ANTHOR
Education and Learning Journal
https://anthor.org/index.php/anthor
Email. anthor.Jurnal@gmail.com
E-ISSN: 2963 –198X P-ISSN: 2963–2498 | Halaman: 603 - 614
Volume 5 Nomor 6 Tahun 2026

Pembelajaran Bermain bagi Anak Taman Kanak-Kanak yang Belum Mengenal Benda, Huruf, Dan Bilangan

Informasi Naskah

Miki Halimah[1]
Wulan Tri Sari[2]
Efka Tazalia[3]
Jumelya Arianti[4]
Evi Selva Nirwana[5]

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

mikihalimah23@gmail.com[1]
wulantrisari19@gmail.com[2]
efkalia01@gmail.com[3]
andraarmansyah6@gmail.com[4]
selvanirwana@gmail.com[5]

Abstrak

Pembelajaran pada anak usia dini perlu dilaksanakan melalui pendekatan yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu permasalahan yang masih ditemukan dalam pendidikan taman kanak-kanak adalah adanya anak yang belum mampu mengenal benda-benda di lingkungan sekitarnya, belum memahami bentuk dan bunyi huruf, serta belum mengenal lambang bilangan sederhana. Kondisi tersebut membutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan akademik, tetapi juga memperhatikan karakteristik, kebutuhan, minat, dan perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran bermain dalam membantu anak taman kanak-kanak mengenal benda, huruf, dan bilangan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*). Data diperoleh melalui penelaahan buku dan artikel jurnal ilmiah yang relevan dengan pembelajaran anak usia dini, pendidikan berbasis bermain, literasi awal, numerasi awal, serta perkembangan kognitif anak. Analisis dilakukan melalui identifikasi, pengelompokan, interpretasi, dan sintesis terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran bermain dapat menjadi pendekatan yang sesuai untuk membantu anak mengenali lingkungan, memahami simbol, mengembangkan kemampuan bahasa, serta membangun konsep bilangan sederhana. Kegiatan seperti bermain balok, kartu bergambar, permainan mencocokkan benda, bermain peran, bernyanyi, menyusun puzzle, dan menghitung benda konkret memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih permainan, menyediakan media yang sesuai, memberikan pendampingan, serta memperhatikan perbedaan perkembangan setiap anak. Dengan demikian, pembelajaran bermain dapat dijadikan salah satu strategi penting dalam menstimulasi kemampuan dasar anak taman kanak-kanak secara bertahap, alami, dan menyenangkan.

Kata Kunci:
Pembelajaran Bermain, Anak Taman Kanak-Kanak, Pengenalan Benda, Pengenalan Huruf, Pengenalan Bilangan.

Abstract

Early childhood education should be implemented through an approach that is enjoyable, concrete, and aligned with the child's developmental stage. A common challenge in kindergarten education is that some children struggle to recognize objects in their surroundings, fail to grasp the shapes and sounds of letters, or have yet to learn basic numerical symbols. Such situations call for instructional strategies that go beyond a narrow focus on academic skills strategies that also account for each child's unique characteristics, needs, interests, and developmental progress. This study aims to analyze the application of play-based learning in helping kindergarten children recognize objects, letters, and numbers. It employs a qualitative approach through a literature review, drawing on books and scholarly journal articles concerning early childhood education, play-based learning, emergent literacy, early numeracy, and cognitive development. The analysis involves identifying, categorizing, interpreting, and synthesizing findings from previous research. The study indicates that play-based learning is an effective approach for helping children understand their environment, interpret symbols, develop language skills, and build foundational concepts of numbers. Activities such as block play, using picture cards, matching games, role-playing, singing, assembling puzzles, and counting concrete objects provide more meaningful learning experiences. The success of this approach depends on the teacher's ability to select appropriate games, provide suitable learning materials, offer guidance, and remain attentive to the individual developmental differences of each child. Consequently, play-based learning serves as a vital strategy for stimulating the foundational abilities of kindergarten children in a gradual, natural, and engaging manner.

Keyword:
Play Learning, Kindergarten Children, Recognition of Objects, Recognition of Letters, Recognition of Numbers.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike* 4.0 *International* (CC BY-SA 4.0)

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan yang memiliki peranan penting dalam membentuk dasar perkembangan anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang cukup pesat, baik dari aspek fisik, motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, maupun perkembangan nilai agama dan moral. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan dan kebutuhan belajar anak. Pendidikan pada tahap ini tidak seharusnya hanya menekankan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal lingkungan, mengeksplorasi pengalaman, berinteraksi, dan mengembangkan rasa ingin tahu. Anak taman kanak-kanak memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan anak pada jenjang pendidikan dasar. Mereka cenderung memahami sesuatu melalui pengalaman langsung, pengamatan, kegiatan meniru, dan aktivitas bermain. Anak belum sepenuhnya mampu memahami konsep yang bersifat abstrak apabila hanya disampaikan melalui penjelasan lisan. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan berbagai aktivitas konkret agar anak dapat memahami materi melalui pengalaman yang dialaminya sendiri. Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah pembelajaran berbasis bermain. Bermain bukan sekadar kegiatan untuk mengisi waktu luang, melainkan bagian penting dari proses pendidikan anak usia dini. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengenal lingkungan, mengembangkan kemampuan berpikir, melatih komunikasi, membangun hubungan sosial, dan mengembangkan kreativitas. Amir et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain memiliki potensi untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Pengalaman bermain juga memberikan kesempatan kepada guru untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan anak.

Dalam praktik pendidikan taman kanak-kanak, masih terdapat anak yang belum mampu mengenali benda-benda sederhana, belum memahami bentuk huruf, dan belum mengenal lambang bilangan. Sebagian anak mungkin belum dapat membedakan bentuk dan warna benda, belum mampu menyebutkan nama benda yang ditunjukkan guru, atau masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Pada kemampuan numerasi, anak juga dapat mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka, membedakan jumlah benda, dan menghubungkan lambang bilangan dengan banyaknya objek. Kondisi tersebut tidak selalu menunjukkan bahwa anak mengalami hambatan perkembangan. Perbedaan kemampuan dapat dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya, kesempatan memperoleh stimulasi, lingkungan keluarga, penggunaan media pembelajaran, serta pendekatan yang diterapkan guru. Oleh karena itu, guru perlu menghindari pemberian penilaian yang terlalu cepat terhadap kemampuan anak. Sebaliknya, guru harus memberikan kesempatan belajar secara bertahap melalui kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Pengenalan benda merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan karena berhubungan dengan kemampuan anak memahami lingkungan sekitarnya. Anak perlu diperkenalkan dengan benda-benda yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti meja, kursi, buku, pensil, bola, piring, sendok, buah-buahan, dan berbagai benda lainnya. Pengenalan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan mengamati, menyentuh, memegang, mengelompokkan, menyebutkan, dan mencocokkan benda dengan gambar.

