

Manajemen Pembelajaran Berbasis Bermain dalam Mengembangkan Sosial-Emosional Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal

Kardi*

Sekolah Tinggi Agama Islam Jarinabi, Indonesia Kbae600@gmail.com

Khoirotul Muslimah

Sekolah Tinggi Agama Islam Jarinabi, Indonesia Khoirotul.semangat29@gmail.com

Abstract: *The effectiveness of play-based learning in early childhood education is strongly influenced by learning management, yet previous studies have predominantly emphasized learning outcomes rather than the management processes underlying its implementation. This study aimed to analyze the management of play-based learning in fostering children's social-emotional development at RA Kasih Ibu Kota Raja. A qualitative case study design was employed, with data collected through observations, semi-structured interviews, and documentation involving the principal and classroom teachers selected through purposive sampling. Data were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman, while credibility was ensured through source triangulation, technique triangulation, and member checking. The findings revealed that play-based learning was managed systematically through planning, organizing, implementation, and evaluation, creating meaningful learning experiences that supported children's cooperation, sharing, empathy, communication, and emotional regulation. The implementation was further strengthened by teacher commitment, the availability of learning media, and effective coordination between the principal and teachers. These findings indicate that the effectiveness of play-based learning depends not only on play activities but also on systematic learning management that supports children's social-emotional development.*

Keywords: *play-based learning, learning management, social-emotional development, early childhood education, Raudhatul Athfal*

Abstrak: Keberhasilan *play-based learning* pada pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh manajemen pembelajaran, namun penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada hasil pembelajaran dibandingkan proses pengelolaan yang mendukung implementasinya. Penelitian ini bertujuan menganalisis manajemen pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan sosial-emosional anak di RA Kasih Ibu Kota Raja. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi terhadap kepala RA dan guru yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, sedangkan keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member check*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran berbasis bermain dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan kemampuan bekerja sama, berbagi, empati, komunikasi, dan pengendalian emosi anak. Implementasi tersebut didukung oleh komitmen guru, ketersediaan media pembelajaran, serta koordinasi yang baik antara kepala RA dan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas *play-based learning* tidak hanya ditentukan oleh aktivitas bermain, tetapi juga oleh kualitas manajemen pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak.

Kata kunci: pembelajaran berbasis bermain, manajemen pembelajaran, perkembangan sosial-emosional, pendidikan anak usia dini, Raudhatul Athfal

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial-emosional merupakan salah satu aspek fundamental dalam pendidikan anak usia dini karena menjadi landasan bagi pembentukan kemampuan anak dalam membangun hubungan interpersonal, mengelola emosi, beradaptasi dengan lingkungan, serta mengembangkan perilaku prososial yang diperlukan sepanjang kehidupannya. Pada fase usia dini, keberhasilan anak dalam mengenali dan mengendalikan emosi, bekerja sama, menunjukkan empati, serta menyelesaikan konflik secara positif berkontribusi terhadap kesiapan belajar (*school readiness*) dan keberhasilan akademik pada jenjang pendidikan selanjutnya. Berbagai studi menunjukkan bahwa kompetensi sosial-emosional yang berkembang secara optimal berhubungan dengan meningkatnya kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan kesejahteraan psikologis anak (Alghathami, 2022; San et al., 2021). Sebaliknya, keterbatasan dalam aspek tersebut dapat menghambat proses adaptasi sosial, memengaruhi kualitas interaksi dengan teman sebaya, serta meningkatkan risiko munculnya perilaku agresif maupun kesulitan dalam mengelola emosi (Tuncdemir, 2025). Oleh karena itu, pengembangan sosial-emosional tidak lagi dipandang sebagai hasil sampingan dari proses pembelajaran, tetapi sebagai tujuan pendidikan yang perlu dirancang secara sistematis melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu pendekatan yang dinilai paling sesuai untuk mendukung perkembangan sosial-emosional adalah *play-based learning*, yaitu pembelajaran yang menempatkan aktivitas bermain sebagai wahana utama bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar secara aktif dan bermakna. Pendekatan ini berpijak pada karakteristik belajar anak yang cenderung berkembang melalui eksplorasi, interaksi, imitasi, dan pengalaman langsung dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat instruksional. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk bernegosiasi, berbagi peran, menyampaikan pendapat, memahami aturan, serta menyelesaikan berbagai permasalahan sosial yang muncul secara alami selama proses bermain. Hasil *systematic review* yang dilakukan oleh Alotaibi (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motivasi belajar anak. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Amanda dan Wahyuningsih (2025) serta Cañete et al. (2025) yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara edukatif mampu meningkatkan kemampuan bekerja sama, empati, komunikasi, dan regulasi emosi. Dengan demikian, bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam mendukung perkembangan anak secara holistik.

