AZ-ZAIDA
JURNAL ILMU MULTIDISIPLIN
Volume 2 Nomor 7 Juli 2026
ISSN: 3124-8659

Pendampingan Kegiatan Bermain Edukatif melalui Program Dunia Bermain Anak (DBA) sebagai Upaya Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini

Tungga Purnama Sari
Institut Agama Islam Al Khoziny
tunggapurnamasari0207@gmail.com

Abstract

Play is a fundamental approach to supporting holistic early childhood development; however, many children in community settings have limited access to structured and educational play activities. This community service article aims to describe the implementation of the Dunia Bermain Anak (DBA) program as an educational play initiative designed to optimize children's cognitive, social-emotional, language, physical-motor, and creative development. The program was selected because it provides an accessible, child-centered learning environment that encourages active participation through meaningful play experiences. The community service employed a participatory approach involving lecturers, facilitators, parents, and children aged 2–6 years. The activities included educational games, sensory play, creative art, storytelling, music and movement, and collaborative play. Program implementation was documented through observation, participation records, and reflective evaluation. The findings indicate increased children's engagement, confidence, communication skills, creativity, and social interaction during the activities. Parents also demonstrated greater awareness of the importance of play as a medium for learning and development. This program contributes to the promotion of community-based educational play as an effective strategy for strengthening early childhood development while fostering collaboration between families and educators. In conclusion, the Dunia Bermain Anak (DBA) program represents a practical and sustainable model of community engagement that supports holistic child development through enjoyable and meaningful play experiences.

Keywords: Early Childhood Development, Educational Play, Play-Based Learning, Holistic Child Development, Community-Based Learning

Abstrak

Bermain merupakan pendekatan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini secara holistik. Namun, masih banyak anak di lingkungan masyarakat yang belum memperoleh akses terhadap kegiatan bermain yang terstruktur, edukatif, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Artikel pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan Program Dunia Bermain Anak (DBA) sebagai wadah bermain edukatif untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, seni, dan kreativitas anak usia dini. Program ini dipilih karena menghadirkan lingkungan belajar yang ramah

anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan dosen, mahasiswa, fasilitator, orang tua, dan anak usia 2–6 tahun. Kegiatan meliputi permainan edukatif, sensory play, kegiatan seni, bercerita, gerak dan lagu, serta permainan kolaboratif. Evaluasi dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif, kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, kreativitas, serta interaksi sosial anak selama mengikuti program. Selain itu, orang tua memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya bermain sebagai media belajar dan stimulasi perkembangan anak. Program DBA memberikan kontribusi sebagai model pengabdian kepada masyarakat berbasis bermain edukatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini. Dengan demikian, Program Dunia Bermain Anak menjadi alternatif layanan edukasi masyarakat yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, inklusif, dan berorientasi pada perkembangan anak secara menyeluruh.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Bermain Edukatif; Dunia Bermain Anak (DBA); Perkembangan Holistik;

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa golden age, yaitu periode yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan pada tahap kehidupan selanjutnya. Pada masa ini, perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, nilai agama dan moral, serta seni berlangsung sangat pesat sehingga anak memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya (Ruminingsih, 2025). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini tidak hanya berfokus pada kesiapan akademik, tetapi juga pada pemberian pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan anak belajar secara aktif, mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kreativitas, serta membangun berbagai aspek perkembangan secara holistik sehingga menjadi strategi yang paling sesuai dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (Hayati & Putro, 2021).

Bermain merupakan aktivitas yang paling sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Pendekatan *play-based learning* menempatkan bermain sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional, moral, dan seni secara holistik. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang menjadi kompetensi penting pada abad ke-21. Hasil *systematic literature review* oleh Khoirotin, Hibana, dan Rohmah (2025) menunjukkan bahwa model *play-based learning* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini karena pembelajaran berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Temuan tersebut diperkuat oleh Hayati dan Putro (2021) yang menyatakan bahwa bermain merupakan media stimulasi yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu.