Selain pengenalan benda, kemampuan mengenal huruf juga menjadi bagian penting dalam perkembangan literasi awal. Pengenalan huruf pada anak usia dini tidak harus dilakukan melalui kegiatan membaca secara formal, tetapi dapat dimulai dengan memperkenalkan bentuk huruf, bunyi huruf, serta hubungan antara huruf dan benda yang memiliki nama tertentu. Febiyanti et al. (2021) menunjukkan bahwa strategi pengenalan literasi pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain peran, percakapan aktif antara guru dan anak, penggunaan buku besar, serta stimulasi kesadaran bunyi bahasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan literasi awal memerlukan kegiatan yang bervariasi dan interaktif. Kemampuan mengenal bilangan juga perlu distimulasi melalui pengalaman konkret. Anak sebaiknya tidak hanya diminta menghafalkan urutan angka, tetapi juga diberikan kesempatan untuk memahami hubungan antara angka dan jumlah benda. Misalnya, anak diminta mengambil dua buah bola, menyusun tiga balok, atau memasukkan lima benda ke dalam keranjang. Melalui aktivitas tersebut, anak dapat memahami konsep bilangan berdasarkan pengalaman nyata.Utami et al. (2020) menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis bermain di Indonesia membutuhkan pemahaman pedagogis yang tepat agar aktivitas bermain tidak berubah menjadi kegiatan akademik formal yang hanya diarahkan pada pencapaian hasil. Pembelajaran bermain perlu memberikan ruang bagi anak untuk berpartisipasi aktif, berimajinasi, bereksplorasi, dan membangun pemahaman melalui interaksi.

Permasalahan lainnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Kegiatan pembelajaran yang terlalu sering menggunakan lembar kerja, instruksi lisan, atau kegiatan menyalin dapat

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

membuat anak kurang tertarik. Anak yang belum mengenal benda, huruf, dan bilangan membutuhkan pengalaman belajar yang lebih konkret. Apabila guru hanya memberikan penjelasan tanpa menggunakan media yang dapat diamati dan disentuh, anak akan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Guru dapat mengembangkan permainan sederhana menggunakan benda-benda yang tersedia di lingkungan sekolah. Misalnya, permainan mencari benda berdasarkan warna, mencocokkan kartu gambar dengan benda asli, menyusun huruf menggunakan balok, bermain tebak gambar, dan menghitung benda yang ditemukan anak. Kegiatan tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu perkembangan kemampuan dasar anak. Berdasarkan penelitian Febiyanti et al. (2021), pengenalan literasi pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui strategi yang melibatkan komunikasi, permainan, dan penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, penelitian Erniati et al. (2025) menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi baca tulis dan numerasi anak usia 5–6 tahun. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan dapat menghubungkan pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan kajian mengenai bagaimana pembelajaran bermain dapat diterapkan bagi anak taman kanak-kanak yang belum mengenal benda, huruf, dan bilangan. Kajian ini penting untuk memberikan gambaran mengenai strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru, jenis permainan yang sesuai, tahapan pelaksanaan, serta faktor-faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan pembelajaran bermain dalam membantu anak mengenal benda, huruf, dan bilangan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi bentuk kegiatan bermain yang dapat diterapkan, peran guru dalam mendampingi anak, serta kendala dan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil kajian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran taman kanak-kanak yang lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi pustaka (*library research*). Metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah menelaah dan menyintesis gagasan serta temuan penelitian terdahulu mengenai pembelajaran bermain untuk mendukung pengenalan benda, huruf, dan bilangan pada anak taman kanak-kanak. Penelitian ini tidak melibatkan observasi kelas, wawancara guru, pengukuran kemampuan anak, ataupun perlakuan pembelajaran secara langsung. Oleh karena itu, hasil yang disajikan merupakan sintesis literatur, bukan laporan peningkatan kemampuan anak dari suatu kelas atau lembaga tertentu.

Bahan kajian berupa artikel jurnal ilmiah dan buku/literatur pendidikan anak usia dini yang relevan dengan lima fokus, yaitu (1) konsep dan praktik pembelajaran berbasis bermain, (2) perkembangan kognitif dan karakteristik belajar anak usia taman kanak-kanak, (3) pengenalan benda dan penggunaan media konkret, (4) literasi awal/pengenalan huruf, serta (5) numerasi awal/pengenalan bilangan. Literatur diprioritaskan terbit pada rentang 2019–2026 agar pembahasan bertumpu pada kajian yang relatif mutakhir. Sumber dipilih secara purposif berdasarkan kesesuaian substansi dengan fokus penelitian, kejelasan identitas penulis dan penerbit/jurnal, serta tersedianya uraian yang dapat ditelaah. Sumber yang hanya menyebut bermain atau kemampuan dasar anak tanpa menjelaskan kaitannya dengan fokus kajian tidak dijadikan landasan utama pembahasan.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi. Setiap sumber yang memenuhi kriteria dibaca dan dicatat dengan memperhatikan tujuan kajian, konteks atau subjek yang dibahas, bentuk kegiatan bermain/media yang digunakan, kemampuan anak yang menjadi perhatian, serta temuan atau argumentasi utama penulis. Catatan tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam matriks tematik berdasarkan tiga kemampuan sasaran (pengenalan benda, huruf, dan bilangan), serta tema lintas bidang berupa peran guru, tahapan pembelajaran, faktor pendukung, kendala, dan implikasi. Pengelompokan ini digunakan agar informasi dari sumber yang berbeda dapat dibandingkan secara terarah, bukan sekadar dirangkum satu per satu.

Analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*) yang dilanjutkan dengan sintesis deskriptif-kritis. Analisis dilakukan melalui empat langkah. Pertama, reduksi data, yaitu memilih informasi yang secara langsung menjawab tujuan penelitian. Kedua, kategorisasi, yaitu mengelompokkan informasi ke dalam tema-tema yang telah ditetapkan. Ketiga, komparasi dan interpretasi, yaitu membandingkan persamaan, perbedaan, kontribusi, dan batasan argumentasi atau temuan antarsumber. Keempat, sintesis, yaitu merumuskan hubungan antara pengalaman konkret, pengenalan simbol, pendampingan guru, dan perkembangan kemampuan dasar

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

anak menjadi kerangka pembelajaran yang terpadu. Dalam tahap interpretasi, rekomendasi kegiatan yang disusun penulis dibedakan dari temuan empiris yang dilaporkan oleh penelitian terdahulu.