Meskipun efektivitas *play-based learning* telah banyak dibuktikan, keberhasilannya sangat ditentukan oleh kualitas manajemen pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Aktivitas bermain yang tidak direncanakan dengan baik berpotensi menjadi kegiatan yang bersifat spontan tanpa memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Sebaliknya, pengelolaan pembelajaran yang sistematis memungkinkan setiap aktivitas bermain memiliki tujuan yang jelas, sesuai dengan

capaian perkembangan anak, serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan menantang. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, manajemen pembelajaran mencakup proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang saling terintegrasi. Hadiati dan Fidrayani (2019) menjelaskan bahwa manajemen pembelajaran yang efektif berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang terarah sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai secara optimal. Sejalan dengan itu, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas yang mendorong partisipasi aktif anak dan menyesuaikannya dengan karakteristik perkembangan mereka (Safitri et al., 2020; Hanita et al., 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas manajemen pembelajaran menjadi faktor penting yang menentukan efektivitas implementasi pembelajaran berbasis bermain.

Hubungan antara manajemen pembelajaran berbasis bermain dan perkembangan sosial-emosional bersifat saling berkaitan karena kualitas pengelolaan pembelajaran akan menentukan kualitas pengalaman belajar yang diterima anak. Perencanaan aktivitas bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan, pengelolaan lingkungan belajar yang kondusif, serta pendampingan guru selama proses bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun interaksi sosial yang positif sekaligus mengembangkan kemampuan mengendalikan emosi dalam berbagai situasi. Melalui proses tersebut, anak belajar menghargai perbedaan, bekerja sama, menyelesaikan konflik, mengambil keputusan, serta bertanggung jawab terhadap peran yang dijalankan dalam kegiatan bermain. Larsen et al. (2025) menegaskan bahwa guru memiliki peran sentral dalam mengelola pembelajaran berbasis bermain agar setiap aktivitas mampu menghasilkan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan sosial dan emosional secara optimal. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Aisyah dan Hakim (2025) yang menunjukkan bahwa implementasi *play-based learning* yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan empati, kemampuan komunikasi, serta regulasi emosi anak. Dengan demikian, keberhasilan pengembangan sosial-emosional tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan metode bermain, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran tersebut direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara berkelanjutan (Sholehah & Munastiwi, 2022).

Berbagai penelitian terdahulu telah memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis bermain memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas aktivitas bermain sebagai strategi pembelajaran atau mengukur peningkatan kemampuan sosial dan emosional sebagai luaran pembelajaran. Kajian mengenai bagaimana proses manajemen pembelajaran mulai dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi mendukung keberhasilan implementasi *play-based learning* masih relatif terbatas. Penelitian Gica et al. (2025) dan Kristiana (2025), misalnya, lebih menitikberatkan pada implementasi kegiatan bermain dan dampaknya terhadap perkembangan anak tanpa menguraikan secara komprehensif praktik manajemen pembelajaran yang mendasari keberhasilan tersebut. Sementara itu, Lilianti et al. (2021) telah membahas aspek manajemen pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, tetapi belum secara khusus mengaitkannya dengan pendekatan *play-based learning* dalam

