Manajemen Pembelajaran Berbasis Bermain di PAUD Sinar Anak Kec. Semidang Alas Maras Kab. Seluma

Dhania Nabila [1)], Mimpira Haryono [2)], Ela Pebriani [3)]
[1,2,3] Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Dehasen Bengkulu
[a)]*Corresponding Author: dhanianabila13@gmail.com*

Abstract

This study aimed to describe the management of play-based learning at PAUD Sinar Anak, Seluma Regency. A qualitative descriptive approach was employed to understand how learning activities were managed in the institution. Data were collected through observations, interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings showed that play-based learning management consisted of four interconnected stages: planning, organizing, implementation, and evaluation. During planning, teachers prepared learning programs and teaching modules aligned with the Merdeka Curriculum and children's developmental needs. Organizing involved arranging the learning environment, play materials, groups, and schedules. Implementation emphasized child-centered exploration, interaction, and meaningful play, while evaluation relied on authentic assessments, including observations and children's work. These practices supported an active, safe, enjoyable learning environment and children's holistic development. Nevertheless, improvements in activity variety, learning media, and systematic assessment documentation remained necessary to strengthen learning quality and continuity. through continuous reflection

Keywords: Learning Management, Play-Based Learning, Early Childhood Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memahami pengelolaan kegiatan pembelajaran di lembaga tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran berbasis bermain dilaksanakan melalui empat tahapan yang saling berkaitan, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka dan kebutuhan perkembangan anak. Pengorganisasian mencakup penataan lingkungan, media, kelompok, dan waktu bermain. Pelaksanaan pembelajaran berpusat pada anak melalui kegiatan eksplorasi, interaksi, dan bermain bermakna. Evaluasi dilakukan menggunakan asesmen autentik, antara lain observasi dan hasil karya anak. Pengelolaan tersebut mendukung lingkungan belajar yang aktif, aman, menyenangkan, dan perkembangan anak secara menyeluruh. Namun, variasi kegiatan, ketersediaan media, serta pendokumentasian asesmen masih memerlukan penguatan agar mutu pembelajaran dapat ditingkatkan secara berkelanjutan. melalui refleksi bersama

Kata Kunci: Manajemen Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Bermain, Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendahuluan

Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak melalui kegiatan yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Anak usia dini belajar secara optimal ketika mereka memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan, mengeksplorasi berbagai objek, serta membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu, pembelajaran di satuan PAUD tidak berorientasi pada penguasaan materi secara akademik, melainkan pada pemberian stimulasi yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu, meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni

(Aisyah, 2022). Pendekatan tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan memberikan rangsangan pendidikan agar pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung secara optimal sebagai bekal memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran berbasis bermain. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak secara alamiah sebagai sarana untuk mengeksplorasi lingkungan, memperoleh pengalaman baru, membangun pengetahuan, mengembangkan kreativitas, melatih kemampuan berpikir, berkomunikasi, berkolaborasi, serta memecahkan masalah. Menurut Fauzi (2024), pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang menjadikan aktivitas bermain sebagai media utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga anak dapat belajar secara aktif tanpa tekanan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ramadhani (2023) yang menyatakan bahwa bermain merupakan strategi pembelajaran yang memungkinkan anak mengembangkan seluruh aspek perkembangannya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual.

Keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis bermain tidak terlepas dari kualitas manajemen pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan lembaga pendidikan. Manajemen pembelajaran menjadi landasan dalam mengelola seluruh komponen pembelajaran sehingga proses belajar berlangsung secara sistematis, efektif, efisien, dan berorientasi pada pencapaian tujuan perkembangan anak. Menurut Budiyono (2023), manajemen pembelajaran merupakan proses pengelolaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Proses tersebut meliputi empat tahapan utama, yaitu (1) perencanaan pembelajaran, (2) pengorganisasian pembelajaran, (3) pelaksanaan pembelajaran, dan (4) evaluasi pembelajaran. Keempat tahapan tersebut merupakan suatu sistem yang saling berkaitan dalam mengelola kegiatan belajar mengajar agar berlangsung secara terarah, terukur, dan optimal.