Keabsahan sintesis dijaga melalui pemeriksaan silang antarsumber dan antartema. Pernyataan mengenai manfaat pembelajaran bermain tidak ditarik dari satu sumber saja apabila tersedia literatur lain yang membahas aspek serupa. Perbedaan fokus dan konteks sumber juga diperhatikan sehingga temuan dari penelitian literasi, numerasi, dan praktik guru tidak dianggap memiliki cakupan yang sepenuhnya sama. Karena penelitian ini merupakan studi pustaka dengan cakupan literatur yang terbatas pada sumber yang relevan dan teridentifikasi dalam naskah, hasilnya bersifat konseptual-sintesis dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas suatu permainan pada seluruh anak atau satuan TK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pembelajaran Bermain bagi Anak Taman Kanak-Kanak

Pembelajaran bermain merupakan pendekatan pendidikan yang menempatkan aktivitas bermain sebagai bagian utama dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, anak memperoleh kesempatan untuk belajar melalui kegiatan yang menyenangkan, melibatkan pengalaman langsung, dan sesuai dengan perkembangan usianya. Bermain memungkinkan anak mengembangkan pengetahuan secara bertahap melalui proses mencoba, mengamati, bertanya, meniru, dan menemukan sesuatu yang baru. Dalam pendidikan taman kanak-kanak, bermain mempunyai kedudukan yang sangat penting karena anak belum sepenuhnya mampu memahami pembelajaran melalui penjelasan yang bersifat abstrak. Anak lebih mudah mengenali suatu konsep ketika mereka dapat melihat, memegang, mendengar, dan menggunakan objek secara langsung. Misalnya, untuk mengenalkan konsep bola, guru tidak cukup hanya menjelaskan bahwa bola merupakan benda berbentuk bulat. Guru dapat membawa bola ke dalam kelas, memperlihatkannya, meminta anak menyentuh permukaannya, kemudian mengajak anak bermain lempar tangkap. Melalui pengalaman tersebut, anak memperoleh pemahaman yang lebih lengkap mengenai bentuk, warna, ukuran, dan fungsi benda. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa dengan menyebutkan nama benda serta menceritakan pengalaman ketika menggunakan benda tersebut.

Amir et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan berbagai kemampuan melalui pengalaman yang melibatkan interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, kegiatan bermain tidak hanya bertujuan membuat anak merasa senang, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran bermain yang baik perlu dirancang berdasarkan tujuan perkembangan anak. Guru harus memahami bahwa setiap permainan dapat memberikan stimulasi yang berbeda. Permainan balok, misalnya, dapat membantu anak mengenal bentuk, ukuran, warna, dan hubungan ruang. Permainan kartu gambar dapat membantu perkembangan bahasa dan kemampuan mengenali objek. Sementara itu, permainan menghitung benda dapat memperkenalkan konsep bilangan secara sederhana. Utami et al. (2020) mengingatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain tidak seharusnya terlalu didominasi oleh arahan akademik guru. Anak perlu memperoleh kesempatan untuk membangun pengalaman bermainnya sendiri, sedangkan guru bertindak sebagai pendamping yang memberikan stimulasi dan bantuan ketika diperlukan. Oleh karena itu, pembelajaran bermain perlu dilaksanakan secara seimbang antara kebebasan bereksplorasi dan pengarahan guru. Anak diberikan ruang untuk memilih dan mencoba permainan, tetapi guru tetap memastikan bahwa kegiatan tersebut memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

Kondisi Anak yang Belum Mengenal Benda, Huruf, dan Bilangan

Anak yang belum mengenal benda, huruf, dan bilangan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih sederhana dan bertahap. Kemampuan setiap anak tidak selalu berkembang pada waktu yang sama. Ada anak yang cepat mengenali gambar dan warna, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama benda. Ada pula anak yang mampu menyebutkan angka, tetapi belum memahami jumlah yang diwakili oleh angka tersebut. Dalam mengenali benda, anak mungkin belum dapat membedakan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan kegunaannya. Anak juga dapat mengalami kesulitan ketika diminta menunjukkan benda tertentu berdasarkan instruksi guru. Hal ini dapat terjadi karena anak belum memperoleh cukup pengalaman untuk menghubungkan nama benda dengan objek yang sebenarnya. Pada kemampuan mengenal huruf, anak mungkin belum memahami bahwa setiap huruf memiliki bentuk dan bunyi yang berbeda. Anak dapat mengalami kesulitan membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama atau belum mampu menghubungkan huruf dengan kata yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, dalam pengenalan bilangan, anak mungkin hanya menghafalkan urutan angka tanpa memahami maknanya. Misalnya, anak mampu mengucapkan angka satu sampai lima, tetapi belum mampu mengambil lima benda ketika diminta

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

oleh guru.Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dimulai dari pengalaman yang paling dekat dengan kehidupan anak. Guru sebaiknya tidak langsung memberikan materi yang kompleks, tetapi memperkenalkan konsep sederhana melalui benda konkret, gambar, suara, dan aktivitas permainan.Pengenalan benda, huruf, dan bilangan juga perlu dilakukan secara terintegrasi. Sebagai contoh, ketika anak bermain menggunakan buah-buahan plastik, guru dapat mengajak anak mengenali nama buah, menyebutkan huruf awalnya, membedakan warnanya, dan menghitung jumlah buah. Dengan cara ini, satu kegiatan bermain dapat memberikan stimulasi terhadap beberapa aspek perkembangan sekaligus.

Strategi Pembelajaran Bermain untuk Mengenalkan Benda kepada Anak

Pengenalan benda merupakan tahap awal yang penting karena anak perlu memahami lingkungan konkret sebelum diarahkan pada pengenalan simbol. Benda-benda yang digunakan sebaiknya berasal dari lingkungan terdekat, seperti alat tulis, perlengkapan sekolah, mainan, peralatan makan, buah-buahan, dan benda yang ditemukan di rumah.Guru dapat menerapkan beberapa jenis permainan untuk membantu anak mengenal benda.

Permainan Mencocokkan Benda Dengan Gambar

Permainan ini dilakukan dengan menyediakan beberapa benda asli dan kartu bergambar. Guru memperlihatkan sebuah gambar, kemudian meminta anak mencari benda yang sesuai dengan gambar tersebut. Contohnya, guru memperlihatkan gambar apel dan meminta anak mengambil buah apel plastik yang telah disediakan. Setelah anak menemukan benda yang tepat, guru menyebutkan nama benda tersebut dan meminta anak mengulanginya. Kegiatan ini membantu anak menghubungkan gambar dengan objek nyata. Selain itu, anak dapat belajar membedakan bentuk, warna, dan karakteristik benda. Guru juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa dengan mengajak anak menyebutkan nama benda secara berulang melalui percakapan yang menyenangkan.