Meskipun manfaat bermain dalam pendidikan anak usia dini telah banyak dibuktikan, implementasinya di masyarakat masih menghadapi berbagai tantangan. Perkembangan teknologi digital menyebabkan anak semakin banyak menghabiskan waktu menggunakan gawai dibandingkan melakukan aktivitas bermain aktif yang melibatkan interaksi sosial dan eksplorasi lingkungan. Kondisi ini berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan motorik, komunikasi, kreativitas, serta keterampilan sosial-emosional. Penelitian Sari et al. (2024) menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua mengenai penggunaan gawai berpengaruh terhadap perilaku penggunaan gawai pada anak, sehingga pendampingan orang tua menjadi faktor penting dalam mengarahkan anak pada aktivitas yang lebih edukatif. Selain itu, Hibana, Nayla, dan Nurhayati (2024) mengungkapkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis bermain masih terkendala oleh keterbatasan media bermain, kurangnya pemahaman orang tua, serta belum optimalnya penyelenggaraan kegiatan bermain yang terstruktur di lingkungan masyarakat. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya program berbasis komunitas yang mampu menyediakan ruang bermain edukatif sekaligus meningkatkan keterlibatan orang tua dalam mendukung tumbuh kembang anak usia dini.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) mampu meningkatkan perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Namun demikian, implementasinya di lingkungan masyarakat masih belum optimal. Beberapa kendala yang sering dijumpai meliputi terbatasnya ruang bermain yang aman dan edukatif, kurangnya media permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta minimnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi aktivitas bermain. Selain itu, sebagian besar kegiatan bermain di lingkungan masyarakat masih bersifat spontan dan belum dirancang untuk memberikan stimulasi perkembangan secara menyeluruh. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep *play-based learning* yang direkomendasikan dalam berbagai

kajian ilmiah dengan praktik penyelenggaraan kegiatan bermain di masyarakat, sehingga diperlukan program pendampingan yang mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dengan tujuan edukatif secara terencana dan berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang tersebut diperlukan program pengabdian kepada masyarakat yang mampu menyediakan ruang bermain edukatif yang aman, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui Program Dunia Bermain Anak (DBA), yaitu program berbasis komunitas yang dirancang untuk memberikan stimulasi perkembangan anak melalui kegiatan bermain yang terarah. Program ini mengintegrasikan berbagai aktivitas, seperti permainan edukatif, *sensory play*, gerak dan lagu, seni dan kreativitas, bercerita, permainan kolaboratif, serta eksplorasi lingkungan. Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep *guided play*, yang menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran dengan pendampingan dari fasilitator dan orang tua sehingga proses bermain tetap memiliki tujuan edukatif. Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa penyediaan media bermain edukatif dan pendampingan bermain mampu meningkatkan partisipasi anak, keterampilan sosial, kreativitas, serta kesadaran orang tua mengenai pentingnya bermain sebagai media belajar dan stimulasi perkembangan anak.

Pelaksanaan Program Dunia Bermain Anak (DBA) tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan anak, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif orang tua dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang ramah anak. Kolaborasi antara pendidik, keluarga, dan masyarakat menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan stimulasi perkembangan anak secara berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan implementasi Program Dunia Bermain Anak (DBA) sebagai model layanan bermain edukatif berbasis masyarakat yang diharapkan dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan anak usia dini sekaligus memperkuat peran keluarga dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Konteks Teoritis dan Gap Penelitian

Pendekatan *play-based learning* telah menjadi paradigma utama dalam pendidikan anak usia dini karena mampu mendukung perkembangan anak secara holistik. Konsep ini menempatkan bermain sebagai strategi pembelajaran yang dirancang secara sengaja untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, kreativitas,

serta kemampuan pemecahan masalah. Kajian sistematis oleh Alotaibi (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar, keterlibatan (*engagement*), motivasi, perkembangan sosial, dan perkembangan emosional anak usia dini. Temuan tersebut menegaskan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan pendekatan pedagogis yang efektif dalam mendukung proses belajar anak.