Pendapat tersebut sejalan dengan Rusman (2023) yang menjelaskan bahwa manajemen pembelajaran merupakan proses mengelola seluruh komponen pembelajaran yang meliputi kurikulum, strategi, metode, media, sumber belajar, serta penilaian agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Mulyasa (2022) juga menegaskan bahwa manajemen pembelajaran pada satuan PAUD harus berorientasi pada penciptaan pengalaman belajar yang berpusat pada anak melalui pengelolaan lingkungan belajar yang aman, nyaman, interaktif, dan mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu.

Dalam implementasinya, manajemen pembelajaran berbasis bermain diawali dengan perencanaan pembelajaran, yaitu kegiatan guru dalam menyusun tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, modul ajar, media bermain, lingkungan belajar, dan instrumen asesmen sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap berikutnya adalah pengorganisasian pembelajaran, yaitu pengelolaan berbagai sumber belajar, penataan lingkungan bermain, pengaturan waktu, pembagian kelompok, serta penyediaan alat permainan edukatif yang mendukung kegiatan belajar.

Selanjutnya, pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Tahap terakhir adalah evaluasi pembelajaran, yaitu proses pengumpulan informasi mengenai perkembangan anak melalui asesmen autentik sebagai dasar dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran berikutnya (Pratiwi, 202).

Pengelolaan pembelajaran berbasis bermain juga menjadi salah satu fokus dalam kebijakan pendidikan nasional. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2020) menegaskan bahwa proses pembelajaran di PAUD harus dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang bermakna (*meaningful play*) sehingga anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Selain itu, Permendikdas Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) menekankan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran harus dirancang untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi perkembangan anak melalui aktivitas yang aktif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak.

Dari perspektif desain pembelajaran, Gagne (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus dirancang secara sistematis mulai dari penentuan tujuan pembelajaran, penyediaan pengalaman belajar, penggunaan media yang sesuai, hingga pelaksanaan evaluasi hasil belajar. Prinsip tersebut sangat relevan diterapkan pada pendidikan anak usia dini karena kegiatan bermain yang dirancang secara sistematis mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendorong perkembangan seluruh potensi anak.

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma, pembelajaran berbasis bermain telah menjadi pendekatan utama dalam proses pembelajaran sehari-hari. Guru telah melaksanakan berbagai aktivitas bermain sebagai sarana pembelajaran, baik melalui permainan konstruktif, permainan peran, permainan sensorimotor, maupun kegiatan eksplorasi lingkungan. Namun demikian, pelaksanaan manajemen pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, antara lain penyusunan perencanaan pembelajaran yang belum terdokumentasi secara optimal, pengorganisasian lingkungan bermain yang belum sepenuhnya mendukung aktivitas eksploratif anak, pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas, serta pelaksanaan evaluasi perkembangan anak yang belum dilakukan secara komprehensif dan berkesinambungan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa implementasi manajemen pembelajaran berbasis bermain masih memerlukan pengkajian yang lebih mendalam agar dapat diketahui bagaimana proses pengelolaan pembelajaran dilaksanakan pada setiap tahapannya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma yang meliputi perencanaan pembelajaran, pengorganisasian pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu manajemen pendidikan anak usia dini serta menjadi bahan evaluasi bagi pengelola lembaga dan guru dalam meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran berbasis bermain sesuai dengan karakteristik anak usia dini, kebijakan Kurikulum Merdeka, dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pelaksanaan manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma, yang meliputi aspek perencanaan pembelajaran, pengorganisasian pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian kualitatif memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memahami fenomena secara utuh berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan serta memperoleh informasi yang komprehensif mengenai proses manajemen pembelajaran yang diterapkan oleh lembaga.

Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Arikunto (2021) menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta, karakteristik, serta hubungan antarfenomena yang diteliti tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma. Subjek penelitian meliputi kepala PAUD, guru kelas, dan tenaga pendidik yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan manajemen pembelajaran berbasis bermain. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa informan memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterlibatan langsung terhadap fokus penelitian sehingga mampu memberikan informasi yang akurat dan relevan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan manajemen pembelajaran berbasis bermain selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta evaluasi

pembelajaran berbasis bermain. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui penelaahan berbagai dokumen, seperti modul ajar, program semester, program tahunan, asesmen perkembangan anak, foto kegiatan, serta dokumen pendukung lainnya.

Keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan dokumen yang tersedia. Adapun triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data**,** penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, serta mengelompokkan data sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami dan dianalisis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian dengan melakukan verifikasi terhadap data yang telah diperoleh sehingga menghasilkan temuan penelitian yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma telah dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu perencanaan pembelajaran, pengorganisasian pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, diketahui bahwa seluruh tahapan tersebut telah diterapkan secara sistematis dalam mendukung penyelenggaraan pembelajaran yang berpusat pada anak sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini.

Pada tahap perencanaan pembelajaran, guru menyusun berbagai perangkat pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum Merdeka, seperti Program Semester (Prosem), modul ajar, tujuan pembelajaran, kegiatan bermain, media pembelajaran, serta instrumen asesmen perkembangan anak. Perencanaan pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan, minat, karakteristik, dan tahap perkembangan anak sehingga setiap kegiatan bermain memiliki tujuan yang jelas dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Guru juga menyiapkan berbagai alat permainan edukatif, media pembelajaran, serta bahan ajar yang sesuai dengan tema pembelajaran sehingga kegiatan yang dilaksanakan dapat berlangsung secara efektif dan menarik bagi anak.

Pada tahap pengorganisasian pembelajaran, guru mengelola lingkungan belajar agar tercipta suasana yang aman, nyaman, kondusif, dan menyenangkan. Penataan ruang kelas dilakukan dengan menyediakan berbagai area bermain, seperti area balok, area seni, area bermain peran, area membaca, dan area eksplorasi bahan alam. Selain itu, guru mengatur pembagian kelompok bermain, penggunaan alat permainan edukatif, pengelolaan waktu, serta pembagian kegiatan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Pengorganisasian tersebut memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran berbasis bermain.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Kegiatan diawali dengan penyambutan anak, pembiasaan, apersepsi, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada kegiatan inti guru memfasilitasi berbagai aktivitas bermain yang mendorong anak untuk bereksplorasi, berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah sederhana melalui permainan konstruktif, permainan peran, permainan sensorimotor, serta kegiatan yang memanfaatkan alat permainan edukatif dan bahan alam. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, motivasi, serta penguatan tanpa mendominasi aktivitas belajar anak. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi, pemberian apresiasi terhadap hasil belajar anak, serta penutupan sesuai dengan rutinitas pembelajaran di PAUD.

Evaluasi pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan melalui asesmen autentik dengan menggunakan berbagai teknik penilaian, seperti observasi, catatan anekdot, dokumentasi, hasil karya, dan portofolio perkembangan anak. Penilaian tidak hanya difokuskan pada hasil akhir kegiatan, tetapi juga pada proses belajar yang ditunjukkan anak selama mengikuti aktivitas bermain. Hasil evaluasi dimanfaatkan oleh guru sebagai dasar untuk mengetahui