Permainan Mencari Benda

Dalam permainan ini, guru meminta anak mencari benda tertentu yang telah disembunyikan atau diletakkan di beberapa tempat dalam kelas. Misalnya, guru mengatakan, "Ayo kita mencari benda yang berbentuk bulat." Anak kemudian mencari bola atau benda lain yang memiliki bentuk serupa. Permainan tersebut dapat melatih kemampuan pengamatan, pemahaman instruksi, dan kemampuan mengelompokkan benda. Anak juga belajar menghubungkan karakteristik suatu benda dengan pengalaman yang dimilikinya.

Permainan mengelompokkan benda

Guru menyediakan berbagai benda dengan bentuk, warna, dan ukuran yang berbeda. Anak diminta mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan karakteristiknya. Misalnya, anak mengelompokkan benda berwarna merah, biru, dan kuning atau memisahkan benda berukuran besar dan kecil. Melalui permainan tersebut, anak mulai mengenal konsep klasifikasi dan perbandingan. Kemampuan ini merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang dapat menjadi dasar untuk memahami konsep matematika pada tahap berikutnya.

Permainan Tebak Benda

Guru memasukkan beberapa benda ke dalam kotak tertutup. Anak diminta mengambil satu benda tanpa melihat, kemudian meraba dan menebak benda tersebut. Guru dapat memberikan pertanyaan sederhana seperti, "Apakah benda ini keras?", "Apakah benda ini berbentuk bulat?", atau "Benda ini digunakan untuk apa?" Permainan ini melibatkan kemampuan sensorik dan bahasa anak. Anak belajar mengenali karakteristik benda melalui sentuhan, kemudian mengungkapkan hasil pengamatannya secara sederhana. Dengan demikian, pengenalan benda sebaiknya tidak hanya mengandalkan gambar atau penjelasan guru. Penggunaan benda asli memberikan pengalaman yang lebih konkret sehingga anak dapat memahami objek melalui berbagai indera.

Secara analitis, permainan pengenalan benda bergerak dari pengalaman sensoris menuju pembentukan kategori. Mencocokkan gambar dengan benda membantu anak membangun hubungan antara representasi visual dan objek, sedangkan mencari serta mengelompokkan benda menuntut anak memperhatikan ciri tertentu dan membuat keputusan sederhana. Permainan tebak benda menambahkan pengalaman taktil dan penggunaan bahasa untuk menjelaskan ciri objek. Ketiga bentuk kegiatan tersebut tidak sepenuhnya saling menggantikan: guru dapat menggunakannya secara berurutan, dimulai dari mengenali objek, membedakan karakteristik, kemudian menyebutkan atau menjelaskan fungsi benda. Dengan demikian, indikator keberhasilan tidak hanya apakah anak dapat menyebut nama benda, tetapi juga apakah ia dapat menunjukkan, mencocokkan, mengelompokkan, atau menguraikan cirinya sesuai tahap perkembangan.

Strategi Pembelajaran Bermain untuk Mengenalkan Huruf

Pengenalan huruf pada anak taman kanak-kanak perlu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak memberikan tekanan kepada anak. Tujuan utamanya adalah memperkenalkan bentuk huruf, bunyi

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

huruf, serta hubungan huruf dengan kata-kata sederhana yang sering dijumpai. Febiyanti et al. (2021) menjelaskan bahwa pengenalan literasi awal dapat dilakukan melalui berbagai strategi, seperti bermain peran, percakapan aktif, penggunaan buku besar, dan stimulasi kesadaran fonologis. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran huruf tidak harus dilakukan melalui kegiatan menghafal secara terus-menerus. Beberapa strategi yang dapat diterapkan guru adalah sebagai berikut.

Bermain Menggunakan Kartu Huruf

Guru menyediakan kartu huruf berukuran cukup besar dan memiliki warna yang menarik. Setiap kartu berisi satu huruf, misalnya A, B, C, dan seterusnya. Pada tahap awal, guru dapat memperkenalkan beberapa huruf terlebih dahulu. Anak diminta memperhatikan bentuk huruf, mendengarkan bunyinya, dan mencoba menyebutkannya. Selanjutnya, guru menghubungkan huruf dengan nama benda yang dikenal anak. Misalnya, huruf A dengan apel, B dengan bola, dan C dengan ceri. Kegiatan tersebut membantu anak memahami bahwa huruf merupakan simbol yang dapat digunakan untuk membentuk kata.

Bermain Menyusun Huruf Menggunakan Balok

Guru menyediakan balok yang memiliki tulisan huruf pada setiap sisinya. Anak diminta memilih balok tertentu dan menyusunnya sesuai dengan arahan sederhana. Guru dapat memulai dengan satu huruf, kemudian mengajak anak menemukan huruf yang sama pada kartu lainnya. Permainan ini tidak hanya menstimulasi pengenalan huruf, tetapi juga melatih koordinasi mata dan tangan serta kemampuan motorik halus.

Bermain Membentuk Huruf Menggunakan Plastisin

Anak diberikan plastisin atau bahan lunak yang aman untuk dibentuk. Guru memperlihatkan satu bentuk huruf, kemudian meminta anak mencoba membuat bentuk yang serupa. Misalnya, anak membentuk huruf O menggunakan plastisin, kemudian membentuk huruf I dengan menggunakan plastisin yang dipanjangkan. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar melalui sentuhan dan gerakan. Anak tidak hanya melihat bentuk huruf, tetapi juga merasakan proses membentuknya.

Bermain Mencari Huruf Awal Nama Benda

Guru memperlihatkan gambar atau benda tertentu, kemudian mengajak anak menemukan huruf awal dari nama benda tersebut. Contohnya, ketika guru memperlihatkan gambar bola, guru memperkenalkan huruf B. Anak kemudian diminta mencari kartu huruf B di antara beberapa kartu yang tersedia. Kegiatan ini membantu anak mulai memahami hubungan antara simbol huruf dan kosakata sederhana.

Bernyanyi dan Bergerak Menggunakan Huruf

Guru dapat menggunakan lagu sederhana yang berkaitan dengan pengenalan huruf. Anak diajak menyanyikan nama huruf sambil melakukan gerakan tertentu. Kegiatan bernyanyi dapat membantu anak mengingat bunyi dan urutan huruf melalui pengulangan yang menyenangkan. Namun, guru tetap perlu memastikan bahwa anak memahami bentuk huruf, bukan hanya mampu menghafalkan lagu alfabet. Penggunaan berbagai permainan tersebut menunjukkan bahwa pengenalan huruf dapat dilakukan secara bertahap melalui pengalaman visual, auditori, dan motorik.

