



Implementasi Teori Bermain dalam Mendukung Pembelajaran Holistik Anak Usia Dini pada Lembaga PAUD

Silky Firdaus Ikrima¹, Gunarti Dwi Lestari², dan Ali Yusuf³

^{1,2,3} Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. Bermain merupakan kebutuhan dasar sekaligus media pembelajaran utama bagi anak usia dini, namun di lapangan masih banyak pendidik yang belum sepenuhnya memahami landasan teoretis di balik praktik bermain yang mereka terapkan. Penelitian ini bertujuan mengkaji implementasi teori bermain klasik dan modern dalam pembelajaran anak usia dini di KB Qomaruddin Surabaya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek dua guru sebagai informan kunci dan satu kepala sekolah sebagai informan pendukung, dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, dengan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check. Hasil menunjukkan teori bermain klasik dan modern diterapkan secara bersamaan dan saling melengkapi: Surplus Energy Theory dari Spencer paling dominan menyalurkan energi anak, sementara teori modulasi mengelola tingkat stimulasi melalui tugas alternatif. Penelitian ini berkontribusi menghubungkan praktik bermain secara utuh pada dua generasi teori bermain dalam satu lembaga PAUD nonformal.

Kata Kunci : Teori Bermain Klasik; Teori Bermain Modern; Pembelajaran Anak Usia Dini

ABSTRACT. Play is a fundamental need and the primary learning medium for young children, yet many educators in the field have not fully grasped the theoretical foundations underlying their play practices. This study aims to examine the implementation of classical and modern play theories in early childhood learning at KB Qomaruddin, Surabaya. Using a qualitative descriptive approach, the research subjects were two teachers as key informants and one school principal as a supporting informant, selected through purposive sampling. Data were collected through non-participant observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana, with validity ensured through source triangulation, method triangulation, and member checking. Findings show that classical and modern play theories were applied simultaneously and complemented one another: Spencer's Surplus Energy Theory dominantly channeled children's energy, while modulation theory managed stimulation levels through alternative tasks. This study contributes by linking play practices as a whole to two generations of play theory within a single nonformal early childhood institution.

Keyword : Classical Play Theory; Modern Play Theory; Early Childhood Learning

Copyright (c) 2026 Silky Firdaus Ikrima dkk.

✉ Corresponding author : Silky Firdaus Ikrima

Email Address : 25010985001@mhs.unesa.ac.id

Received 22 Desember 2026, Accepted 13 Agustus 2026, Published 13 Agustus 2026

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada periode perkembangan yang sangat cepat dan sensitif, di mana bermain menjadi kebutuhan dan cara utama mereka belajar dan memahami dunia. Bermain bukan sekadar aktivitas hiburan, tetapi merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional (*learning through play*) karena aktivitas ini sesuai dengan karakteristik mereka yang aktif dan eksploratif [1]. Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*), yaitu periode di mana anak sedang mengalami perkembangan otak secara langsung dengan cepat dan optimal. Pada tahap ini, anak belajar melalui aktivitas bermain, karena pada dasarnya dunia anak usia dini adalah bermain. Kegiatan bermain bukan hanya sekadar kegiatan untuk hiburan dan mengisi waktu luang saja.

Kegiatan bermain juga sebagai media utama anak untuk meningkatkan aspek pertumbuhan dan perkembangannya. Froebel memandang bermain sebagai aktivitas murni dan bermakna spiritual bagi anak, bukan sekadar hiburan. Froebel mengembangkan seperangkat media bermain terstruktur yang disebut *gifts and occupations* (balok geometris, bola, dan bahan manipulatif lain) untuk merangsang kemampuan berpikir logis, kreativitas, dan kemampuan representasional anak melalui bermain terarah [2]. Melalui bermain anak dapat bereksplorasi, meningkatkan keterampilannya, melatih anak untuk berfikir kritis, melatih dalam memecahkan masalah, melatih motorik halus dan kasar, melatih emosionalnya, mengembangkan bahasa, dan membentuk kepribadian yang lebih baik untuk kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, bermain merupakan kegiatan yang penting bagi anak untuk memenuhi kebutuhan dasar dalam proses tumbuh kembangnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menempatkan kegiatan bermain sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran. Prinsip “belajar sambil bermain” menjadi hal penting dalam penyelenggaraan PAUD. Prinsip tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta cenderung belajar secara konkret. Praktik yang terjadi di lapangan masih banyak orang tua maupun pendidik yang menganggap bermain hanya sebatas hiburan semata tanpa memerdulikan dan menyadari nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengenai teori bermain sangat diperlukan agar kegiatan bermain tidak dilakukan secara sembarangan dan dianggap remeh, tetapi diarahkan untuk mendukung aspek perkembangan anak secara holistik. Seiring berkembangnya ilmu pendidikan, para ahli menyadari bahwa bermain memiliki nilai edukatif yang sangat tinggi.

