



Guided Play Sebagai Pendekatan Pedagogis Dalam Menjembatani STPPA Dan Capaian Pembelajaran PAUD (Studi Kasus di RA Al-Istiqomah Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur)

Asri Widiанти^{1*}, Eva Manfaatin Kartadinata², Ika Rustika Zainah³

¹²³ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Azami Cianjur

*Author Correspondence. Email: asriwidiанти526@gmail.com

Abstract: *Play is a central learning medium in early childhood education, yet classroom practice often turns play into a teacher-controlled activity that limits children's choices and social exploration. This study aims to describe guided play as a pedagogical approach that connects child development standards with early childhood learning outcomes at RA Al-Istiqomah, Cibeber District, Cianjur Regency. This research used a qualitative case study approach. Data were collected through classroom observation, interviews with the teacher and school principal, and learning documentation. The findings show that guided play was implemented through planning, classroom practice, and evaluation. The teacher selected learning outcomes, identified relevant child development aspects, and designed play activities such as block puzzles and collaborative play. During play, the teacher acted as a facilitator by preparing the environment, setting rules with children, asking guiding questions, providing scaffolding, and reinforcing positive behavior. Guided play supported children's prosocial development, especially sharing, taking turns, helping peers, showing empathy, and cooperating. The study concludes that guided play can help teachers translate curriculum documents into meaningful play experiences while supporting children's social-emotional growth.*

Keywords: Playful Pedagogy; Prosocial Development; Teacher Scaffolding; Curriculum Alignment; Early Learning

Abstrak: Bermain menjadi media utama dalam pembelajaran anak usia dini, tetapi praktik di kelas sering mengubah bermain menjadi kegiatan yang terlalu dikendalikan guru sehingga pilihan dan eksplorasi sosial anak menjadi terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan guided play sebagai pendekatan pedagogis yang menghubungkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dengan Capaian Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini di RA Al-Istiqomah Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta dokumentasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guided play diterapkan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru menentukan capaian pembelajaran, mengidentifikasi aspek perkembangan anak yang relevan, lalu merancang kegiatan bermain seperti puzzle balok dan permainan kolaboratif. Dalam pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator dengan menyiapkan lingkungan bermain, membuat aturan bersama anak, memberi pertanyaan pemantik, melakukan pendampingan, dan memberi penguatan perilaku positif. Guided play mendukung perkembangan prososial anak, terutama berbagi, bergiliran, membantu teman, menunjukkan empati, dan bekerja sama. Penelitian ini menyimpulkan bahwa guided play dapat membantu guru menerjemahkan dokumen kurikulum ke dalam pengalaman bermain yang bermakna dan mendukung perkembangan sosial emosional anak.

Kata Kunci: Pedagogi Bermain; Perkembangan Prososial; Pijakan Guru; Keselarasan Kurikulum; Pembelajaran Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini menempatkan bermain sebagai cara utama anak membangun pengalaman belajar. Prinsip bermain sambil belajar tidak hanya hadir sebagai slogan pedagogis, tetapi juga menjadi dasar dalam merancang lingkungan, interaksi, dan asesmen yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam pembelajaran anak usia dini adalah guided play, yaitu kegiatan bermain yang tetap berpusat pada anak tetapi didukung arahan dan pijakan guru untuk mencapai tujuan perkembangan tertentu. Dalam praktiknya, kegiatan bermain di lembaga PAUD sering diarahkan melalui tema, media, dan aturan kelas yang telah disusun guru. Iskandar (2021) menunjukkan bahwa bermain di PAUD kerap dikemas dalam pembelajaran tematik yang tampak menyenangkan, tetapi masih memperlihatkan kontrol kuat dari guru sehingga anak memiliki ruang terbatas untuk memilih dan mengembangkan inisiatif bermainnya.