pengembangan sosial-emosional. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang penelitian yang perlu dieksplorasi untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana manajemen pembelajaran berbasis bermain diimplementasikan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji praktik manajemen pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak di RA Kasih Ibu Kota Raja sebagai upaya memberikan kontribusi konseptual dan empiris terhadap pengembangan praktik pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *play-based learning* dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak, perhatian penelitian masih didominasi oleh pengukuran hasil belajar dan peningkatan kompetensi anak setelah mengikuti aktivitas bermain. Kajian mengenai proses yang memungkinkan pendekatan tersebut berjalan secara efektif masih relatif terbatas, terutama dari perspektif manajemen pembelajaran. Padahal, kualitas perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menjadi faktor yang menentukan terciptanya pengalaman bermain yang bermakna serta selaras dengan tujuan perkembangan anak. Kesenjangan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengenai keberhasilan *play-based learning* belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana proses pengelolaan pembelajaran membentuk pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kompetensi sosial dan emosional secara optimal.

Dari sisi konteks, penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada taman kanak-kanak atau lembaga pendidikan anak usia dini dengan karakteristik yang beragam, sedangkan praktik pengelolaan pembelajaran di Raudhatul Athfal masih belum banyak dieksplorasi. Karakteristik kelembagaan, budaya sekolah, kompetensi guru, serta integrasi nilai-nilai keislaman berpotensi membentuk pola pengelolaan pembelajaran yang berbeda dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Perbedaan konteks tersebut menjadi penting untuk dikaji karena implementasi suatu pendekatan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kondisi dan budaya lembaga tempat pembelajaran berlangsung. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang menggambarkan secara komprehensif praktik pengelolaan pembelajaran berbasis bermain pada Raudhatul Athfal, sehingga diperlukan kajian yang mampu memberikan pemahaman empiris mengenai implementasinya dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda dengan menempatkan manajemen pembelajaran sebagai fokus utama dalam mengkaji implementasi *play-based learning*. Analisis tidak hanya diarahkan pada dampak aktivitas bermain terhadap perkembangan sosial-emosional anak, tetapi juga pada proses pengelolaan pembelajaran yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi sehingga aktivitas bermain mampu menjadi pengalaman belajar yang efektif. Penelitian ini juga dilaksanakan pada konteks Raudhatul Athfal yang memiliki karakteristik kelembagaan dan nilai-nilai pendidikan Islam yang khas, sehingga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai manajemen pembelajaran pada pendidikan anak usia dini sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pengelola lembaga dalam merancang pembelajaran yang lebih berkualitas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis manajemen pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan sosial-emosional anak di RA Kasih Ibu Kota Raja. Analisis difokuskan pada proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis bermain, serta kontribusinya dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian manajemen pembelajaran pada pendidikan anak usia dini serta menjadi rujukan bagi guru, kepala sekolah, dan pengelola Raudhatul Athfal dalam mengoptimalkan implementasi pembelajaran berbasis bermain.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai manajemen pembelajaran berbasis bermain dalam pengembangan sosial-emosional anak di RA Kasih Ibu Kota Raja. Desain studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti mengkaji fenomena secara komprehensif dalam konteks yang nyata sehingga dapat menggambarkan proses manajemen pembelajaran berbasis bermain mulai dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi. Fokus penelitian diarahkan pada praktik pengelolaan pembelajaran yang diterapkan guru dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Informan penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterlibatan langsung terhadap fokus penelitian. Informan terdiri atas kepala RA sebagai penanggung jawab penyelenggaraan pembelajaran dan guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran berbasis bermain. Sementara itu, peserta didik menjadi subjek observasi untuk memperoleh data mengenai perkembangan sosial-emosional selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran, interaksi guru dengan anak, serta perilaku sosial-emosional anak selama kegiatan bermain. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, evaluasi, serta faktor-faktor yang memengaruhi implementasi pembelajaran berbasis bermain. Dokumentasi meliputi modul ajar, perangkat pembelajaran, administrasi pembelajaran, foto kegiatan, serta dokumen perkembangan sosial-emosional anak sebagai data pendukung penelitian.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member check*. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala RA dan guru, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, *member check* dilakukan dengan mengonfirmasi hasil interpretasi peneliti kepada informan untuk memastikan kesesuaian antara data yang diperoleh dengan pengalaman yang disampaikan, sehingga kredibilitas temuan penelitian dapat terjamin.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, mengelompokkan, dan menyederhanakan data sesuai fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk memudahkan identifikasi pola, hubungan antartemuan, serta penafsiran makna. Tahap akhir dilakukan melalui penarikan dan verifikasi kesimpulan secara berulang berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi hingga diperoleh temuan yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pengumpulan data, analisis data, uji keabsahan data, dan penyusunan laporan penelitian.