Meskipun demikian, implementasi *play-based learning* di berbagai satuan pendidikan maupun lingkungan masyarakat masih menghadapi berbagai tantangan. Menurut Amir et al. (2024), masih terdapat kesenjangan antara pemahaman guru mengenai konsep *play-based learning* dengan praktik pelaksanaannya, sehingga kegiatan bermain belum sepenuhnya dirancang sebagai pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Hibana, Nayla, dan Nurhayati (2024) mengemukakan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis bermain dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kompetensi pendidik dalam merancang aktivitas bermain, ketersediaan media permainan edukatif, serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak. Keterbatasan fasilitas bermain, rendahnya pemahaman orang tua mengenai fungsi bermain sebagai media belajar, dan minimnya penyelenggaraan kegiatan bermain yang terstruktur di lingkungan masyarakat menyebabkan anak belum memperoleh stimulasi perkembangan secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep *play-based learning* yang direkomendasikan dalam berbagai kajian ilmiah dengan praktik yang masih banyak dijumpai di lapangan, sehingga diperlukan program berbasis komunitas yang mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dengan tujuan edukatif secara terencana dan berkelanjutan.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Play-Based Learning (PBL) dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini, implementasinya di lapangan masih belum optimal. Penelitian Amir et al. (2024) menunjukkan bahwa guru PAUD masih menghadapi kendala dalam memahami dan menerapkan konsep PBL secara konsisten, terutama dalam merancang aktivitas bermain yang memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Selain itu, penelitian Ermiyati et al. (2024) menemukan bahwa sebagian besar guru memiliki tingkat pemahaman sedang terhadap PBL, sehingga masih diperlukan penguatan kompetensi pedagogik dan strategi implementasi yang lebih kontekstual. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep teoritis *play-based learning* dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di lapangan.

Berdasarkan research gap tersebut, Program Dunia Bermain Anak (DBA) dikembangkan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang menawarkan model bermain edukatif berbasis komunitas untuk mendukung optimalisasi perkembangan anak usia dini. Program ini mengintegrasikan berbagai aktivitas *play-based learning*, seperti permainan edukatif, *sensory play*, gerak dan lagu, bercerita, seni kreatif, serta permainan kolaboratif yang melibatkan anak, orang tua, dan fasilitator dalam satu ekosistem belajar yang menyenangkan. Berbeda dengan program bermain yang umumnya hanya berfokus pada pelaksanaan aktivitas bagi anak, Program DBA menekankan kolaborasi antara perguruan tinggi, keluarga, dan masyarakat sebagai upaya menciptakan lingkungan belajar yang berkelanjutan. Dengan demikian, kebaruan (novelty) kegiatan ini terletak pada penerapan model bermain edukatif berbasis komunitas yang tidak hanya memberikan stimulasi terhadap enam aspek perkembangan anak usia dini, tetapi juga meningkatkan kapasitas orang tua dan masyarakat dalam mendukung proses tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Program Dunia Bermain Anak (DBA), menganalisis manfaat pelaksanaannya terhadap perkembangan anak usia dini, serta memberikan rekomendasi model layanan bermain edukatif yang dapat direplikasi pada komunitas lain.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode partisipatif, yang berfokus pada pendampingan kegiatan bermain edukatif melalui Program Dunia Bermain Anak (DBA). Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai proses pelaksanaan program serta perubahan perilaku dan perkembangan anak selama mengikuti kegiatan bermain. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik.

Pengabdian dilaksanakan di Dunia Bermain Anak (DBA) yang beralamat di Kedurus IV Gang Nanas No. 2A, Kelurahan Kedurus, Kecamatan Karang Pilang, Kota Surabaya, Jawa Timur. Sasaran kegiatan adalah anak usia 2–6 tahun yang mengikuti program bermain edukatif beserta orang tua sebagai pendamping. Kegiatan dilaksanakan secara bertahap melalui lima tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Identifikasi Kebutuhan

Tim pengabdian melakukan observasi awal dan diskusi dengan orang tua untuk mengidentifikasi kebutuhan stimulasi perkembangan anak serta menentukan jenis aktivitas bermain yang sesuai dengan usia dan karakteristik peserta.