Piaget menempatkan bermain sebagai bagian dari perkembangan kognitif anak, dengan tahapan yang berkembang mengikuti tahap kognitifnya seperti bermain latihan sensorimotor pada bayi, bermain simbolik pada usia praoperasional, hingga permainan berperaturan pada tahap operasional konkret. Bagi Piaget, bermain adalah proses asimilasi, yaitu cara anak menyesuaikan pengalaman baru ke dalam skema kognitif yang telah dimilikinya [3]. Vygotsky memandang bermain, khususnya bermain

pura-pura (*make-believe play*), sebagai sarana yang menciptakan zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*), yaitu kondisi ketika anak mampu berperilaku di atas kemampuan usianya sehari-hari karena mengikuti aturan imajiner yang dibangunnya sendiri dalam permainan. Ia juga menekankan peran interaksi sosial dalam bermain sebagai penunjang perkembangan bahasa dan pikiran anak [4].

Sedangkan Smilansky mengembangkan teori bermain sosiodramatik (*sociodramatic play*), yang mengklasifikasikan bermain ke dalam empat jenis yaitu bermain fungsional, bermain konstruktif, bermain dramatik atau simbolik, dan permainan berperaturan. Ia menekankan bahwa bermain sosiodramatik yang memadukan unsur imitatif (meniru) dan imajinatif (mengembangkan imajinasi) merupakan bentuk bermain sosial paling matang yang mempersiapkan anak memasuki jenjang sekolah [5]. Berbagai macam teori tentang bermain telah dikemukakan untuk menjelaskan bagaimana kegiatan bermain mampu mendukung proses tumbuh kembang anak. Teori-teori tersebut tidak hanya memberikan pemahaman tentang manfaat bermain. Tetapi juga memberikan arahan bagaimana pendidik dapat merancang lingkungan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, karena anak usia dini memerlukan rangsangan dan stimulus secara optimal.

Hall, pencetus Recapitulation Theory yang telah disebut dalam pengelompokan teori klasik, memandang bermain anak sebagai pengulangan singkat tahapan evolusi budaya manusia [6]. Dengan memahami teori bermain, pendidik dapat merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga anak tidak hanya merasa gembira, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Praktik yang terjadi di lapangan, diperoleh temuan bahwa pendidik telah menerapkan teori bermain *surplus energy* dan teori bermain modulasi melalui berbagai bentuk permainan edukatif yang mencakup aspek motorik maupun kognitif. Meskipun pemahaman pendidik mengenai peran bermain dalam pembelajaran masih belum merata.

Kajian mengenai bermain pada anak usia dini bukan merupakan topik baru dalam dunia pendidikan anak usia dini. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengungkap manfaat bermain bagi perkembangan anak, baik melalui tinjauan sistematis atas literatur internasional mengenai *learning through play* [1] maupun kajian mengenai metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini secara umum [7]. Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menegaskan bahwa bermain memiliki nilai edukatif yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar anak usia dini. Spencer adalah pencetus Surplus Energy Theory yang menjadi salah satu teori bermain klasik dalam artikel ini. Menurutnya, anak bermain untuk melepaskan energi berlebih yang tidak terpakai untuk memenuhi kebutuhan dasar bertahan hidup, karena kebutuhan tersebut telah dipenuhi oleh orang tua. Energi berlebih ini kemudian disalurkan melalui aktivitas bermain yang tidak memiliki tujuan praktis langsung [8].

Di sisi lain, sejumlah penelitian empiris memilih berfokus pada satu jenis permainan tertentu dan mengaitkannya dengan satu aspek perkembangan yang spesifik. Aulina misalnya mengkaji pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak

usia dini [9], sementara Sugito, meneliti implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal [10]. Kajian serupa juga dilakukan terhadap permainan tradisional, seperti penelitian Kusuma mengenai stimulasi kognitif melalui permainan dakon [11], serta penelitian Mukhlis mengenai perkembangan sosial emosional melalui permainan tradisional [12]. Pola yang tampak dari deretan penelitian ini adalah kecenderungan untuk menyoroiti dampak satu bentuk permainan terhadap satu variabel perkembangan, bukan mengaitkan praktik bermain secara utuh dengan kerangka teori bermain yang melandasinya.

Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menegaskan bahwa bermain memiliki nilai edukatif yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar anak usia dini. Dalam sejumlah penelitian empiris memilih berfokus pada satu jenis permainan tertentu dan mengaitkannya dengan satu aspek perkembangan yang spesifik. Sesuai dengan data yang diperoleh dilapangan, anak-anak di KB Qomaruddin diberikan kesempatan untuk bermain bebas, sementara pendidik berperan aktif dalam mengamati, mengarahkan, dan menyelaraskan kegiatan bermain sesuai kebutuhan serta karakteristik masing-masing anak. Hal ini sejalan dengan temuan Ardi & Devianti, yang menunjukkan bahwa guru menjalankan perannya secara optimal sebagai perencana kegiatan bermain, dengan merancang aktivitas bermain yang dituangkan dalam rencana pembelajaran mengacu pada aspek perkembangan dan kebutuhan anak [13]. Secara umum, praktik bermain di lokasi penelitian ini sudah terlaksana dengan cukup baik, meskipun belum sepenuhnya optimal mengingat karakteristik peserta didik yang beragam sehingga penerapannya masih memerlukan penyesuaian lebih lanjut.