Dalam konteks kebijakan PAUD Indonesia, guru juga berhadapan dengan tuntutan untuk memahami Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dan Capaian Pembelajaran PAUD. Keduanya tidak cukup dipahami sebagai dokumen administratif, tetapi perlu diterjemahkan ke dalam praktik pembelajaran yang dekat dengan dunia anak. Kurikulum Merdeka mendorong satuan PAUD untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, berdiferensiasi, dan menyenangkan, termasuk melalui pengelolaan pembelajaran dan asesmen yang berpihak pada anak (Hidayat et al., 2026). Dalam konteks tersebut, guided play menjadi pendekatan yang potensial karena mampu menghubungkan indikator perkembangan dalam STPPA dengan capaian pembelajaran melalui aktivitas bermain yang terencana dan bermakna. Kondisi ini menuntut guru untuk tidak hanya menyusun kegiatan, tetapi juga membaca kebutuhan perkembangan anak melalui proses bermain yang terarah.

Sejumlah kajian telah membahas pentingnya pembelajaran berbasis bermain dalam PAUD. Mawardah dan Ramadhanti (2025) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat menciptakan suasana menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak. Khadijah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi sarana deteksi dini perkembangan karena perilaku anak tampak lebih natural dalam interaksi harian. Sementara itu, Masturoh et al. (2026) menemukan bahwa stimulasi perkembangan anak masih sering terbatas pada kegiatan tertentu, sehingga beberapa aspek perkembangan belum terfasilitasi secara optimal. Kajian lain memperlihatkan pentingnya model sentra, asesmen berbasis observasi, serta peran guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif, bahasa, dan motorik anak (Annur & Dewi, 2025; Firman & Anhusadar, 2022).

Meskipun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak membahas pembelajaran berbasis bermain, stimulasi perkembangan, asesmen, dan peran guru secara terpisah. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji guided play sebagai pendekatan pedagogis yang menjembatani Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dengan Capaian Pembelajaran PAUD, khususnya pada satuan Raudhatul Athfal yang memiliki karakteristik pembelajaran berbasis nilai-nilai keislaman.

Padahal, guided play memberi ruang bagi anak untuk aktif memilih, mencoba, dan mengeksplorasi, sementara guru tetap hadir sebagai fasilitator yang memberi arahan, pertanyaan, pijakan, dan dukungan sesuai tujuan pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya dalam menganalisis guided play sebagai strategi pedagogis yang menghubungkan STPPA dan Capaian Pembelajaran PAUD dalam konteks pendidikan anak usia dini berbasis keagamaan.

Berdasarkan isu tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan guided play sebagai pendekatan pedagogis dalam menjembatani Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dan Capaian Pembelajaran PAUD di RA Al-Istiqomah Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur. Penelitian ini juga diarahkan untuk melihat bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi aktivitas bermain terpandu agar kegiatan bermain tidak berhenti sebagai aktivitas menyenangkan, tetapi menjadi ruang pembelajaran yang bermakna bagi perkembangan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (Luthfiyah, 2018). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan memahami secara mendalam penerapan Guided Play sebagai pendekatan pedagogis dalam menjembatani Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan Capaian Pembelajaran (CP) pada aspek sosial emosional anak usia dini. Jenis studi kasus digunakan karena penelitian berfokus pada satu lokasi dan satu konteks tertentu, yaitu praktik pembelajaran Guided Play di RA Al-Istiqomah Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur (Rokhamah et al., 2024). Pemilihan studi kasus memungkinkan peneliti mengeksplorasi secara mendalam proses, dinamika, dan keterkaitan antara perencanaan pembelajaran, pelaksanaan Guided Play, serta pencapaian indikator perkembangan sosial emosional anak dalam konteks yang nyata. Melalui desain ini, peneliti dapat menggambarkan proses pembelajaran, pemahaman pendidik, kendala pelaksanaan, serta upaya guru dalam mengembangkan perilaku prososial anak melalui kegiatan bermain yang terarah.

Penelitian dilaksanakan di RA Al-Istiqomah yang beralamat di Kp. Babakan Gelar RT 007 RW 001 Desa Cibaregbeg Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur. Lokasi ini dipilih karena lembaga telah menerapkan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka dengan tetap mengacu pada STPPA sebagai standar perkembangan anak usia dini. Selain itu, guru mulai menerapkan pembelajaran berbasis bermain, tetapi masih menghadapi kesulitan dalam menyelaraskan indikator perkembangan STPPA dengan tujuan pembelajaran berbasis CP. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama kurang lebih tiga bulan, yaitu April sampai Juni 2026.