2. Tahap Perencanaan Program
   Berdasarkan hasil identifikasi, tim menyusun jadwal kegiatan, menyiapkan alat dan bahan, menentukan indikator perkembangan yang akan diamati, serta menyusun media bermain edukatif yang aman dan menarik bagi anak.
3. Tahap Pelaksanaan Pendampingan
   Pendampingan dilakukan melalui berbagai aktivitas bermain edukatif, yaitu:
   a. DIY Robot, menggunakan bahan daur ulang untuk menstimulasi kreativitas, motorik halus, dan kemampuan pemecahan masalah.
   b. Cooking Class Membuat Gethuk, untuk mengembangkan keterampilan *practical life*, koordinasi motorik, kemampuan mengikuti instruksi, dan kerja sama.
   c. Sains membuat gelembung, sebagai aktivitas sensori yang melatih koordinasi pernapasan, konsentrasi, eksplorasi sains sederhana, dan interaksi sosial anak.

Seluruh kegiatan menerapkan prinsip belajar melalui bermain (*learning through play*) dengan pendamping berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi sesuai kebutuhan perkembangan anak.

4. Tahap Monitoring dan Evaluasi
   Selama kegiatan berlangsung, tim melakukan observasi terhadap keterlibatan anak, kemampuan berinteraksi, kemandirian, kreativitas, dan respons terhadap aktivitas bermain. Wawancara dilakukan kepada orang tua setelah kegiatan untuk memperoleh informasi mengenai perubahan perilaku anak di rumah. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya anak, dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung.
5. Tahap Refleksi
   Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data (data *condensation*), penyajian data (data display), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing/verification*) (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar dalam menyempurnakan program pendampingan bermain edukatif pada pelaksanaan berikutnya.

Metode ini sesuai dengan karakter artikel pengabdian masyarakat karena menekankan proses pendampingan, partisipasi aktif peserta, serta evaluasi dampak program melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan pendampingan melalui Program Dunia Bermain Anak (DBA) diikuti oleh anak usia 2–6 tahun melalui tiga kegiatan utama, yaitu DIY Robot, *Cooking Class* Membuat Gethuk, dan sains membuat gelembung. Selama pelaksanaan kegiatan, data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara dengan orang tua, serta dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan bermain edukatif memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak, khususnya pada aspek motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan kemandirian.

Peningkatan Partisipasi dan Keterlibatan Anak

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias. Pada awal kegiatan beberapa anak masih terlihat pasif, malu berinteraksi, dan menunggu arahan dari pendamping. Namun setelah mengikuti beberapa aktivitas bermain, anak mulai berinisiatif memilih alat permainan, berkomunikasi dengan teman, serta mampu menyelesaikan tugas secara mandiri.

Perubahan tersebut paling terlihat pada kegiatan DIY Robot, ketika anak diberikan kebebasan memilih bahan dan menentukan bentuk robot sesuai imajinasi masing-masing. Anak tidak hanya mengikuti contoh yang diberikan, tetapi juga mulai mengembangkan ide sendiri, seperti menambahkan tangan, roda, maupun hiasan lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa aktivitas berbasis proyek memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi sekaligus meningkatkan rasa percaya diri.

Temuan observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan orang tua yang menyatakan bahwa setelah mengikuti kegiatan DBA anak menjadi lebih percaya diri menunjukkan hasil karya dan lebih antusias mengikuti aktivitas belajar di rumah.

Aspek yang Diamati	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
Partisipasi	Masih pasif dan menunggu arahan	Aktif mengikuti seluruh kegiatan
Interaksi sosial	Bermain sendiri	Mulai bekerja sama dengan teman

Kepercayaan diri	Enggan menunjukkan hasil karya	Berani menceritakan hasil karyanya
Kemandirian	Memerlukan bantuan pendamping	Mampu menyelesaikan aktivitas sederhana

Tabel 1. Hasil Analisis Perubahan Perilaku Anak Selama Pendampingan

Analisis terhadap hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga keterlibatan belajar menjadi lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Perkembangan Motorik, Kognitif, dan Kreativitas