Dari segi pemahaman guru terhadap teori bermain, hasil observasi menunjukkan bahwa pendidik memiliki latar belakang pendidikan yang bervariasi, sehingga pemahaman mereka terhadap berbagai teori bermain dari para ahli belum sepenuhnya menyeluruh. Meskipun demikian, para pendidik tetap berupaya menerapkan teori bermain tersebut secara praktis dalam kegiatan sehari-hari sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak, meskipun penerapannya belum dilakukan secara sempurna atau utuh sebagaimana konsep teoretisnya. Data yang diperoleh pada saat observasi awal mengungkapkan sejumlah permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan bermain, di antaranya terdapat peserta didik yang menunjukkan gejala kebosanan selama penerapan teori bermain secara langsung. Selain itu terdapat peserta didik dengan tingkat aktivitas yang tinggi (hiperaktif) yang memerlukan penanganan dan pendekatan khusus dari pendidik.

Permainan sering dipandang sebagai kegiatan yang tidak memiliki nilai edukatif. Padahal, bermain berperan penting dan telah terbukti memberikan stimulasi yang diperlukan bagi anak untuk berkembang secara holistik dan membantu pendidik merancang lingkungan belajar yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak [14]. Sejauh penelusuran yang dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana teori bermain klasik dan teori bermain modern diimplementasikan secara bersamaan oleh pendidik dalam praktik pembelajaran sehari-hari di satu lembaga PAUD. Penelitian-penelitian terdahulu umumnya berhenti pada

pembuktian manfaat satu jenis permainan, tanpa menelusuri lebih jauh landasan teoretis baik klasik seperti *Surplus Energy Theory* maupun modern seperti *Teori Modulasi* yang sesungguhnya mendasari mengapa dan bagaimana pendidik merancang serta merespons kegiatan bermain anak di kelas.

Kekosongan inilah yang berusaha diisi oleh penelitian ini, masih terdapat kesenjangan antara pemahaman teoretis dan penerapan praktis di lapangan. Dengan menguraikan secara deskriptif wujud nyata penerapan teori bermain klasik dan modern. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji secara mendalam implementasi teori bermain dalam pembelajaran anak usia dini di KB Qomaruddin Surabaya, agar praktik pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna dan mendukung tumbuh kembang optimal anak. Penelitian ini juga diharapkan tidak hanya memperkaya kajian teoretis mengenai bermain, tetapi juga memberikan rujukan praktis bagi pendidik dalam merancang dan memaknai kegiatan bermain sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang berlandaskan teori bukan sekadar pengisi waktu luang anak.

METODE

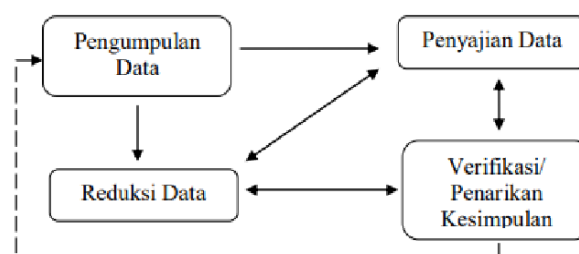
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam tentang implementasi teori bermain dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Qomaruddin Surabaya. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk memahami fenomena pembelajaran berbasis bermain secara alami dan kontekstual, sehingga peneliti dapat menggali makna, proses, dan dinamika penerapan teori bermain sebagaimana terjadi di lapangan tanpa manipulasi variabel [15]. Subjek penelitian terdiri atas, 2 orang guru sebagai informan kunci dan 1 kepala sekolah sebagai informan pendukung. Penentuan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan informan berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Teknik ini dipilih karena peneliti membutuhkan informan yang benar-benar memahami dan mengalami secara langsung implementasi teori bermain di KB Qomaruddin Surabaya, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan mendalam.

