi.org/10.47772/IJRISS

Khalisha, F. N., & Gustiana, A. D. (2024). Pengaruh Layanan Bermain Bersama Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Rumah Anak SIGAP Kecamatan Koroncong. PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 13(1), 127–139. https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17220

Khusnul Khotimah, Shanda Agusti Ramadani, Windri Bella Hovina, & Akmillah Ilhami. (2025). Improving the Ability to Recognize Letters Through the Interactive Card Playing Method in 5-6 Year Old Children at Punai Kindergarten. PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 14(3), 623–638. https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1907

Ponorogo, U. M. (2025). the Translation of the Title Into English Is : 3, 44–50.

Pynnönen, L., Kumpulainen, K., & Lipponen, L. (2025). Parent perspectives on digital play-based early literacy-learning in marginalized communities. Journal of Childhood, Education and Society, 6(2), 300–312. https://doi.org/10.37291/2717638X.202562679

Riskia, I., Nurhayati, N., Awalunnisah, S., & Durrotunnisa, D. (2025). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dalam Pembelajaran Digital terhadap Perkembangan Nilai Keagamaan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(5), 2162–2171. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7340

Copyright © 2026 The Author(s)

Rosli, N. A., & Bakar, K. A. (2024). Parents' Involvement in Play Activities for Early Childhood Mathematics. International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 13(3), 2632–2643. https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i3/22252

Saminder Singh, G. K., & Ngadni, I. (2023). Exploring Preschool Parents' Understanding of Play-based Learning and its Importance in Early Childhood Education. International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 12(2), 1788–1810. https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i2/17546

Sitorus, R. W., Siregar, K. P., Sari, R. I., & Utara, U. S. (2025). Educia Journal. 3(1), 1–14.

Studi, J., & Edukatif, T. (2025). Enhancing Early Childhood Literacy Through Play-Based Learning : A Study at RA Sa ' adatuddarain. 1(5), 2198–2204.

Tarigan, M., & Handayani, A. T. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas, 9(3), 463–480. https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i3.48510

Tulung, C. R., & Wahyuningsih, M. B. R. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Bermain Terhadap Keterampilan Membaca dan Berhitung Siswa Usia 5-6 Tahun di Sekolah XYZ, Jakarta Selatan. Jurnal Sosial Teknologi, 5(9), 3777–3787. https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v5i9.32422

van Aswegen, E. C., & Pendergast, D. (2023). The impact of interest: an emergent model of interest development in the early years. Early Child Development and Care, 193(13–14), 1335–1349. https://doi.org/10.1080/03004430.2023.2245575

Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Penerapan Play-Basetd Learning Dalam Perkembangan Kognitif Anak Pads Kelompok A Di TK Kipina Kids Bekasi. Cendekia Pendidikan, 4(4), 50–54.

Wahidah, Formen, A., & Pranoto, Y. K. S. (2025). Early Childhood Literacy Stimulation by Parents (Systematic Literature Review). PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 14(2), 376–392. https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1380

Wahjusaputri, S., Ernawati, E., Wahyuni, Y., & Wahyuni, I. (2024). Penerapan Pendekatan Play-Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 112–121. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.489

Yang, L. (2023). Educational Strategies to Promote Learning Interest among Preschool Children. Lecture Notes in Education Psychology and Public Media, 13(1), 222–228. https://doi.org/10.54254/2753-7048/13/20230897

John W. Santrock. (2008). Psikologi Pendidikan.

Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 19–24. https://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jspaud/article/view/703

Piaget, J. (1952). Play, dreams and imitation. Social and Personality Psychology Compass, 9(1), 21–40. https://doi.org/10.1080/21594937.2019.1580338

Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

Thesenseofself-efficacyofaspiringprincipalsExplorationinadynamicconcept2010. (n.d.).

---Halaman ini sengaja dikosongkan---