PEMBAHASAN

Manajemen Pembelajaran Berbasis Bermain di RA Kasih Ibu Kota Raja

Hasil penelitian menunjukkan bahwa RA Kasih Ibu Kota Raja telah menerapkan manajemen pembelajaran berbasis bermain secara terencana sebagai bagian dari proses pembelajaran anak usia dini. Perencanaan pembelajaran disusun dengan mengintegrasikan kegiatan bermain ke dalam tujuan pembelajaran yang tercantum pada perangkat pembelajaran. Guru memilih jenis permainan yang disesuaikan dengan tema, karakteristik perkembangan anak, serta capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Kepala RA menjelaskan bahwa *"kegiatan bermain bukan sekadar selingan, tetapi sudah dirancang dalam pembelajaran sesuai tujuan yang ingin dicapai."* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di RA Kasih Ibu Kota Raja, bukan sekadar kegiatan rekreatif.

Pada tahap pengorganisasian, guru mengelompokkan anak serta menyiapkan media dan alat permainan edukatif sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Pembagian kelompok dilakukan secara fleksibel dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan anak agar setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa ruang belajar telah ditata untuk mendukung berbagai aktivitas bermain sehingga anak dapat bergerak, berinteraksi, dan mengeksplorasi lingkungan belajar dengan nyaman. Pengorganisasian tersebut memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung lebih tertib dan sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain dilakukan melalui berbagai aktivitas, seperti permainan kelompok, permainan peran, dan permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, mendampingi interaksi antaranak, serta memberikan bantuan ketika diperlukan tanpa mendominasi jalannya permainan. Salah seorang guru menyampaikan bahwa *"kami mengarahkan permainan agar anak tetap belajar sambil bermain sesuai tujuan pembelajaran."* Berdasarkan hasil observasi, anak mengikuti kegiatan dengan antusias, aktif berinteraksi dengan teman sebaya, serta menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Evaluasi pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan melalui pengamatan terhadap perkembangan anak selama mengikuti kegiatan bermain. Guru mencatat perkembangan sosial-emosional anak berdasarkan perilaku yang ditunjukkan ketika bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, serta merespons situasi yang muncul selama permainan berlangsung. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar bagi guru untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, catatan perkembangan peserta didik, dan administrasi pembelajaran menunjukkan bahwa proses evaluasi telah menjadi bagian dari pengelolaan pembelajaran berbasis bermain di RA Kasih Ibu Kota Raja.

Perkembangan Sosial-Emosional Anak Melalui Pembelajaran Berbasis Bermain

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional melalui berbagai aktivitas yang dilakukan secara berkelompok maupun individu. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat aktif berinteraksi dengan teman sebaya, mengikuti aturan permainan, serta menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan setiap aktivitas yang diberikan guru. Interaksi yang terjadi selama permainan tidak hanya mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam bekerja sama, berbagi, dan menghargai teman. Salah seorang guru menyampaikan bahwa *"anak-anak lebih mudah berinteraksi ketika belajar sambil bermain karena mereka merasa senang dan tidak tertekan."* Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain keterlibatan anak dalam kegiatan bermain, hasil dokumentasi perkembangan peserta didik juga memperlihatkan adanya pencapaian pada beberapa indikator sosial-emosional yang diamati guru selama proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi terhadap perilaku anak ketika mengikuti kegiatan bermain, sehingga guru dapat mengidentifikasi perkembangan setiap anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Ringkasan hasil pengamatan tersebut disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Perkembangan Sosial-Emosional Anak Berdasarkan Hasil Observasi

Indikator Perkembangan	Hasil Pengamatan
Kemampuan bekerja sama	Sebagian besar anak mampu bekerja sama dalam permainan kelompok dan menyelesaikan tugas bersama.
Kemampuan berbagi	Sebagian besar anak bersedia berbagi alat permainan dan bergantian dengan teman.
Kemampuan memahami perasaan teman	Anak mulai menunjukkan kepedulian ketika melihat teman mengalami kesulitan atau merasa sedih.