Kriteria informan kepala sekolah meliputi: (1) menjabat sebagai pimpinan/pengelola lembaga PAUD yang menjadi lokasi penelitian (2) terlibat langsung dalam pengambilan keputusan terkait program pembelajaran, termasuk kebijakan penerapan kegiatan bermain sebagai pendekatan pembelajaran dan (3) memahami kondisi kelembagaan secara umum (struktur organisasi, tenaga pendidik, sarana prasarana). Adapun kriteria informan guru meliputi: (1) merupakan tenaga pendidik aktif yang mengajar langsung di kelas/kelompok anak usia dini pada lembaga (2) memiliki pengalaman langsung dalam merancang dan melaksanakan kegiatan bermain sebagai bagian dari proses pembelajaran dan (3) terlibat secara langsung dalam mengamati perilaku bermain anak sehari-hari, termasuk merespons kebutuhan emosional, sosial, kognitif, dan motorik anak melalui aktivitas bermain. Sedangkan objek

dalam penelitian ini difokuskan pada penerapan teori bermain dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di KB Qomaruddin yang berlokasi di Wonokromo, Tangkis No. 19, Wonokromo, Surabaya, pada bulan November 2025. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik guna memperoleh data yang komprehensif terkait praktik pembelajaran berbasis bermain. Pertama, observasi dilakukan secara non-partisipan, yaitu peneliti hadir dan mengamati secara langsung berbagai aspek penyelenggaraan lembaga tanpa terlibat aktif dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Kedua, wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, di mana peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara sebagai acuan namun tetap memberi ruang bagi pengembangan pertanyaan sesuai jawaban informan. Ketiga, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan mengkaji berbagai dokumen yang berfokus pada analisis sumber tertulis, gambar, atau benda, yang berfungsi sebagai pelengkap dari metode wawancara dan observasi serta digunakan untuk memperkuat, membuktikan, dan memperdalam temuan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, yang terdiri atas tiga tahap [16]. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, serta mencari tema dan pola dari data yang diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru serta hasil observasi di lapangan, sehingga data mentah mengenai penerapan teori bermain (baik klasik maupun modern) di KB Qomaruddin disederhanakan dan disaring sesuai fokus penelitian. Tahap kedua adalah penyajian data dalam bentuk uraian naratif/deskriptif yang mengelompokkan temuan berdasarkan kategori teori bermain klasik (Surplus Energy, Recreation, Instinct-Practice, Recapitulation, Catharsis) dan teori bermain modern (Psikoanalisis, Modulasi/Arousal, Metakomunikatif, Kognitif), sehingga pola penerapan teori bermain di lembaga tersebut dapat terlihat secara sistematis. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan/verifikasi, yaitu penarikan kesimpulan awal yang bersifat sementara dan terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung melalui peninjauan kesesuaian antara data hasil wawancara informan dengan data hasil observasi langsung di lapangan, hingga diperoleh temuan akhir yang menggambarkan penerapan teori bermain dalam pembelajaran di KB Qomaruddin.



Gambar 1. Tahapan Analisis Data

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan tiga teknik, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check. Triangulasi sumber dilakukan

dengan membandingkan data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan anak sebagai informan pendukung. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, member check dilakukan dengan mengonfirmasi kembali data dan temuan sementara kepada informan untuk memastikan kesesuaiannya dengan apa yang dimaksudkan atau dialami oleh informan. Melalui rangkaian prosedur penelitian yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, hingga penyusunan laporan hasil penelitian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh dan akurat mengenai implementasi teori bermain dalam pembelajaran anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain adalah bagian dari dunia anak yang memberi mereka kesempatan untuk mencoba banyak hal dan menjelajahi lingkungan sekitarnya. Lewat bermain, anak dapat menemukan hal-hal baru yang bermanfaat bagi perkembangannya, proses inilah yang disebut sebagai proses belajar. Saat bermain, anak sebenarnya sedang belajar tentang berbagai hal, seperti benda-benda, kejadian, situasi, dan konsep sederhana seperti warna, jumlah, serta tekstur halus-kasar. Anak juga mulai belajar menggerakkan tubuhnya dengan mengoordinasikan bagian-bagian tubuh seperti jari tangan, kaki, leher, dan kepala belajar tentang hubungan sebab-akibat, serta mencoba menyelesaikan masalah-masalah kecil. Bermain juga membantu anak mengekspresikan perasaannya secara bebas, tanpa tekanan.

Teori bermain klasik muncul pada abad ke-19, sebelum Perang Dunia I, dengan fokus pada fungsi fisiologis dan evolusioner bermain yaitu mengapa anak bermain. Menurut Agustin, teori ini dikelompokkan menjadi lima macam: (1) teori energi surplus (surplus energy theory), yang menjelaskan bermain sebagai saluran bagi energi berlebih dalam tubuh anak (2) teori rekreasi (recreation theory), yang memandang bermain sebagai upaya memulihkan energi setelah beraktivitas (3) teori instink praktis (instinct-practice theory), yang menempatkan bermain sebagai latihan alami menuju kematangan biologis (4) teori rekapitulasi (recapitulation theory), yang memandang bermain sebagai pengulangan tahapan evolusi nenek moyang dan (5) teori katarsis (catharsis theory), yang memandang bermain sebagai sarana melepaskan emosi dan ketegangan yang terpendam [17].