Dari sisi pembelajaran, pengenalan huruf perlu membedakan kemampuan menghafal urutan alfabet dengan pemahaman terhadap bentuk dan bunyi huruf. Kartu huruf dan lagu dapat mendukung pengenalan visual-auditori, tetapi anak mungkin hanya mengingat urutan lagu tanpa mampu mengidentifikasi huruf secara terpisah. Balok huruf, plastisin, dan pencarian huruf awal memberi kesempatan untuk mengamati, membentuk, dan menghubungkan simbol dengan kosakata yang bermakna. Karena itu, kegiatan sebaiknya tidak berhenti pada pengulangan nama huruf. Guru perlu meminta anak memilih huruf tertentu, menemukan huruf yang sama, atau menghubungkannya dengan nama benda yang akrab. Urutan ini membantu menjaga agar pengenalan literasi awal tetap bermakna dan tidak berubah menjadi latihan membaca formal yang melampaui kesiapan anak.

Strategi Pembelajaran Bermain untuk Mengenalkan Bilangan

Pengenalan bilangan pada anak usia dini perlu dimulai dari konsep jumlah benda yang dapat diamati secara langsung. Anak perlu memahami bahwa bilangan bukan hanya simbol yang diucapkan, tetapi juga menunjukkan banyaknya suatu benda. Pembelajaran numerasi awal sebaiknya dimulai dengan jumlah kecil dan disesuaikan dengan kemampuan anak. Guru dapat memperkenalkan angka satu sampai tiga terlebih dahulu, kemudian melanjutkan ke angka berikutnya setelah anak mulai memahami konsep sebelumnya. Beberapa permainan yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Permainan Menghitung Benda Konkret

Guru menyediakan benda-benda seperti balok, bola kecil, stik es krim, atau tutup botol berukuran aman. Anak diminta menghitung jumlah benda yang disediakan. Sebagai contoh, guru meletakkan tiga buah balok di atas meja dan mengajak anak menghitung bersama-sama. Setelah anak mulai memahami jumlah, guru dapat menunjukkan kartu angka tiga dan menghubungkannya dengan tiga buah balok tersebut. Kegiatan ini membantu anak memahami hubungan antara lambang bilangan dan jumlah benda.

Permainan Memasukkan Benda Ke Dalam Keranjang

Guru menyediakan keranjang dan beberapa benda kecil yang aman. Anak diminta memasukkan benda sesuai dengan jumlah yang diperintahkan. Misalnya, guru mengatakan, "Masukkan dua bola ke dalam keranjang." Anak kemudian mengambil dua bola dan memasukkannya. Permainan ini dapat mengembangkan kemampuan berhitung sederhana, memahami instruksi, serta melatih koordinasi motorik anak.

Permainan Lompat Angka

Guru membuat beberapa angka menggunakan kertas berukuran besar dan meletakkannya di lantai. Anak diminta melompat menuju angka yang disebutkan guru. Pada tahap awal, angka yang digunakan dapat dibatasi menjadi satu sampai tiga. Setelah anak mulai mengenali angka, jumlah angka dapat ditambah secara bertahap. Permainan ini menggabungkan aktivitas fisik dengan pengenalan simbol bilangan sehingga anak dapat belajar melalui gerakan.

Permainan Pasar-Pasaran

Guru menyiapkan beberapa benda yang menyerupai buah, sayuran, atau makanan. Anak diajak bermain sebagai penjual dan pembeli. Dalam permainan tersebut, anak dapat diminta mengambil dua buah apel, memberikan tiga buah jeruk, atau menghitung jumlah barang yang dibeli. Penelitian Erniati et al. (2025) menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat mendukung pengembangan literasi baca tulis dan numerasi anak usia 5-6 tahun. Permainan pasar-pasaran juga memberikan pengalaman kontekstual karena anak mempelajari konsep jumlah melalui situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Permainan Menyusun Puzzle Angka

Guru menyediakan puzzle sederhana yang memiliki gambar angka dan jumlah objek yang sesuai. Anak diminta mencocokkan lambang bilangan dengan gambar yang menunjukkan jumlah tertentu. Contohnya, angka dua dicocokkan dengan gambar dua apel, sedangkan angka tiga dicocokkan dengan gambar tiga bola. Permainan ini membantu anak mengembangkan kemampuan mencocokkan simbol dengan kuantitas secara bertahap. Hakiki et al. (2026) dalam kajian mengenai perkembangan numerasi awal di Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dan penggunaan media manipulatif merupakan pendekatan yang banyak digunakan untuk mendukung kemampuan numerasi, keterlibatan belajar, dan kemampuan pemecahan masalah anak.

Perbedaan mendasar dalam permainan numerasi terletak pada apakah anak hanya menyebut simbol angka atau memahami kuantitas yang diwakilinya. Menghitung benda konkret dan memasukkan benda ke keranjang menekankan korespondensi antara kata bilangan dan objek yang dihitung. Lompat angka lebih kuat melibatkan gerak dan pengenalan simbol, sedangkan pasar-pasaran memberi konteks sosial untuk menggunakan jumlah dalam kegiatan sehari-hari. Puzzle angka menghubungkan lambang dengan representasi kuantitas. Oleh sebab itu, permainan-permainan tersebut akan lebih bermakna apabila guru secara konsisten meminta anak mencocokkan tiga hal: jumlah benda, kata bilangan yang diucapkan, dan lambang angkanya. Anak yang dapat melafalkan urutan angka belum tentu memahami jumlah; penilaian perlu memeriksa pemahaman kuantitas melalui tindakan mengambil, menyusun, atau memberikan benda sesuai jumlah.

Integrasi Pengenalan Benda, Huruf, dan Bilangan dalam Satu Kegiatan Bermain

Pembelajaran benda, huruf, dan bilangan tidak harus selalu dilakukan secara terpisah. Guru dapat mengintegrasikan ketiga kemampuan tersebut melalui satu kegiatan bermain yang dirancang secara sederhana. Salah satu contoh kegiatan yang dapat diterapkan adalah permainan toko buah. Guru menyiapkan beberapa buah asli atau buah tiruan, kartu gambar, kartu huruf, dan kartu angka.

Pertama, anak diajak mengenali nama buah yang tersedia. Guru memperlihatkan buah apel, jeruk, pisang, dan mangga. Anak diminta menyebutkan nama buah sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kedua, guru memperkenalkan huruf awal dari nama buah tersebut. Misalnya, A untuk apel dan J untuk jeruk. Anak kemudian diminta mencocokkan gambar buah dengan kartu huruf. Ketiga, guru mengajak anak menghitung jumlah buah yang tersedia. Anak dapat diminta mengambil dua buah apel atau tiga buah jeruk. Keempat, anak diajak bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Dalam kegiatan ini, anak dapat berinteraksi,

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

berkomunikasi, mengenali benda, dan menggunakan konsep bilangan sederhana. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh pengalaman belajar yang saling berkaitan. Pengenalan benda menjadi dasar untuk memahami kosakata, pengenalan huruf membantu anak mengenali simbol bahasa, sedangkan pengenalan bilangan membantu anak memahami konsep jumlah.