Kemampuan mengendalikan emosi	Sebagian besar anak mampu mengendalikan emosi, meskipun beberapa anak masih memerlukan pendampingan dalam situasi tertentu.
-------------------------------	---

Berdasarkan Tabel 1, perkembangan sosial-emosional anak tampak pada berbagai perilaku yang muncul selama kegiatan bermain berlangsung. Kemampuan bekerja sama dan berbagi terlihat ketika anak menyelesaikan permainan secara berkelompok, saling membantu, serta menunggu giliran menggunakan alat permainan. Anak juga mulai menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan dengan memberikan bantuan atau dukungan secara spontan. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak masih memerlukan bimbingan guru dalam mengendalikan emosi ketika menghadapi situasi yang kurang sesuai dengan keinginannya, seperti saat menunggu giliran atau ketika hasil permainan tidak sesuai harapan.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa perkembangan sosial-emosional anak mengalami perubahan secara bertahap melalui pembiasaan dalam kegiatan bermain. Guru mengungkapkan bahwa *"anak yang awalnya sulit berbagi sekarang sudah mulai mau bergantian dan membantu temannya ketika bermain."* Dokumentasi penilaian perkembangan anak juga menunjukkan bahwa guru melakukan pencatatan hasil observasi secara berkala sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, perkembangan sosial-emosional anak di RA Kasih Ibu Kota Raja diamati tidak hanya melalui perilaku yang muncul selama kegiatan berlangsung, tetapi juga didukung oleh dokumentasi perkembangan yang disusun secara berkesinambungan.

Faktor Pendukung Implementasi Manajemen Pembelajaran Berbasis Bermain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi manajemen pembelajaran berbasis bermain di RA Kasih Ibu Kota Raja didukung oleh berbagai faktor yang saling melengkapi. Salah satu faktor utama adalah komitmen guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Guru tidak hanya menyiapkan perangkat pembelajaran, tetapi juga memilih bentuk permainan yang sesuai dengan tema dan tahap perkembangan peserta didik. Kepala RA menyampaikan bahwa *"guru diberikan keleluasaan untuk mengembangkan kegiatan bermain selama tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah direncanakan."* Hasil observasi menunjukkan bahwa kesiapan guru sebelum pembelajaran berlangsung turut mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan di kelas.

Faktor pendukung lainnya adalah tersedianya lingkungan belajar dan media bermain yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan berbagai alat permainan edukatif, media pembelajaran, serta lingkungan kelas sebagai sarana untuk mendukung aktivitas bermain anak. Penataan ruang belajar memungkinkan anak bergerak secara leluasa, berinteraksi dengan teman, dan mengikuti kegiatan bermain dengan nyaman. Dokumentasi pembelajaran juga memperlihatkan bahwa penggunaan media dan

alat permainan disesuaikan dengan aktivitas yang direncanakan sehingga setiap kegiatan dapat berlangsung secara tertib dan menarik bagi anak.

Selain dukungan sarana pembelajaran, kerja sama antara kepala RA dan guru juga menjadi faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain. Berdasarkan hasil wawancara, kepala RA secara rutin memberikan arahan, melakukan pemantauan, serta berdiskusi dengan guru mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah seorang guru menyampaikan bahwa "*setiap selesai kegiatan kami berdiskusi mengenai perkembangan anak dan kegiatan yang perlu diperbaiki pada pertemuan berikutnya.*" Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa koordinasi tersebut dilakukan sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi manajemen pembelajaran berbasis bermain di RA Kasih Ibu Kota Raja didukung oleh kesiapan guru, ketersediaan media dan lingkungan belajar yang memadai, serta koordinasi yang baik antara kepala RA dan guru. Ketiga faktor tersebut tampak saling mendukung selama proses pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan bermain dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Temuan ini diperoleh secara konsisten melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama penelitian.