Subjek penelitian terdiri atas guru kelompok B, kepala RA, dan peserta didik RA Al-Istiqomah. Guru kelompok B dipilih sebagai informan utama karena terlibat langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran berbasis Guided Play. Kepala RA dipilih sebagai informan pendukung karena memiliki informasi tentang kebijakan lembaga, implementasi kurikulum, dan dukungan terhadap pembelajaran. Peserta didik menjadi subjek pengamatan untuk melihat munculnya

perilaku prososial selama kegiatan bermain, seperti berbagi, bekerja sama, menunjukkan empati, berkomunikasi positif, menunggu giliran, serta mengurangi perilaku agresif. Indikator-indikator perilaku prososial tersebut digunakan sebagai dasar untuk menganalisis keterkaitan antara STPPA dan elemen Jati Diri dalam Capaian Pembelajaran PAUD.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran Guided Play, wawancara dengan guru dan kepala RA, serta pengamatan terhadap perkembangan perilaku prososial anak selama kegiatan bermain. Data sekunder diperoleh dari modul ajar atau RPPH, dokumen kurikulum sekolah, catatan perkembangan anak, catatan anekdot guru, foto kegiatan pembelajaran, portofolio hasil karya anak, serta dokumen lain yang relevan dengan Guided Play, STPPA, dan Capaian Pembelajaran PAUD.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara naturalistik dengan posisi peneliti sebagai partisipan terbatas. Peneliti hadir langsung di kelas untuk mengamati pembelajaran, tetapi tidak mengambil alih peran guru. Fokus observasi mencakup cara guru menyiapkan lingkungan bermain, cara guru memberi scaffolding, penggunaan pertanyaan pemantik, interaksi sosial antaranak, keterlibatan anak dalam kegiatan bermain, dan indikator perilaku prososial yang muncul selama pembelajaran.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu, member check, perpanjangan pengamatan, dan ketekunan pengamatan. Penerapan berbagai teknik validasi tersebut bertujuan untuk memastikan konsistensi, kredibilitas, dan ketepatan interpretasi data yang diperoleh selama proses penelitian.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyalin hasil wawancara, mengelompokkan data sesuai fokus penelitian, memilih data yang relevan, dan memberi kode pada tema-tema utama. Tema yang dianalisis meliputi pemahaman guru terhadap STPPA dan CP, implementasi Guided Play, keterkaitan STPPA dan CP dalam praktik pembelajaran, perkembangan perilaku prososial anak, serta kendala dan upaya guru dalam penerapan Guided Play.

Selain menggunakan analisis interaktif, penelitian ini juga menerapkan kerangka analisis pedagogis untuk melihat hubungan antara STPPA dan CP PAUD. Analisis dilakukan dengan membandingkan indikator sosial emosional dalam STPPA dengan elemen Jati Diri dalam Capaian Pembelajaran PAUD. Indikator yang dianalisis mencakup berbagi, bekerja sama, empati, komunikasi sosial, dan pengendalian perilaku. Setiap indikator kemudian dihubungkan dengan bentuk aktivitas Guided Play, seperti bermain kelompok, permainan kolaboratif, bermain peran, diskusi reflektif, dan permainan dengan aturan. Kerangka analisis ini menjadi keunikan penelitian karena digunakan untuk memetakan secara sistematis bagaimana indikator perkembangan dalam STPPA diterjemahkan ke dalam aktivitas Guided Play yang mendukung pencapaian elemen Jati Diri pada Capaian Pembelajaran

PAUD. Kerangka ini digunakan untuk melihat secara jelas bagaimana guru menerjemahkan indikator perkembangan anak ke dalam kegiatan bermain yang terarah dan bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, sehingga temuan tidak disajikan dalam bentuk analisis statistik inferensial. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada kelas B RA Al-Istiqomah Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur. Subjek penelitian melibatkan guru, kepala RA, dan anak kelas B yang berjumlah 11 anak. Fokus utama penelitian diarahkan pada penerapan guided play sebagai pendekatan pedagogis dalam menjembatani Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan Capaian Pembelajaran (CP) PAUD, khususnya pada aspek perkembangan prososial anak. Untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian, temuan utama dirangkum dalam matriks yang memuat fokus temuan, data lapangan, dan makna temuan sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Matriks Temuan Penerapan Guided Play di RA Al-Istiqomah