Pandangan teori klasik, kegiatan bermain dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, tidak harus di tempat tertentu atau dengan mainan khusus yang terpenting adalah aktivitas dan isi dari permainan itu sendiri. Anak bebas berkreasi dan belajar dengan caranya sendiri, tanpa paksaan, serta bermain sesuai dengan tahapan tumbuh kembangnya secara alami, tanpa perlu diarahkan dengan aturan atau naskah tertentu. Berbeda dengan teori klasik, teori bermain modern muncul setelah Perang Dunia I dan berfokus pada dampak bermain terhadap keseluruhan perkembangan anak usia dini. Teori ini memandang bermain sebagai aktivitas yang berperan penting dalam perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan bahasa anak. Jika teori klasik lebih

menekankan aspek biologis, teori bermain modern memberikan ruang bermain kepada anak sebagai sarana belajar yang bermakna dan berorientasi pada proses perkembangan anak secara menyeluruh [18].

Bermain dalam perspektif modern tidak hanya dipandang sebagai kegiatan pengisi waktu, tetapi juga sebagai media utama dalam membangun pengetahuan, keterampilan sosial, serta pengendalian diri melalui interaksi dengan teman sebaya, orang lain, dan lingkungan. Saracho dan Spodek, mengelompokkan teori ini menjadi empat macam: (1) teori bermain psikoanalisis, yang memandang bermain sebagai mekanisme anak mengulang kembali pengalaman untuk melepaskan ketegangan emosi (2) teori bermain modulasi (arousal), yang berhubungan dengan hubungan antara stimulus dan respons dalam bermain, di mana anak mencari keseimbangan antara tingkat gairah dan stimulasi yang diterimanya (3) teori bermain metakomunikatif, yang memandang esensi bermain terletak pada cara anak saling berkomunikasi dan membangun pemahaman bersama, bukan pada tema permainannya dan (4) teori bermain kognitif, yang menjelaskan bagaimana bermain terutama bermain simbolik membantu anak mengembangkan skema kognitif sekaligus keterampilan sosialnya [19].

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di KB Qomaruddin Surabaya, pembelajaran yang diikuti peserta didik menggunakan pendekatan bermain sambil belajar. Kegiatan pembelajaran dirancang agar anak tetap aktif, bergerak, dan merasa senang selama proses belajar berlangsung. Pendidik memberikan ruang kepada anak untuk bermain di sela-sela kegiatan belajar formal, sehingga anak tidak merasa tertekan dan tetap nyaman berada di lingkungan belajar. Kedua kelompok teori di atas klasik dan modern menjadi landasan untuk membaca temuan lapangan yang diuraikan pada bagian berikut. Penelitian ini dilaksanakan di KB Qomaruddin Surabaya untuk mengidentifikasi bagaimana teori bermain klasik dan teori bermain modern diterapkan dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Data lapangan yang diperoleh melalui observasi partisipatif dan wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa lembaga ini telah mengimplementasikan kedua kelompok teori tersebut secara bersamaan, meskipun dengan intensitas dan bentuk penerapan yang berbeda-beda pada setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa dari lima teori bermain klasik yang dikemukakan Agustin yaitu teori energi surplus, teori rekreasi, teori instink praktis, teori rekapitulasi, dan teori katarsis teori yang paling dominan diterapkan di KB Qomaruddin adalah The Surplus Energy Theory. Anak-anak di lembaga ini teramat memiliki tingkat energi yang tinggi dan kecenderungan aktif bergerak sepanjang kegiatan belajar berlangsung. Ketika anak telah menyelesaikan tugas utamanya, mereka secara spontan mencari aktivitas lain untuk menyalurkan sisa energi tersebut. Sesuai dengan penjelasan dari pendidik yang menyatakan bahwa “anak-anak kalau sudah mengerjakan tugas, dia akan mencari aktivitas lainnya yang membuat dia gerak, salah satunya saya menyediakan permainan untuk mereka”. Pendidik merespons kecenderungan ini dengan memfasilitasi permainan sederhana, seperti

meronce menggunakan kertas dan sedotan, agar energi anak tersalurkan secara terarah tanpa mengganggu teman yang masih menyelesaikan tugas belajarnya.

Selain teori klasik, pendidik di KB Qomaruddin juga menerapkan teori bermain modulasi, salah satu dari empat teori bermain modern menurut klasifikasi Saracho dan Spodek, yang berkaitan dengan hubungan antara stimulus dan respons dalam aktivitas bermain. Prinsip teori ini menyatakan bahwa anak akan mencari aktivitas yang lebih tenang apabila tingkat stimulasi terlalu tinggi, dan sebaliknya akan mencari aktivitas yang lebih menantang apabila merasa understimulated atau bosan. Berdasarkan hasil temuan di lapangan, pendidik menyampaikan bahwa “terkadang anak-anak itu bosan dengan tugas mereka sendiri, karena dirinya merasa sudah bisa melakukan tugas yang diberikan oleh guru. Jadi untuk mensiasati permasalahan tersebut, saya memberikan tugas yang lain agar anak tersebut enjoy dengan kegiatan barunya. Selain itu saya juga merangsang otak dia dengan menunjukkan bentuk kepedulian terhadap teman untuk membantu dalam mengerjakan tugas”.