Pembelajaran terpadu seperti ini dapat mengurangi kesan bahwa belajar merupakan kegiatan yang sulit dan membosankan. Anak dapat belajar tanpa harus selalu duduk dan mengerjakan lembar kerja. Selain itu, kegiatan terpadu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengamati kemampuan anak dalam beberapa aspek perkembangan sekaligus. Guru dapat mengetahui apakah anak sudah mampu menyebutkan nama benda, mengenali huruf awal, dan memahami jumlah benda.

Integrasi ketiga kemampuan tersebut mempunyai kelebihan karena satu konteks bermain dapat menghubungkan pengalaman nyata, kosakata, simbol huruf, dan jumlah. Namun, integrasi tidak berarti guru harus menuntut semua kemampuan muncul sekaligus dalam satu waktu. Jika terlalu banyak instruksi diberikan, anak yang masih membangun pengenalan benda dapat kehilangan fokus ketika diminta sekaligus menyebut huruf dan menghitung. Karena itu, guru perlu menetapkan satu tujuan utama dan satu atau dua tujuan pendukung, kemudian menyesuaikan tingkat bantuan. Sebagai contoh, anak yang belum mengenali nama buah cukup diminta menunjukkan atau memilih buah terlebih dahulu; pengenalan huruf awal dan penghitungan ditambahkan setelah anak menunjukkan kesiapan. Prinsip bertahap ini membuat pembelajaran terpadu tetap berpusat pada kebutuhan anak.

Peran Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Bermain

Guru memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran bermain. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga menjadi fasilitator, pendamping, pengamat, dan pemberi stimulasi bagi perkembangan anak. Dalam pembelajaran bermain, guru harus mampu menciptakan lingkungan yang aman dan menyenangkan. Lingkungan kelas perlu disusun agar anak dapat bergerak, memilih permainan, dan menggunakan media pembelajaran dengan mudah.

Peran guru dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama, guru sebagai perencana pembelajaran. Guru perlu menentukan tujuan kegiatan, memilih jenis permainan, menyediakan media, dan menyusun langkah pembelajaran berdasarkan kemampuan anak. Kedua, guru sebagai fasilitator. Guru menyediakan berbagai alat permainan edukatif yang dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Ketiga, guru sebagai pendamping. Guru memberikan bantuan kepada anak yang belum memahami permainan atau mengalami kesulitan dalam mengenali benda, huruf, dan bilangan. Keempat, guru sebagai motivator. Guru memberikan dorongan dan apresiasi terhadap setiap usaha yang dilakukan anak. Apresiasi dapat berupa pujian sederhana, seperti "Bagus, kamu sudah menemukan bola" atau "Hebat, kamu sudah mencoba menyebutkan huruf A". Kelima, guru sebagai evaluator. Guru melakukan pengamatan terhadap perkembangan anak selama kegiatan berlangsung. Penilaian tidak hanya didasarkan pada benar atau salahnya jawaban, tetapi juga memperhatikan proses, keterlibatan, usaha, dan perkembangan kemampuan anak.

Febiyanti et al. (2021) menekankan pentingnya peran guru dalam mengembangkan literasi awal melalui strategi pembelajaran yang bervariasi. Hal ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran bukan hanya ditentukan oleh media, melainkan juga oleh cara guru berinteraksi dan memberikan stimulasi kepada anak.

Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Bermain

Agar kegiatan bermain dapat berjalan secara terarah, guru perlu menyusun tahapan pelaksanaan pembelajaran. Pertama, tahap persiapan. Pada tahap ini, guru mengidentifikasi kemampuan awal anak melalui pengamatan sederhana. Guru perlu mengetahui apakah anak sudah mampu mengenali beberapa benda, menyebutkan huruf tertentu, atau memahami jumlah sederhana. Setelah itu, guru menyiapkan media pembelajaran yang aman, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Kedua, tahap pembukaan. Guru mengawali kegiatan dengan menyapa anak, mengajak bernyanyi, dan melakukan percakapan ringan mengenai tema pembelajaran. Misalnya, guru mengajak anak berbicara tentang benda yang dibawa dari rumah atau buah yang pernah mereka makan. Kegiatan ini bertujuan membangun suasana belajar yang nyaman dan meningkatkan ketertarikan anak.

Ketiga, tahap kegiatan inti. Guru memperkenalkan permainan yang berkaitan dengan benda, huruf, atau bilangan. Anak diberikan kesempatan untuk mencoba, mengamati, dan melakukan kegiatan secara langsung. Guru tidak perlu memberikan terlalu banyak instruksi dalam satu waktu. Instruksi sebaiknya menggunakan kalimat sederhana agar mudah dipahami.

Keempat, tahap pendampingan. Guru mengamati aktivitas anak dan memberikan bantuan sesuai kebutuhan. Anak yang belum mampu menyelesaikan permainan dapat diberikan contoh atau bantuan secara

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

bertahap. Guru juga perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang permainan sampai mereka mulai memahami konsep yang diperkenalkan.

Kelima, tahap penutup. Guru mengajak anak mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukan. Misalnya, guru bertanya mengenai benda yang ditemukan, huruf yang diperkenalkan, atau jumlah benda yang dihitung. Kegiatan diakhiri dengan apresiasi terhadap usaha anak dan pemberian motivasi agar mereka tetap tertarik mengikuti pembelajaran berikutnya.

Faktor yang Mendukung Keberhasilan Pembelajaran Bermain

Keberhasilan pembelajaran bermain dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor pertama adalah ketersediaan media pembelajaran. Media yang konkret dan menarik dapat membantu anak memahami materi dengan lebih mudah. Guru tidak selalu harus menggunakan alat permainan yang mahal. Benda-benda sederhana seperti kardus, tutup botol, balok, gambar, dan benda yang tersedia di lingkungan sekolah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Faktor kedua adalah kemampuan guru. Guru perlu memiliki kreativitas dalam mengembangkan permainan dan memahami karakteristik anak. Permainan yang terlalu sulit dapat membuat anak kehilangan minat, sedangkan permainan yang terlalu mudah dapat mengurangi tantangan belajar. Faktor ketiga adalah lingkungan belajar. Lingkungan yang aman, nyaman, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi akan mendukung keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Faktor keempat adalah dukungan keluarga. Orang tua dapat melanjutkan stimulasi di rumah melalui aktivitas sederhana, seperti mengajak anak mengenali benda, menyebutkan huruf awal nama benda, dan menghitung jumlah mainan. Faktor kelima adalah konsistensi stimulasi. Pengenalan benda, huruf, dan bilangan membutuhkan pengulangan. Anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengulang pengalaman belajar dalam berbagai situasi agar pemahaman berkembang secara bertahap.