Manajemen pembelajaran menjadi faktor yang tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan implementasi *play-based learning* pada pendidikan anak usia dini. Aktivitas bermain hanya akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna apabila dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis sesuai dengan tujuan perkembangan anak. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran berbasis bermain tidak semata-mata ditentukan oleh karakteristik permainan yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru. Pandangan tersebut sejalan dengan Lilianti et al. (2021) dan Safitri et al. (2020) yang menegaskan bahwa perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang terstruktur berkontribusi terhadap terciptanya proses belajar yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

Argumen tersebut diperkuat oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa *play-based learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong anak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengembangkan kemampuan mengelola emosi. Amanda dan Wahyuningsih (2025) serta Aisyah dan Hakim (2025) melaporkan bahwa keterlibatan aktif anak dalam kegiatan bermain berkontribusi terhadap perkembangan sosial-emosional melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Hasil *systematic review* dan *meta-analysis* juga memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis permainan memberikan dampak positif secara konsisten terhadap perkembangan sosial, emosional, motivasi belajar, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Alotaibi, 2024). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menjelaskan efektivitas aktivitas bermain dibandingkan faktor-faktor yang mendukung keberhasilan implementasinya.

Kecenderungan tersebut menunjukkan bahwa pembahasan mengenai *play-based learning* masih didominasi oleh aspek metode pembelajaran, sedangkan dimensi manajemen pembelajaran belum memperoleh perhatian yang memadai. Padahal, aktivitas bermain yang sama dapat menghasilkan capaian perkembangan yang berbeda ketika diterapkan melalui kualitas perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi yang berbeda. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan *play-based learning* tidak hanya ditentukan oleh keberadaan aktivitas bermain, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola keseluruhan proses pembelajaran. Dengan kata lain, manajemen pembelajaran berperan sebagai mekanisme yang menghubungkan aktivitas bermain dengan tercapainya tujuan perkembangan sosial-emosional anak.

Perspektif tersebut memperluas kajian sebelumnya yang lebih banyak memusatkan perhatian pada efektivitas metode bermain. Hanita et al. (2023) dan Rasmani et al. (2023) telah menegaskan pentingnya fungsi manajemen dalam penyelenggaraan pembelajaran di PAUD, namun keterkaitannya dengan implementasi *play-based learning* masih belum banyak dibahas secara khusus. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain perlu dipahami sebagai suatu proses yang tidak hanya bergantung pada kualitas aktivitas bermain, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan fungsi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi secara berkesinambungan. Perspektif ini memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mendukung berkembangnya kemampuan sosial-emosional anak melalui *play-based learning*.

Pengembangan sosial-emosional anak melalui *play-based learning* pada dasarnya merupakan hasil dari pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan dan teman sebayanya. Pengalaman tersebut memungkinkan anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, menyelesaikan konflik, serta mengelola emosi dalam situasi yang autentik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang memberi ruang bagi interaksi sosial berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan adaptasi, kepercayaan diri, dan regulasi emosi anak (San et al., 2021; Natasa & Nuraeni, 2026). Dengan demikian, keberhasilan pengembangan sosial-emosional tidak hanya ditentukan oleh aktivitas bermain itu sendiri, tetapi juga oleh kualitas pengalaman belajar yang tercipta selama proses pembelajaran.

Kualitas pengalaman belajar tersebut sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru memfasilitasi interaksi selama kegiatan bermain. Peran guru tidak lagi sebatas mengarahkan jalannya permainan, tetapi menciptakan situasi yang mendorong anak untuk saling menghargai, berbagi, bernegosiasi, dan menyelesaikan permasalahan secara bersama. Kondisi tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman sosial yang lebih bermakna sehingga perkembangan empati, pengendalian diri, dan kemampuan memahami perspektif orang lain berlangsung secara alami. Pandangan ini didukung oleh Mohammed et al. (2026) yang menjelaskan bahwa efektivitas *play-based learning* meningkat ketika guru secara aktif memfasilitasi interaksi sosial selama pembelajaran. Hasil serupa juga dilaporkan Larsen et al. (2025), yang