Pada dasarnya rasa bosan yang terjadi pada anak-anak di KB Qomaruddin umumnya muncul ketika anak merasa telah menguasai suatu keterampilan, misalnya mewarnai atau menggambar, sehingga mereka menginginkan tantangan baru. Merespons kondisi tersebut, pendidik memberikan jeda melalui tugas alternatif agar anak kembali merasa nyaman, serta mempersilakan anak yang telah menguasai suatu keterampilan untuk mendampingi teman lain yang masih mengalami kesulitan. Secara umum, temuan ini menunjukkan bahwa penerapan teori bermain di KB Qomaruddin tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling melengkapi. Teori klasik menjelaskan dorongan biologis anak untuk bergerak dan menyalurkan energi, sedangkan teori modern menjelaskan bagaimana pendidik mengelola tingkat stimulasi agar anak tetap terlibat secara bermakna dalam pembelajaran. Selain itu, pendidik juga mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran anak seperti memfasilitasi permainan agar anak tetap terarah, memberi tugas alternatif untuk merangsang kognitifnya dan mempersilakan anak mendampingi teman untuk meningkatkan rasa kepedulian terhadap sesama.

Dominannya penerapan The Surplus Energy Theory di KB Qomaruddin sejalan dengan gagasan awal Spencer yang menyatakan bahwa perilaku bermain muncul sebagai saluran bagi energi fisiologis berlebih yang dimiliki anak. Namun temuan di lapangan memperlihatkan kondisi yang tidak sepenuhnya mencakup teori tersebut, seperti penyaluran energi pada anak-anak KB Qomaruddin tidak terjadi secara acak, melainkan diarahkan oleh pendidik melalui pemilihan jenis permainan tertentu. Hal ini mengindikasikan bahwa fungsi biologis bermain, sebagaimana ditekankan teori klasik, di lapangan berjalan beriringan dengan fungsi pedagogis, yang justru menjadi penekanan teori bermain modern. Penerapan teori modulasi di KB Qomaruddin memperkuat gagasan Saracho dan Spodek, bahwa individu secara alami mencari keseimbangan antara tingkat gairah (arousal) dan stimulasi yang diterimanya. Ketika stimulasi dirasa berlebih, maka anak mencari aktivitas yang lebih tenang. Sebaliknya, ketika stimulasi dirasa kurang, anak mencari tantangan baru.

Pola pendampingan antarteman yang ditemukan di lapangan juga selaras dengan teori bermain metakomunikatif yang dikemukakan Bateson, yang menekankan bahwa esensi bermain terletak bukan pada tema permainannya, melainkan pada cara anak saling menerima dan berkomunikasi selama proses bermain berlangsung [20]. Anak yang telah menguasai suatu keterampilan dan kemudian mendampingi temannya sesungguhnya sedang membangun kerangka komunikasi sosial yang menjadi inti dari teori tersebut. Kecenderungan anak mencari tantangan baru setelah menguasai suatu keterampilan juga dapat dibaca melalui teori bermain kognitif Piaget, yang menjelaskan bahwa anak terus-menerus melakukan asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman barunya. Khotimah dan Agustini, dalam kajian implementasi teori perkembangan kognitif Piaget pada anak usia dini, menegaskan bahwa anak pada tahap praoperasional belajar paling optimal ketika diberi kesempatan mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman konkret, sebagaimana tampak pada pola pendidik di KB Qomaruddin yang memberi ruang bagi anak untuk berpindah aktivitas begitu suatu keterampilan telah dikuasai [21].

Temuan penelitian ini memiliki sejumlah kesesuaian sekaligus perbedaan dengan penelitian terdahulu yang mengkaji implementasi pembelajaran berbasis bermain di PAUD. Rahabav & Aihena, dalam penelitian mengenai pembelajaran bermain berbasis lingkungan di PAUD Mawar, menemukan bahwa aktivitas bermain yang difasilitasi secara terencana mampu mengembangkan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik anak sekaligus, dengan merujuk pada teori konstruktivistik Piaget dan konsep zona perkembangan proksimal dari Vygotsky [22]. Kesamaan dengan temuan di KB Qomaruddin terletak pada peran aktif pendidik sebagai fasilitator yang mengarahkan energi dan rasa ingin tahu anak melalui aktivitas bermain yang terstruktur, bukan sekadar membiarkan anak bermain secara bebas tanpa arahan.