Kendala dalam Pembelajaran Bermain dan Upaya Mengatasinya

Pelaksanaan pembelajaran bermain tidak selalu berjalan sesuai dengan harapan. Guru dapat menghadapi berbagai kendala, terutama ketika kemampuan awal anak berbeda-beda. Salah satu kendala adalah adanya anak yang kurang tertarik mengikuti kegiatan. Kondisi tersebut dapat diatasi dengan memilih permainan yang sesuai dengan minat anak. Guru dapat menggunakan benda yang familiar, warna yang menarik, atau permainan yang melibatkan gerakan. Kendala berikutnya adalah perbedaan kemampuan anak. Dalam satu kelas, mungkin terdapat anak yang sudah mampu mengenali beberapa huruf, sementara anak lainnya masih kesulitan membedakan benda. Guru perlu memberikan kegiatan dengan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai kemampuan masing-masing anak. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga dapat menjadi hambatan. Guru dapat mengatasi hal tersebut dengan membuat alat permainan edukatif sederhana menggunakan bahan yang mudah diperoleh. Kartu gambar dapat dibuat dari kertas bekas yang masih layak, sedangkan balok dapat dibuat menggunakan bahan yang aman dan tidak memiliki bagian tajam. Kendala lainnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Guru perlu menyusun kegiatan secara efektif dan tidak memaksakan terlalu banyak materi dalam satu pertemuan. Pembelajaran dapat difokuskan pada satu atau dua tujuan sederhana agar anak memiliki kesempatan memahami materi dengan baik. Guru juga perlu memperhatikan anak yang membutuhkan pendampingan lebih intensif. Anak yang belum mampu mengikuti instruksi dapat diberikan contoh secara langsung, bantuan visual, dan pengulangan dengan bahasa sederhana.

Dengan demikian, kendala dalam pembelajaran bermain dapat diatasi melalui perencanaan yang fleksibel, pemilihan media yang sesuai, serta kemampuan guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan anak.

Dampak Pembelajaran Bermain terhadap Perkembangan Anak

Pembelajaran bermain memberikan manfaat yang tidak hanya berkaitan dengan pengenalan benda, huruf, dan bilangan, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Dari aspek kognitif, kegiatan bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengamati, mengingat, membandingkan, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana. Ketika anak menyusun balok berdasarkan warna atau bentuk, mereka sedang mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami hubungan antarobjek. Dari aspek bahasa, kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mendengarkan, memahami instruksi, menyebutkan nama benda, dan mengungkapkan pendapat. Percakapan selama bermain juga membantu memperkaya kosakata anak. Dari aspek motorik, kegiatan seperti menyusun balok, membentuk huruf menggunakan plastisin, mengambil benda, dan mencocokkan kartu dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta keterampilan motorik halus. Dari aspek sosial emosional, permainan kelompok membantu anak belajar menunggu giliran, berbagi alat permainan, bekerja sama, dan menghargai teman. Anak juga dapat mengembangkan rasa percaya diri ketika berhasil menyelesaikan suatu permainan. Dari aspek kreativitas, anak

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

memperoleh kesempatan untuk mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan kegiatan. Mereka dapat membangun bentuk menggunakan balok, menciptakan permainan sederhana, dan menggunakan benda sesuai imajinasinya.

Hakiki et al. (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran numerasi berbasis bermain dan penggunaan media konkret dapat memberikan kontribusi terhadap keterlibatan belajar dan perkembangan kemampuan berpikir anak. Sementara itu, Amir et al. (2024) menegaskan bahwa praktik pembelajaran berbasis bermain dapat memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Dengan demikian, pembelajaran bermain tidak seharusnya dinilai hanya berdasarkan kemampuan anak dalam menyebutkan huruf atau angka. Keberhasilan pembelajaran juga perlu dilihat dari meningkatnya rasa ingin tahu, keberanian mencoba, kemampuan berkomunikasi, dan keterlibatan anak dalam kegiatan.

Jika dibandingkan, literatur yang digunakan dalam kajian ini memberikan kontribusi pada lapisan yang berbeda. Amir et al. (2024) dan Utami et al. (2020) membantu menjelaskan praktik serta posisi pedagogis guru dalam pembelajaran berbasis bermain; Febiyanti et al. (2021) memberi perhatian pada strategi pengenalan literasi; sedangkan Erniati et al. (2025) dan Hakiki et al. (2026) berkaitan dengan bermain peran serta perkembangan numerasi awal. Perbedaan fokus tersebut menunjukkan bahwa dukungan terhadap pembelajaran bermain tidak berasal dari satu jenis permainan atau satu indikator tunggal, melainkan dari kesesuaian antara tujuan perkembangan, aktivitas, media, dan interaksi guru-anak. Pada saat yang sama, hasil dari kajian-kajian tersebut tidak dapat diperlakukan sebagai bukti bahwa setiap permainan pasti menghasilkan peningkatan yang sama, sebab konteks, rancangan, dan kemampuan yang ditelaah berbeda. Sintesis yang lebih tepat adalah bahwa bermain menyediakan kondisi belajar yang potensial, sedangkan kualitas hasilnya bergantung pada rancangan dan pendampingan yang responsif.

Sintesis Kritis dan Keterbatasan Kajian

Secara keseluruhan, sintesis literatur memperlihatkan tiga prinsip yang saling berhubungan. Pertama, pembelajaran bergerak dari objek konkret menuju representasi dan simbol: anak mengenali benda yang dapat disentuh, kemudian menghubungkannya dengan gambar atau kata, huruf awal, serta lambang bilangan. Kedua, bermain perlu mengandung tujuan belajar yang jelas tetapi tetap memberi ruang bagi pilihan, eksplorasi, pengulangan, dan interaksi anak. Ketiga, guru berperan sebagai pengamat perkembangan yang menyesuaikan tingkat kesulitan dan bantuan, bukan sekadar pemberi instruksi atau penilai jawaban benar-salah. Ketiga prinsip ini menjelaskan mengapa media yang menarik saja tidak cukup; media perlu dihubungkan dengan percakapan, pertanyaan, dan tindakan yang mendorong anak membangun makna.