tingkat pencapaian perkembangan anak sekaligus menjadi bahan refleksi dalam menyusun perencanaan pembelajaran berikutnya agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma telah dilaksanakan dengan baik melalui proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang saling terintegrasi. Penerapan manajemen pembelajaran tersebut mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, aman, dan menyenangkan sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan bermain. Meskipun demikian, masih diperlukan upaya peningkatan, terutama dalam pengembangan variasi media pembelajaran, optimalisasi lingkungan bermain, serta penguatan pelaksanaan asesmen autentik agar kualitas pembelajaran berbasis bermain dapat terus ditingkatkan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berkesinambungan sehingga mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang berpusat pada anak serta sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran yang sistematis memberikan kontribusi terhadap terciptanya lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru menyusun modul ajar dan merancang kegiatan bermain yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik anak, mengorganisasikan lingkungan belajar dan media pembelajaran secara kondusif, melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada anak melalui berbagai aktivitas bermain yang bermakna, serta melakukan evaluasi secara berkelanjutan melalui observasi, catatan anekdot, hasil karya anak, dan dokumentasi perkembangan. Seluruh tahapan tersebut saling berkaitan dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, aman, serta mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma tidak hanya berfokus pada kegiatan bermain semata, tetapi juga dikelola melalui penerapan fungsi-fungsi manajemen pembelajaran yang terintegrasi untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Pada tahap perencanaan pembelajaran, guru telah menyusun perangkat pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum Merdeka, meliputi Program Semester (Prosem), modul ajar, tujuan pembelajaran, media, alat permainan edukatif, serta asesmen perkembangan anak. Perencanaan tersebut disusun dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan, kebutuhan, serta minat belajar anak sehingga kegiatan bermain yang dirancang memiliki tujuan yang jelas dan mampu memberikan pengalaman belajar secara optimal. Temuan ini sejalan dengan pendapat Budiyono (2023) yang menyatakan bahwa perencanaan merupakan tahap awal dalam manajemen pembelajaran yang menentukan arah pencapaian tujuan pembelajaran melalui penyusunan program secara sistematis. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Suryani (2022) yang menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar agar berlangsung secara efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pada tahap pengorganisasian pembelajaran, guru telah mengelola lingkungan belajar dengan menata ruang kelas, menyediakan berbagai area bermain, mengatur penggunaan alat permainan edukatif, serta membagi kelompok bermain sesuai kebutuhan anak. Pengorganisasian tersebut memberikan kesempatan kepada seluruh anak untuk belajar secara aktif melalui berbagai aktivitas bermain yang bervariasi. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2022) yang menyatakan bahwa pengorganisasian pembelajaran di PAUD bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, kondusif, dan mampu memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Selain itu, Rohman (2023) menjelaskan bahwa pengorganisasian pembelajaran merupakan

proses mengelola seluruh sumber daya pembelajaran agar proses belajar berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkomunikasi, bekerja sama, bereksperimen, serta memecahkan masalah melalui berbagai aktivitas bermain. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), melainkan berorientasi pada aktivitas anak (*child centered learning*). Guru memberikan stimulus, pendampingan, serta penguatan selama proses pembelajaran tanpa mengurangi kesempatan anak untuk belajar secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan pendapat Fauzi (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar secara aktif melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan. Pendapat tersebut juga didukung oleh Ramadhani (2023) yang menjelaskan bahwa bermain merupakan strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, komunikasi, kerja sama, serta kemandirian anak secara terpadu. Dengan demikian, implementasi pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak telah mencerminkan prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Selanjutnya, pada tahap evaluasi pembelajaran, guru melaksanakan asesmen autentik melalui observasi, catatan anekdot, dokumentasi, hasil karya, dan portofolio perkembangan anak. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran sehingga guru memperoleh gambaran mengenai perkembangan setiap anak secara menyeluruh. Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar dalam menyusun tindak lanjut pembelajaran serta memperbaiki perencanaan kegiatan berikutnya. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Pratiwi (2023) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berfungsi untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Rahmawati (2024) yang menjelaskan bahwa asesmen autentik merupakan bentuk penilaian yang memberikan informasi nyata mengenai perkembangan anak melalui pengamatan terhadap aktivitas belajar sehari-hari.