Aktivitas DIY Robot memberikan stimulasi yang kuat terhadap kemampuan motorik halus dan kreativitas anak. Selama kegiatan, anak melakukan aktivitas menggunting, menempel, menyusun, dan menghias robot menggunakan berbagai bahan daur ulang. Hasil observasi menunjukkan koordinasi mata dan tangan anak semakin baik, ditandai dengan kemampuan menyusun bagian robot secara lebih rapi dibandingkan pada awal kegiatan. Pada kegiatan sains membuat gelembung, anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika mengamati terbentuknya gelembung sabun. Anak mulai mengajukan pertanyaan sederhana mengenai ukuran gelembung, arah terbang gelembung, serta penyebab gelembung dapat pecah. Aktivitas tersebut menunjukkan berkembangnya kemampuan berpikir ilmiah sederhana melalui proses mengamati, mencoba, dan menarik kesimpulan. Sementara itu, kegiatan *cooking class* membuat gethuk memberikan pengalaman belajar kontekstual. Anak belajar mengikuti tahapan kegiatan, mengenal bahan makanan tradisional, mencampur adonan, membentuk gethuk, serta membersihkan alat yang digunakan. Selain meningkatkan koordinasi motorik halus, kegiatan ini juga menumbuhkan kemampuan mengikuti instruksi dan keterampilan *practical life*.



Gambar 1. DIY Robot



Gambar 2. Sains membuat gelembung



Gambar 3. *Cooking class* membuat gethuk

Aktivitas	**Aspek Perkembangan yang Distimulasi**
DIY Robot	Motorik halus, kreativitas, pemecahan masalah
Membuat Gethuk	Kemandirian, motorik halus, bahasa, sosial
DIY Bubble	Sensori, sains sederhana, konsentrasi, motorik

Tabel 2. Keterkaitan aktivitas dengan aspek perkembangan

Respons Orang Tua terhadap Program DBA

Hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua memberikan respons positif terhadap program pendampingan. Sebagian besar menyatakan bahwa anak lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar, lebih komunikatif, dan mulai menunjukkan minat melakukan aktivitas sederhana secara mandiri di rumah.

Salah satu orang tua menyampaikan bahwa:

"Anak sekarang sering mengajak membuat kerajinan di rumah menggunakan barang bekas dan lebih percaya diri menunjukkan hasil karyanya."

Orang tua lainnya menyampaikan:

"Setelah mengikuti kegiatan membuat gethuk, anak mulai senang membantu mencampur adonan ketika saya memasak."

Hasil wawancara tersebut memperlihatkan bahwa manfaat kegiatan tidak hanya dirasakan selama pelaksanaan program, tetapi juga berlanjut pada aktivitas anak di lingkungan keluarga.

Analisis Kritis

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, Program Dunia Bermain Anak (DBA) terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan *learning through play*. Pendampingan yang mengintegrasikan kegiatan DIY robot, *cooking class* membuat gethuk, dan sains membuat gelembung memberikan stimulasi yang seimbang terhadap aspek motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, serta kemandirian anak. Keberhasilan program dipengaruhi oleh penggunaan media bermain yang sederhana, fleksibel, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga anak lebih mudah memahami pengalaman belajarnya. Selain itu, keterlibatan aktif orang tua selama proses pendampingan turut memperkuat keberlanjutan stimulasi di rumah.

Pelaksanaan program masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan ruang bermain, jumlah media edukatif yang terbatas, serta perbedaan kemampuan antar anak yang menyebabkan pendamping perlu memberikan layanan yang lebih individual. Oleh karena itu, pengembangan program DBA pada pelaksanaan berikutnya perlu diarahkan pada penambahan variasi media bermain berbasis bahan daur ulang, peningkatan keterlibatan orang tua, serta penyusunan aktivitas yang lebih terdiferensiasi sesuai karakteristik perkembangan anak.