Temuan kajian ini juga perlu dibaca dengan memperhatikan keterbatasannya. Pertama, penelitian ini tidak mengumpulkan data primer dari anak atau guru sehingga tidak dapat menyajikan perubahan skor, frekuensi keberhasilan, ataupun perbandingan efektivitas antarpermainan. Kedua, sumber yang ditelaah memiliki fokus dan konteks yang beragam, sehingga sintesis bersifat konseptual dan tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi hasil pada semua lembaga TK. Ketiga, uraian jenis permainan dalam artikel ini merupakan rekomendasi pedagogis yang disusun dari sintesis literatur; penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan usia, kemampuan awal, keamanan media, dan kondisi kelas. Penelitian berikutnya dapat menguji kerangka bertahap dan terpadu ini melalui observasi kelas atau penelitian tindakan kelas dengan indikator yang terukur untuk pengenalan benda, bentuk/bunyi huruf, serta hubungan lambang bilangan dan kuantitas.

Hasil kajian ini memberikan beberapa implikasi bagi pelaksanaan pendidikan taman kanak-kanak. Pertama, guru perlu mengutamakan pengalaman konkret sebelum memperkenalkan konsep yang bersifat abstrak. Anak sebaiknya mengenal benda asli terlebih dahulu sebelum diarahkan untuk memahami gambar atau simbol yang mewakili benda tersebut. Kedua, pengenalan huruf dan bilangan perlu dilakukan melalui kegiatan yang sesuai dengan perkembangan anak. Guru sebaiknya tidak menjadikan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung secara formal sebagai satu-satunya ukuran keberhasilan pembelajaran. Ketiga, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang variatif. Penggunaan kartu gambar, balok, puzzle, plastisin, benda konkret, dan permainan peran dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga anak tidak mudah merasa bosan. Keempat, pembelajaran harus memperhatikan perbedaan kemampuan setiap anak. Anak yang belum mampu mengenali suatu simbol perlu diberikan kesempatan mengulang kegiatan tanpa tekanan atau perbandingan dengan teman lainnya. Kelima, guru dan orang tua perlu membangun kerja sama dalam memberikan stimulasi. Kegiatan yang dilakukan di sekolah dapat dilanjutkan di rumah melalui permainan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan, pembelajaran bermain dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk membantu anak taman kanak-kanak yang belum mengenal benda, huruf, dan bilangan. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, interaksi,

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

pengulangan, dan eksplorasi lingkungan. Kebaruan dari kajian ini terletak pada pengintegrasian tiga kemampuan dasar, yaitu pengenalan benda, literasi awal, dan numerasi awal dalam satu kerangka pembelajaran bermain yang bertahap. Ketiganya tidak dipandang sebagai kemampuan yang berdiri sendiri, tetapi sebagai keterampilan yang dapat dikembangkan secara terpadu melalui aktivitas konkret dan kontekstual.

KESIMPULAN

Pembelajaran bermain merupakan salah satu pendekatan yang sesuai untuk membantu anak taman kanak-kanak yang belum mengenal benda, huruf, dan bilangan. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan menggunakan berbagai benda, gambar, simbol, dan media pembelajaran yang menarik. Pendekatan ini memungkinkan anak memahami konsep secara bertahap tanpa merasa terbebani oleh kegiatan pembelajaran yang bersifat formal. Pengenalan benda dapat dilakukan melalui permainan mencocokkan gambar, mencari benda, mengelompokkan objek, dan menebak benda berdasarkan karakteristiknya. Pengenalan huruf dapat dilakukan melalui kartu huruf, balok, plastisin, permainan mencari huruf awal, dan kegiatan bernyanyi. Sementara itu, pengenalan bilangan dapat dilakukan melalui kegiatan menghitung benda, memasukkan objek ke dalam keranjang, lompat angka, bermain pasar-pasaran, dan menyusun puzzle angka. Pembelajaran benda, huruf, dan bilangan juga dapat diintegrasikan dalam satu kegiatan bermain agar anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keberhasilan kegiatan tersebut dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang permainan, menyediakan media yang sesuai, memberikan pendampingan, serta memperhatikan perbedaan perkembangan setiap anak. Selain membantu pengenalan kemampuan dasar, pembelajaran bermain juga memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, dan kreativitas. Oleh karena itu, guru taman kanak-kanak perlu mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada anak, menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Berdasarkan hasil kajian pustaka ini, guru disarankan tidak terburu-buru menuntut anak menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung secara formal. Guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal lingkungan, memahami simbol, dan mengembangkan konsep bilangan melalui pengalaman bermain yang berulang, konkret, dan menyenangkan. Penilaian hendaknya memperhatikan kemampuan anak menunjukkan dan mengelompokkan benda, mengenali bentuk serta bunyi huruf, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, bukan hanya kemampuan menghafal. Kesimpulan ini merupakan sintesis konseptual dari literatur yang ditelaah, bukan bukti pengujian langsung di kelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu menguji penerapan strategi tersebut melalui observasi, penelitian tindakan kelas, atau rancangan penelitian lain pada satuan pendidikan taman kanak-kanak.

REFERENSI

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 teacher's experiences in Yogyakarta City. *Journal of Early Childhood Care and Education (JECCE), 7*(2), 77–94. https://doi.org/10.26555/jece.v7i2.10948

Damayanti, A. T. (2025). *Serunya belajar melalui bermain*. Direktorat Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Nonformal.

Erniati, R., Watini, S., & Yuliantina, I. (2025). Pengaruh metode bermain peran terhadap literasi baca tulis dan numerasi anak usia 5–6 tahun. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal, 5*(1). https://doi.org/10.21093/bocah.v5i1.12531

Febiyanti, A., Kurniati, E., & Nzunda, I. E. (2021). Teachers' strategies in introducing literacy to early childhood: Lesson from Indonesia. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak, 7*(2), 123–134. https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.72-03

Hakiki, A. R., Suharti, Adhe, K. R., & Anggraeni, N. (2026). The landscape of early numeracy skills research in Indonesia: A systematic literature review. *Journal of Education Research, 7*(2). https://doi.org/10.37985/jer.v7i2.3654

Nurjanah, N. A., & Budisantoso, H. T. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis game untuk pengenalan angka dan huruf pada anak TK Nahdlatul Ulama Kaplongan. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan, 25*(2).

Suhaeni, Y., Kisai, A. A., & Syarif, M. A. (2026). Peningkatan kemampuan pengenalan bilangan 1–10 melalui media bowling modifikasi berbasis bermain pada anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1). https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2185

Utami, A. D., Fleer, M., & Li, L. (2020). Shift in teachers' pedagogical practices in play-based programme in

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Indonesia. *International Journal of Early Years Education, 28*(4), 397–412. https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1777846