Perbedaannya terletak pada fokus teoretis yang digunakan. Jika penelitian Rahabav dan Aihena menyoroti bermain sebagai sarana pengembangan aspek perkembangan secara holistik melalui pemanfaatan lingkungan, penelitian ini lebih menyoroti bagaimana dua kerangka teori bermain yang berbeda generasi klasik dan modern hadir dan saling melengkapi dalam satu praktik pembelajaran yang sama. Kesesuaian serupa juga tampak pada penelitian Ramadhanti tentang bermain peran dalam pengembangan sosial-emosional anak usia dini, yang menegaskan bahwa teori Vygotsky dan Piaget dapat menjelaskan bagaimana bermain berperan sebagai jembatan antara imajinasi anak dan realitas sosial yang dihadapinya [23]. Namun, penelitian tersebut berfokus pada satu bentuk bermain (bermain peran), sedangkan penelitian ini mengamati beragam bentuk bermain yang muncul secara alami dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Selain itu, pola pendampingan antarteman yang muncul secara alami di lapangan sejalan dengan teori bermain metakomunikatif Bateson, sementara kecenderungan anak mencari tantangan baru setelah menguasai suatu keterampilan dapat dijelaskan melalui teori bermain kognitif Piaget mengenai proses asimilasi dan akomodasi. Dari sisi kontribusi, penelitian ini mengisi kekosongan kajian yang selama ini cenderung

berfokus pada satu jenis permainan dan satu aspek perkembangan saja, dengan menghubungkan praktik bermain secara utuh pada kerangka teori bermain klasik maupun modern sekaligus. Dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang cenderung menggunakan satu kerangka teori tunggal (seperti bermain peran yang dikaitkan dengan teori Piaget dan Vygotsky), penelitian ini menawarkan sudut pandang yang lebih komprehensif dengan menelusuri bagaimana dua generasi teori bermain sebelum dan sesudah Perang Dunia I, hadir secara bersamaan dalam satu praktik pembelajaran di lembaga PAUD yang sama, sehingga memberikan bukti empiris kontekstual mengenai penerapan teori bermain di lembaga PAUD nonformal di Surabaya.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji implementasi teori bermain klasik dan modern dalam pembelajaran anak usia dini di KB Qomaruddin Surabaya. Temuan utama menunjukkan bahwa kedua kelompok teori tersebut tidak diterapkan secara terpisah, melainkan berjalan beriringan dan saling melengkapi dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Teori bermain klasik, khususnya The Surplus Energy Theory dari Spencer, tampak paling dominan diterapkan pendidik untuk merespons kecenderungan anak yang aktif bergerak dan memiliki energi berlebih, melalui penyediaan aktivitas bermain terarah seperti meronce. Di sisi lain, teori bermain modern terutama teori modulasi (arousal) diterapkan pendidik untuk mengelola tingkat stimulasi anak agar tetap terlibat secara bermakna, dengan memberikan tugas alternatif ketika anak merasa bosan atau telah menguasai suatu keterampilan. Penyaluran energi anak juga tidak terjadi secara acak sebagaimana digambarkan teori klasik murni, tetapi diarahkan oleh pendidik melalui pemilihan jenis permainan tertentu, sehingga fungsi biologis bermain berjalan beriringan dengan fungsi pedagogisnya. Adapun implikasi penelitian ini, bagi pendidik, temuan ini dapat menjadi rujukan praktis dalam merancang dan memaknai kegiatan bermain sebagai strategi pembelajaran yang berlandaskan teori, bukan sekadar pengisi waktu luang anak. Bagi lembaga PAUD, hasil penelitian ini mendorong penguatan pemahaman pendidik terhadap teori bermain klasik dan modern secara lebih menyeluruh, mengingat latar belakang pendidikan pendidik yang masih bervariasi sehingga penerapan teori dalam praktik belum sepenuhnya utuh sebagaimana konsep teoretisnya.

PENGHARGAAN

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung terlaksananya penelitian yaitu Gunarti Dwi Lestari & Ali Yusuf selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga sejak tahap penyusunan proposal hingga penyelesaian artikel ini. Kepala sekolah, pendidik dan anak didik di KB Qomaruddin Surabaya, yang telah bersedia menjadi informan penelitian serta memberikan izin, waktu, dan data yang diperlukan selama proses observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan.