Meskipun demikian, penelitian juga menemukan beberapa kendala dalam implementasi manajemen pembelajaran berbasis bermain. Pada tahap perencanaan, belum semua kegiatan bermain dirancang secara bervariasi sehingga pada waktu tertentu anak cenderung memilih permainan yang sama. Pada tahap pelaksanaan, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan pendampingan lebih intensif karena belum mampu berpartisipasi secara aktif dalam seluruh kegiatan bermain, sementara guru harus membagi perhatian kepada seluruh anak di kelas. Selain itu, ketersediaan media dan alat permainan edukatif masih terbatas sehingga belum seluruh kebutuhan dan minat belajar anak dapat difasilitasi secara optimal. Pada tahap evaluasi, guru telah melaksanakan penilaian perkembangan anak melalui observasi, catatan anekdot, hasil karya, dan dokumentasi, namun pencatatan hasil asesmen belum sepenuhnya terdokumentasi secara sistematis sehingga analisis perkembangan setiap anak dari waktu ke waktu belum dapat dilakukan secara lebih komprehensif. Meskipun berbagai kendala tersebut tidak menghambat pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan variasi kegiatan bermain, penyediaan media pembelajaran yang lebih beragam, serta penguatan sistem dokumentasi asesmen masih diperlukan agar manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma dapat terlaksana secara lebih optimal dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma telah sesuai dengan fungsi-fungsi manajemen pembelajaran yang dikemukakan oleh Budiyono (2023), yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Keempat fungsi tersebut saling berkaitan dan membentuk suatu sistem pengelolaan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Selain itu, implementasi pembelajaran berbasis bermain juga telah sejalan dengan kebijakan Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2020) serta Permendikdas Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) yang menekankan bahwa pembelajaran pada satuan

PAUD harus memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Secara konseptual, keterkaitan empat fungsi manajemen tersebut memperlihatkan bahwa kualitas pembelajaran berbasis bermain tidak dapat hanya dinilai dari keberagaman permainan yang tersedia. Perencanaan memberikan arah terhadap pengalaman yang ingin dibangun, sedangkan pengorganisasian memastikan lingkungan dan sumber belajar mendukung pelaksanaannya. Pelaksanaan kemudian memberi ruang bagi anak untuk mencoba, berinteraksi, dan menemukan pengalaman baru. Evaluasi melengkapi rangkaian tersebut melalui informasi mengenai proses dan perkembangan anak. Dengan demikian, temuan di PAUD Sinar Anak dapat dipahami sebagai penerapan pengelolaan pembelajaran yang saling terhubung, bukan sekadar pelaksanaan aktivitas bermain secara terpisah.

Dalam aspek perencanaan, kesesuaian kegiatan bermain dengan kebutuhan anak memiliki arti penting karena setiap anak dapat memperlihatkan minat, kecepatan belajar, dan cara berpartisipasi yang berbeda. Penyusunan modul ajar dan tujuan pembelajaran sebagaimana ditemukan dalam penelitian menjadi kerangka bagi guru untuk menentukan pengalaman bermain yang relevan. Namun, kebutuhan akan variasi kegiatan juga menunjukkan pentingnya perencanaan yang lentur. Guru dapat menggunakan hasil pengamatan dari kegiatan sebelumnya sebagai pertimbangan dalam memilih pengalaman belajar berikutnya. Penjelasan ini memperkuat makna temuan penelitian tanpa mengubah informasi mengenai perangkat pembelajaran yang telah digunakan di lembaga.

Pengorganisasian lingkungan bermain merupakan unsur yang berkaitan langsung dengan kesempatan anak untuk berpartisipasi. Penyediaan area balok, seni, bermain peran, membaca, dan eksplorasi bahan alam memungkinkan ragam aktivitas yang dapat dipilih sesuai kebutuhan perkembangan. Penataan ruang yang aman dan penggunaan alat permainan secara teratur juga membantu guru mengelola perpindahan kegiatan dan interaksi antaranak. Akan tetapi, keterbatasan media sebagaimana diungkapkan dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan area bermain perlu diimbangi dengan kecukupan dan pemanfaatan sumber belajar. Oleh sebab itu, kualitas pengorganisasian tidak hanya bergantung pada susunan ruang, tetapi juga kesesuaian pilihan bermain dengan pengalaman yang hendak diberikan.