Pembahasan

Hasil pendampingan melalui Program Dunia Bermain Anak (DBA) menunjukkan bahwa pendekatan belajar melalui bermain (*learning through play*) mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Anak yang pada awal kegiatan masih menunjukkan sikap pasif, malu berinteraksi, dan bergantung pada arahan pendamping, secara bertahap menjadi lebih aktif, percaya diri, serta mampu berpartisipasi dalam berbagai aktivitas bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengalaman belajar melalui eksplorasi, interaksi, dan penemuan secara mandiri.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep *learning through play* yang dikemukakan oleh Zosh et al. (2018), bahwa kegiatan bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif mengeksplorasi lingkungan akan meningkatkan keterlibatan, motivasi intrinsik, kemampuan berpikir, serta perkembangan sosial-emosional. Dalam program DBA, anak tidak hanya menerima instruksi dari pendamping, tetapi diberi kesempatan menentukan pilihan, mencoba berbagai media, dan menyelesaikan tugas sesuai kemampuannya. Pendekatan tersebut menjadikan anak sebagai subjek pembelajaran sehingga proses belajar berlangsung lebih bermakna.

Kegiatan DIY Robot memberikan pengalaman belajar berbasis proyek (*project-based play*) yang mendorong berkembangnya kreativitas, kemampuan berpikir divergen, dan pemecahan masalah. Ketika anak memilih bahan, menentukan bentuk robot, serta menyusun berbagai komponen menjadi satu kesatuan, anak sebenarnya sedang mengembangkan kemampuan perencanaan, koordinasi motorik halus, dan fleksibilitas berpikir. Hasil ini mendukung penelitian Mariono et al. (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas proyek menggunakan bahan sederhana atau bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan anak dalam memecahkan masalah melalui proses mencoba dan memperbaiki hasil karyanya. Selain menghasilkan produk berupa robot sederhana, anak juga memperoleh pengalaman dalam mengambil keputusan, berkomunikasi dengan teman, dan menghargai hasil karya sendiri maupun orang lain.

Pada kegiatan *cooking class* membuat gethuk, anak memperoleh pengalaman belajar yang bersifat kontekstual karena terlibat secara langsung dalam proses mengolah makanan tradisional. Aktivitas mencuci tangan, mencampur bahan, membentuk adonan, hingga merapikan kembali peralatan merupakan bagian dari keterampilan *practical life* yang berperan dalam mengembangkan koordinasi motorik, konsentrasi, kemandirian, serta tanggung jawab. Hasil ini sesuai dengan pendekatan Montessori, yang

menempatkan aktivitas kehidupan sehari-hari sebagai sarana penting untuk membangun kemandirian dan pengendalian diri pada anak usia dini. Penelitian Lillard (2019) juga menunjukkan bahwa kegiatan *practical life* berkontribusi terhadap perkembangan fungsi eksekutif (*executive function*), termasuk kemampuan memusatkan perhatian, mengendalikan perilaku, dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

Sementara itu, kegiatan membuat gelembung memberikan pengalaman eksplorasi sensori dan sains sederhana. Anak mengamati terbentuknya gelembung, membandingkan ukuran gelembung, mencoba berbagai cara meniup, serta mengamati mengapa gelembung dapat pecah. Proses tersebut menunjukkan bahwa anak belajar melalui pengalaman konkret dengan melibatkan kemampuan mengamati, memprediksi, dan menarik kesimpulan sederhana. Menurut Hadzigeorgiou (2016), pembelajaran sains pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui pengalaman langsung karena dapat mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir ilmiah, dan keterampilan observasi. Selain itu, permainan sensori juga berkontribusi terhadap perkembangan regulasi emosi dan kemampuan memusatkan perhatian karena anak memperoleh stimulasi multisensori selama kegiatan berlangsung.

Hasil wawancara dengan orang tua memperlihatkan bahwa dampak program tidak hanya terlihat selama kegiatan berlangsung, tetapi juga berlanjut di lingkungan rumah. Anak menjadi lebih berani menunjukkan hasil karya, lebih sering bercerita mengenai aktivitas yang dilakukan, serta mulai membantu orang tua dalam kegiatan sederhana seperti merapikan mainan atau membantu menyiapkan bahan makanan. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh di DBA mengalami proses transfer ke lingkungan keluarga. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan program DBA tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas yang dilakukan selama pendampingan, tetapi juga oleh keberlanjutan stimulasi di lingkungan keluarga. Penelitian menunjukkan bahwa kemitraan yang efektif antara lembaga PAUD dan orang tua serta keterlibatan keluarga dalam aktivitas belajar di rumah berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan literasi, numerasi, motorik, dan sosial-emosional anak usia dini (Suardi & Samad, 2021; Bernal et al., 2022). Ketika stimulasi yang diberikan di lembaga memperoleh dukungan dari orang tua di rumah, maka perkembangan anak akan berlangsung lebih optimal.