menegaskan bahwa kualitas fasilitasi guru merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Argumentasi tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara *play-based learning* dan perkembangan sosial-emosional tidak dapat dipahami secara linier sebagai hubungan antara metode dan hasil belajar. Keberhasilan pembelajaran lebih tepat dipandang sebagai hasil interaksi antara pendekatan pembelajaran, kualitas manajemen pembelajaran, dan kemampuan guru dalam membangun pengalaman belajar yang mendukung perkembangan anak. Perspektif ini memperluas kajian sebelumnya yang umumnya lebih menitikberatkan pada efektivitas aktivitas bermain, dengan menempatkan manajemen pembelajaran sebagai faktor yang memperkuat proses terbentuknya kompetensi sosial dan emosional anak (Hanita et al., 2023; Rasmani et al., 2023). Dengan demikian, pembahasan mengenai *play-based learning* tidak hanya berorientasi pada pemilihan metode pembelajaran, tetapi juga pada bagaimana proses pembelajaran dikelola sehingga mampu menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan.

Penguatan manajemen pembelajaran dalam implementasi *play-based learning* menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini tidak cukup dilakukan melalui inovasi metode pembelajaran semata. Efektivitas pembelajaran juga ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan fungsi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi sehingga setiap aktivitas bermain memiliki tujuan perkembangan yang jelas. Perspektif ini sejalan dengan Hanita et al. (2023) yang menempatkan fungsi manajemen sebagai bagian penting dalam penyelenggaraan pembelajaran di PAUD. Temuan Kusumaningtyas dan Aprianto (2025) turut menegaskan bahwa kompetensi manajerial guru berkontribusi terhadap terciptanya lingkungan belajar yang lebih terarah, adaptif, dan berpusat pada kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, penguatan kapasitas guru dalam aspek manajemen pembelajaran menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya meningkatkan mutu implementasi *play-based learning*.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan, efektivitas *play-based learning* lebih tepat dipahami sebagai hasil interaksi antara aktivitas bermain, kualitas manajemen pembelajaran, dan peran guru dalam memfasilitasi pengalaman belajar anak. Perspektif ini melengkapi berbagai penelitian terdahulu yang umumnya menitikberatkan pada manfaat aktivitas bermain terhadap perkembangan sosial-emosional, dengan menunjukkan bahwa kualitas pengelolaan pembelajaran turut menentukan optimal atau tidaknya dampak yang dihasilkan. Dengan demikian, pembahasan ini memperluas pemahaman bahwa *play-based learning* tidak hanya diposisikan sebagai pendekatan pembelajaran, tetapi sebagai suatu sistem pembelajaran yang keberhasilannya bergantung pada keterpaduan fungsi manajemen dalam setiap tahapan pelaksanaannya. Pemahaman tersebut memberikan dasar konseptual bagi pengembangan praktik pembelajaran anak usia dini yang tidak hanya berorientasi pada pemilihan metode, tetapi juga pada penguatan kualitas pengelolaan pembelajaran secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Manajemen pembelajaran berbasis bermain berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini melalui pengelolaan pembelajaran yang sistematis, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas *play-based learning* tidak hanya ditentukan oleh aktivitas bermain, tetapi juga oleh kualitas manajemen pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada kebutuhan perkembangan anak. Kajian ini memperkaya pemahaman mengenai implementasi *play-based learning* dengan menempatkan manajemen pembelajaran sebagai faktor strategis dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di PAUD. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji temuan ini pada berbagai konteks lembaga pendidikan anak usia dini dengan pendekatan dan desain penelitian yang lebih beragam sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai implementasi manajemen pembelajaran berbasis bermain.