REFERENSI

- [1] L. J. Yee, N. M. Mohd Radzi, dan N. Mamat, "Learning through Play in Early Childhood: A Systematic Review," *Int. J. Acad. Res. Progress. Educ. Dev.*, vol. 11, no. 4, Des 2022, doi: 10.6007/IJARPED/v11-i4/16076.
- [2] U. Ainur Rofi'ah, M. Maemonah, dan P. Indah Lestari, "Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Fredwrich Wilhelm Froebel," *Generasi*, vol. 1, no. 01, hal. 23–47, Mei 2023, doi: 10.59784/generasi.v1i01.4.
- [3] N. K. Erawati dan P. B. Adnyana, "Implementation of Jean Peaget's Theory of Contructivism in Learning: A Literature Review," *Indones. J. Educ. Dev.*, vol. 5, no. 3, hal. 394–401, Nov 2024, doi: 10.59672/ijed.v5i3.4148.
- [4] A. Hidayat, U. Kulsum, I. Adibah, dan D. D. Damayanti, "Teori Vygotsky Dan Transformasi Pembelajaran Matematika: Sosiokultural, Scaffolding, Zona Perkembangan Proksimal, Bahasa Dan Pikiran," *Research Gate*. 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/387089683>
- [5] L. S. Daulay dan Khadijah, "Hakikat Bermain Sosio Drama dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Incrementapedia J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 8–12, Des 2023, doi: 10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8250.
- [6] N. Nurhayati, I. P. Suwika, dan N. Ahmad, "The Impact of Gadgets on Moral Values during the Covid-19 Pandemic in Early Childhood," *AL-ISHLAH J. Pendidik.*, vol. 15, no. 1, hal. 757–768, Jan 2023, doi: 10.35445/alishlah.v15i1.2134.
- [7] I. Umami *et al.*, *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi dalam Pengembangan Kreativitas dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Banyumas: CV. Pena Persada, 2021. [Daring]. Tersedia pada: [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/5754/1/Kisno_dkk_MEDIA_PEMBELAJARAN_bab 1 Media Pembelajaran %283%29.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/5754/1/Kisno_dkk_MEDIA_PEMBELAJARAN_bab%201%20Media%20Pembelajaran%20%29.pdf)
- [8] R. A. Spencer, N. Joshi, K. Branje, N. Murray, S. F. Kirk, dan M. R. Stone, "Early childhood educator perceptions of risky play in an outdoor loose parts intervention," *AIMS Public Heal.*, vol. 8, no. 2, hal. 213–228, 2021, doi: 10.3934/publichealth.2021017.
- [9] C. N. Aulina, "Pengaruh bermain peran terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, 2014, doi: 10.21107/pgpaudtrunojoyo.v1i1.3474.
- [10] S. M. Saleh dan S. Sugito, "Implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati," *J. Pendidik. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, hal. 85, Mar 2015, doi: 10.21831/jppm.v2i1.4845.
- [11] W. S. Kusuma, N. D. Sukmono, dan O. D. Tanto, "Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 67–81, Des 2022, doi: 10.19109/ra.v6i2.14881.
- [12] A. Mukhlis dan F. H. Mbelo, "Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional," *Preschool*, vol. 1, no. 1, hal. 11–28, Des 2019, doi: 10.18860/preschool.v1i1.8172.
- [13] W. I. Ardi dan R. Devianti, "Peran Guru terhadap Aktivitas Bermain Anak Usia Dini," *Mitra Ash-Shibyan J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 02, hal. 125–134, Jul 2021, doi: 10.46963/mash.v4i02.344.

- [14] N. Apriyani, "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 126–140, Des 2021, doi: 10.19109/ra.v5i2.8933.
- [15] A. Supriandi, "Pendekatan Penelitian Kualitatif," *J. Ris. Rumpun Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, hal. 197–204, 2025, doi: 10.55606/jurripen.v4i1.4384.
- [16] M. B. Miles Huberman, A. M., & Saldaña, J., *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. SAGE Publications, 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=3CNrUbTu6CsC>
- [17] B. Iskandar, "Bermain Sambil Belajar: Konsepsi Guru dalam Mengelola Permainan Anak Usia Dini di PAUD," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 6, no. 3, hal. 461–466, Nov 2021, doi: 10.29303/jipp.v6i3.242.
- [18] R. Andriyani, "Praktik Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Multiple Intelligences dalam Kegiatan Bermain," *Presch. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 51–60, Okt 2025, doi: 10.35719/preschool.v6i2.169.
- [19] O. N. Saracho, "Theories of Child Development and Their Impact on Early Childhood Education and Care," *Early Child. Educ. J.*, vol. 51, no. 1, hal. 15–30, Jan 2023, doi: 10.1007/s10643-021-01271-5.
- [20] M. Fleeer, "Digital Role-Play: The Changing Conditions of Children's Play in Preschool Settings," *Mind, Cult. Act.*, vol. 24, no. 1, hal. 3–17, Jan 2017, doi: 10.1080/10749039.2016.1247456.
- [21] K. Khotimah dan A. Agustini, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini," *Al Tahdzib J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 11–20, Mei 2023, doi: 10.54150/altahdzib.v2i1.196.
- [22] Sestrix C Rahabav dan Mirdayati Aihena, "Implementasi Pembelajaran Bermain Berbasis Lingkungan dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini di PAUD Mawar," *J. Ris. RUMPUN ILMU Pendidik.*, vol. 4, no. 3, hal. 673–683, Des 2025, doi: 10.55606/jurripen.v4i3.8397.
- [23] F. T. A. V. Ramadhanti, H. Anggrayani, T. P. Sari, I. R. Juwita, dan N. Fauziah, "Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran," *Ta'rim J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, hal. 86–94, Agu 2025, doi: 10.59059/tarim.v6i3.2826.