Pada tahap pelaksanaan, peran guru sebagai fasilitator merupakan salah satu kunci pembelajaran berbasis bermain. Kesempatan untuk bereksplorasi dan memecahkan masalah sederhana memberi ruang bagi anak untuk membangun pemahaman melalui tindakan langsung. Guru tetap diperlukan untuk memberi arahan sesuai kebutuhan, menjaga keamanan, serta membantu anak yang belum dapat berpartisipasi secara mandiri. Temuan mengenai beberapa anak yang memerlukan pendampingan lebih intensif memperlihatkan bahwa kegiatan yang berpusat pada anak tidak berarti mengurangi tanggung jawab guru. Sebaliknya, guru perlu menyeimbangkan dukungan individual dan kesempatan bermain bersama agar setiap anak memperoleh ruang belajar yang bermakna.

Asesmen autentik mempunyai peranan penting untuk menghubungkan pengalaman bermain dengan perencanaan selanjutnya. Observasi, catatan anekdot, hasil karya, dan portofolio memberi informasi yang berbeda mengenai proses anak mengikuti kegiatan. Apabila informasi tersebut dicatat secara sistematis, guru dapat menelusuri perkembangan dan menentukan tindak lanjut berdasarkan kebutuhan yang tampak selama pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa pencatatan asesmen belum sepenuhnya terdokumentasi secara teratur. Karena itu, penguatan dokumentasi merupakan kebutuhan perbaikan pengelolaan, bukan perubahan terhadap pendekatan bermain yang telah diterapkan. Penafsiran ini sejalan dengan tujuan evaluasi sebagai dasar refleksi dan peningkatan kualitas kegiatan berikutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD Sinar Anak Kabupaten Seluma telah dilaksanakan dengan baik melalui tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penerapan keempat tahapan tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, berpusat pada anak, serta mendukung perkembangan anak secara optimal. Meskipun demikian, masih diperlukan peningkatan dalam variasi kegiatan bermain,

penyediaan media pembelajaran, dan dokumentasi asesmen agar kualitas manajemen pembelajaran berbasis bermain di PAUD dapat terus ditingkatkan.

Daftar Pustaka

Aisyah, S. (2022). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Budiyono. (2023). *Manajemen Pembelajaran Dalam Prestasi Belajar Siswa*. Kebumen: PT Arr Rad Pratama.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2020). *Pedoman Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Fadlillah, M. (2022). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Fauzi, A. (2024). *Pembelajaran Berbasis Bermain untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.

Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (2022). *Principles of Instructional Design* (6th ed.). Boston: Cengage Learning.

Hendriani, R. (2023). *Strategi Pembelajaran Kreatif di PAUD*. Malang: UB Press.

Hidayat, A. (2025). *Manajemen Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Marlina Yuli. (2024). *Manajemen Pembelajaran Kolaborasi: Aktualisasi Merdeka Belajar–Belajar Merdeka*. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.

Mulyasa, E. (2022). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurhadi. (2024). *Pendekatan Pembelajaran Bermain di PAUD*. Jakarta: Kencana.

Permendikdas Nomor 10 Tahun 2025 tentang *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Prasetyo, B. (2025). *Model Pembelajaran Inovatif untuk PAUD*. Surabaya: Unesa University Press.

Pratiwi, D. (2023). *Strategi Pengelolaan Pembelajaran Efektif*. Bandung: Alfabeta.

Rahmawati, N. (2024). *Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Deepublish.

Ramadhani, A. P. (2023). *Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Bermain*. Yogyakarta: Deepublish.

Rohman, A. (2023). *Pengelolaan Pembelajaran di Kelas*. Bandung: Alfabeta.

Rusman. (2023). *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Setyowati. (2025). *Strategi Pembelajaran Inovatif pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suryana, Y. (2022). *Manajemen Pendidikan dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suryani, N. (2022). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Suyadi. (2020). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.

Suyadi. (2024). *Strategi Pembelajaran Kreatif pada Anak Usia Dini*. Bandung: Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utami, R. (2024). *Strategi Pelaksanaan Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Deepublish.