REFERENSI

- Aisyah, A., & Hakim, A. R. (2025). Implementation of Play-Based Learning in Aisyah, A., & Hakim, A. R. (2025). Implementation of play-based learning in developing social-emotional skills of 5–6-year-old children in integrated Islamic kindergarten. *Generasi*, 3(2), 119–148. <https://doi.org/10.59784/generasi.v3i2.317>
- Alghathami, A. (2022). *The impact of a play intervention on the social-emotional development of preschool children in Riyadh, Saudi Arabia* (Doctoral dissertation, Swansea University). <https://doi.org/10.23889/SUthesis.59796>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). Penerapan pendekatan *play-based learning* dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 791–799. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1113>
- Aryani, N., Mudjiran, M. S., & Rakimahwati. (2020). *Manajemen pembelajaran PAUD: Berbasis perkembangan anak*. Edu Publisher.
- Arda Tuncdemir, T. B. (2025). Integrating social-emotional learning through play: Perspectives from early childhood educators. *Journal of Research in Childhood Education*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/02568543.2025.2567504>
- Cañete, J., Alimento, A., Cuyos, C., Suson, L., Tan, R. A., & Fulgencio, M. (2025). Implementation of play-based learning and its relationship to the social skills of kindergarten learners. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*, 48(5), 788–798. <https://doi.org/10.70838/pemj.480507>
- Farantika, D., & Rachmah, L. L. (2026). Pengaruh pembelajaran *play-based*

- learning terhadap peningkatan konsentrasi anak usia dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 8(1), 186–194. <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11610>
- Hadiati, E., & Fidrayani, F. (2019). Manajemen pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 69–78. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4818>
- Hanita, H., Suryono, Y., & Fauziah, P. Y. (2023). Manajemen pembelajaran berbasis proyek pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 99–109. <https://doi.org/10.24903/jw.v8i1.1289>
- Badrudin, B., Sabri, A., & Warmansyah, J. (2022). Manajemen layanan pembelajaran anak usia dini berbasis ICT pada pembelajaran tatap muka terbatas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4067–4076. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2354>
- Gica, J. J. C., Mendez Jr, N. N., Patatag, E. L., Paña, D. M. A., Mamites, I. O., et al. (2025). *Play-based learning strategies and their influence on preschoolers' cognitive and social skills development*, 3(9), 1–43.
- Kristiana, D. (2025). Penerapan *play-based learning* dalam menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini di Pocenter. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 3(1), 44–50.
- Kristiana, W., Sa'ida, N., Wahono, & Kurniawati, T. (2026). Pengaruh metode pembelajaran *story telling* terhadap perkembangan emosional anak. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 34–43. <https://doi.org/10.31538/adrg.v6i1.2980>
- Kusumaningtyas, N., & Aprianto, R. (2025). Literature analysis on classroom management in early childhood education in Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 350–358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.7048>
- Larsen, N., Pyle, A., Danniels, E., Marzouca, M., & Nazeem, R. (2025). Kindergarten teachers' facilitation of social and emotional learning in classroom play contexts. *Education Inquiry*, 16(2), 195–216. <https://doi.org/10.1080/20004508.2023.2192900>
- Lilianti, L., Rosida, W., Adam, A., Said, H., Kabiba, K., Arfin, A., & Junaidin, J. (2021). Manajemen pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2191–2200. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1151>
- Mohammed, A. H., Nigussie, B., Schellens, T., & Rotsaert, T. (2026). Play-based learning in early childhood education: A scoping review. *Early Childhood Education Journal*, 54(5), 3929–3975. <https://doi.org/10.1007/s10643-026-02127-6>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi metode pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Nafisah, S. K., Mirawati, M., & Asriadi AM, M. (2026). Improving aspects of early childhood cognitive development through *play-based learning* in Indonesia: A systematic literature review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(2), 489–499. <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i2.1401>
- Natasa, Z., & Nuraeni, E. (2026). Menganalisis metode pengembangan sosial emosi anak usia dini di RA Al-Muthmainnah. *Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 32–39.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Winarji, B., Jumiatmoko, J., Zuhro, N. S., Fitrianingtyas, A., ... & Widyastuti, Y. K. W. (2023). Manajemen pembelajaran proyek pada implementasi Kurikulum Merdeka di lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3159–3168. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4633>
- Safitri, A., Kabiba, K., Nasir, N., & Nurlina, N. (2020). Manajemen pembelajaran bagi anak usia dini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.811>
- San, N. M. H., Myint, A. A., & Oo, C. Z. (2021). Using play to improve the social and emotional development of preschool children. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10(2), 16–35. <https://doi.org/10.37134/saecj.vol10.2.2.2021>
- Sholehah, A. M., & Munastiwi, E. (2022). Manajemen pembelajaran *work from home* (WFH) dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4529–4537. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1597>