Keberhasilan program DBA juga dipengaruhi oleh penggunaan media bermain yang sederhana, murah, dan mudah diperoleh dari lingkungan sekitar. Bahan-bahan seperti kardus bekas, gelas plastik, tutup botol, singkong, maupun larutan sabun dapat diubah menjadi media bermain

edukatif yang menarik tanpa memerlukan biaya tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas stimulasi perkembangan anak tidak ditentukan oleh mahalnya media yang digunakan, tetapi oleh bagaimana media tersebut dirancang agar mampu memfasilitasi eksplorasi, kreativitas, dan interaksi anak. Hasil ini sejalan dengan penelitian Fleer (2022) yang menegaskan bahwa lingkungan bermain yang kaya pengalaman lebih berpengaruh terhadap perkembangan anak dibandingkan penggunaan alat permainan yang bersifat instruksional semata.

Meskipun demikian, pelaksanaan program masih menghadapi beberapa keterbatasan. Perbedaan usia dan tingkat perkembangan peserta menyebabkan pendamping harus memberikan bantuan yang berbeda pada setiap anak. Selain itu, keterbatasan ruang bermain dan jumlah media mengharuskan kegiatan dilakukan secara bergantian sehingga waktu eksplorasi setiap anak menjadi terbatas. Oleh karena itu, pelaksanaan program berikutnya perlu mengembangkan pembelajaran yang lebih terdiferensiasi berdasarkan usia dan kemampuan anak, memperbanyak variasi media berbasis bahan lokal, serta meningkatkan pelibatan orang tua melalui kegiatan bermain bersama di rumah agar stimulasi perkembangan dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa Program Dunia Bermain Anak (DBA) merupakan model pendampingan yang efektif dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Integrasi kegiatan DIY robot, *cooking clas*s membuat gethuk, dan sains membuat gelembung memberikan stimulasi yang komprehensif terhadap aspek motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan kemandirian. Dengan demikian, program ini berpotensi menjadi salah satu alternatif model layanan pendidikan nonformal berbasis bermain yang dapat direplikasi pada komunitas atau lembaga PAUD lainnya dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan anak.

KESIMPULAN

Pendampingan kegiatan bermain edukatif melalui Program Dunia Bermain Anak (DBA) menunjukkan bahwa aktivitas sederhana berbasis permainan, seperti DIY robot, *cooking class* membuat gethuk, dan sains membuat gelembung, tidak hanya menstimulasi satu aspek perkembangan anak, tetapi secara bersamaan mampu mengoptimalkan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan kemandirian. Temuan yang paling penting dari pengabdian ini adalah bahwa keberhasilan stimulasi perkembangan anak tidak ditentukan oleh penggunaan media bermain yang mahal atau berteknologi tinggi, melainkan oleh desain aktivitas

bermain yang bermakna, keterlibatan aktif anak, serta sinergi antara pendamping dan orang tua selama proses pembelajaran. Temuan ini baru terlihat setelah seluruh rangkaian pendampingan dilaksanakan melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang menunjukkan adanya perubahan perilaku anak baik selama kegiatan maupun di lingkungan rumah. Berdasarkan penjelasan diatas, program DBA berpotensi menjadi model pendampingan bermain edukatif yang efektif, mudah direplikasi, dan berbiaya rendah untuk mendukung optimalisasi perkembangan anak usia dini di berbagai lembaga maupun komunitas.

Pengabdian ini mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya bahwa pendekatan *learning through play* efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Namun, pengabdian ini juga menyumbangkan perspektif baru bahwa integrasi kegiatan berbasis proyek kreatif (DIY Robot), *practical life* berbasis budaya lokal (*cooking class* membuat gethuk), dan eksplorasi sensori-sains (sains membuat gelembung**)** dalam satu rangkaian program pendampingan mampu memberikan stimulasi perkembangan yang lebih holistik dibandingkan penerapan aktivitas bermain yang dilakukan secara terpisah. Selain itu, hasil pengabdian menunjukkan bahwa pemanfaatan media sederhana berbahan lokal dan daur ulang, yang dipadukan dengan keterlibatan aktif orang tua, dapat menjadi model pendampingan yang efektif, ekonomis, dan mudah direplikasi oleh lembaga PAUD maupun komunitas belajar lainnya. Perspektif ini memperkaya praktik pengabdian masyarakat di bidang pendidikan anak usia dini dengan menawarkan model pendampingan bermain edukatif yang kontekstual, berkelanjutan, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Pengabdian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasilnya. Program pendampingan dilaksanakan pada peserta dengan jumlah yang terbatas, berfokus pada anak usia 2–6 tahun di satu lokasi, yaitu Dunia Bermain Anak (DBA), sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada karakteristik anak, lembaga, maupun wilayah yang berbeda. Selain itu, variasi kegiatan yang dikaji hanya mencakup tiga aktivitas utama, yaitu DIY robot, *cooking class* membuat gethuk, dan sains membuat gelembung, sehingga belum menggambarkan efektivitas berbagai bentuk permainan edukatif lainnya. Pengumpulan data juga menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi tanpa pengukuran kuantitatif terhadap capaian perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan pengabdian maupun penelitian lanjutan yang melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, lokasi yang lebih beragam, rentang usia yang lebih luas, serta mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*) agar diperoleh pemahaman yang lebih

mendalam dan komprehensif mengenai efektivitas program bermain edukatif. Hasil tersebut diharapkan dapat menjadi dasar dalam merumuskan model pendampingan dan kebijakan yang lebih tepat untuk mendukung optimalisasi perkembangan anak usia dini di berbagai konteks layanan pendidikan.

Daftar Pustaka

Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis*. Frontiers in Psychology, 15

Amir, I., Rohmadheny, P. S., Purnama, S., Rosada, U. D., & Maharani, E. A. (2024). *Play-based learning in practice: An exploration of early childhood education teachers' experiences in Yogyakarta*. Journal of Early Childhood Care and Education, 7(2), 77–94.

Bernal, R., Fernández, C., Flórez, C. E., Gaviria, A., Ocampo, P. R., & Samper, B. (2022). *Family engagement in early learning opportunities at home and in early childhood education centers in Colombia. Early Childhood Research Quarterly, 58*, 35–46.

Ermiyati, Rohmadheny, P. S., Rosada, U. D., & Hastuti, D. (2024). *Early Childhood Education Teachers' Perspectives on Play-Based Learning: A Survey in Yogyakarta. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 9*(2), 291–300.

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4*(1). https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985

Hibana, H., Nayla, M. R., & Nurhayati, K. (2024). *Exploring the Role of Game-Based Learning in Early Childhood Cognitive Development: Perspectives from Teachers and Parents*. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 9(4), 733–745.https://doi.org/10.14421/jga.2024.94-12.

Khoirotin, K., Hibana, H., & Rohmah, L. (2025). *Systematic Literature Review: Efektivitas Model Play-Based Learning dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 137–149. https://doi.org/10.35316/atthufulah.v5i2.7425

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Ruminingsih. (2025). Belajar sambil bermain dengan puzzle alam untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Masa Keemasan), 6*(1).

Sari, D. A., Damayanti, A., Bahfen, M., & Zulhaini, L. (2024). *Parental Education and Gadget Knowledge: Their Impact on Gadget Use Behavior in Children Aged 5–6 Years*. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 9(1), 171–180. https://doi.org/10.14421/jga.2024.91-15

Suardi, S., & Samad, S. (2021). *Development of Strategies to Support Parental Engagement in the Early Childhood Education Unit Partnership*. *Journal of Educational Science and Technology, 7*(3).