Fokus Temuan	Bentuk Data Lapangan	Makna Temuan
Perencanaan pembelajaran	Guru menentukan Capaian Pembelajaran, mengidentifikasi aspek perkembangan anak, lalu memilih permainan yang sesuai	Guru mulai menghubungkan Capaian Pembelajaran dengan perkembangan anak dalam STPPA
Pelaksanaan guided play	Guru menyiapkan lingkungan bermain, membuat aturan main, memberi pertanyaan pemantik, dan membantu anak saat mengalami kesulitan	Guru berperan sebagai fasilitator, bukan pengendali penuh permainan
Perkembangan prososial anak	Anak mulai berbagi alat, bergiliran, membantu teman, menunjukkan empati, dan bekerja sama	Bermain terpandu memberi ruang bagi anak untuk melatih perilaku sosial secara langsung
Pemahaman guru terhadap STPPA dan CP	Guru memahami STPPA sebagai acuan perkembangan dan CP sebagai acuan pembelajaran	Guru memiliki pemahaman dasar, tetapi masih memerlukan pendampingan dalam menyelaraskan keduanya
Kendala penerapan	Anak sulit dikendalikan pada awal kegiatan, mudah bosan jika permainan kurang menarik, dan guru kesulitan menyusun keterkaitan STPPA dan CP	Keberhasilan guided play dipengaruhi oleh kesiapan guru, desain permainan, dan karakteristik anak
Upaya guru	Guru membuat aturan bersama, memberi perhatian intensif, melakukan refleksi awal dan akhir, serta memberi penguatan	Strategi pendampingan guru membantu anak tetap terlibat dalam kegiatan bermain

Berdasarkan hasil wawancara, perencanaan guided play di RA Al-Istiqomah dimulai dengan menentukan Capaian Pembelajaran, kemudian guru menelusuri aspek perkembangan anak yang relevan dalam STPPA. Guru kelas B menjelaskan, “Proses perencanaannya saya membuat RPP dengan menentukan CP-nya, terus saya cari perkembangan anak yang sesuai dengan CP yang saya pilih kemudian saya tentukan mainannya.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memilih permainan berdasarkan kesenangan anak, tetapi juga berusaha menautkannya dengan tujuan perkembangan dan pembelajaran. **Temuan ini mengindikasikan bahwa guru telah berupaya mengintegrasikan indikator perkembangan dalam STPPA dengan tujuan pembelajaran pada CP sehingga kegiatan bermain memiliki arah pedagogis yang jelas dan terukur.**

Hasil wawancara dengan kepala RA memperkuat temuan tersebut. Guru diarahkan untuk tetap memperhatikan indikator perkembangan anak dalam STPPA atau Standar Kompetensi Lulusan meskipun perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran. Dengan cara ini, kegiatan bermain tidak berhenti sebagai aktivitas rekreatif, tetapi menjadi sarana untuk mencapai perkembangan sosial emosional anak secara lebih terarah. **Kondisi ini menunjukkan bahwa lembaga berupaya menjaga kesinambungan antara standar perkembangan anak dan capaian pembelajaran agar proses pendidikan berlangsung secara holistik dan berpusat pada kebutuhan perkembangan anak.**

Pada tahap pelaksanaan, guided play diterapkan melalui aktivitas menyusun puzzle balok dan permainan “Dunia Balokku”. Observasi pada 19 Mei 2026 dan 2 Juni 2026 menunjukkan bahwa guru menyiapkan lingkungan bermain, menjelaskan aturan, memberi pertanyaan pemantik, mengamati proses bermain, dan memberi bantuan ketika anak mengalami kesulitan. Guru menyampaikan, “Perannya, saya mengarahkan di awal, bahkan kita buat aturan mainnya, kemudian saya amati yang mereka lakukan apabila terlihat kesulitan saya tanya dan mencari jawabannya bersama.” Pola ini memperlihatkan bahwa guru memberi ruang bagi anak untuk mencoba, tetapi tetap hadir sebagai pendamping belajar. **Peran guru dalam memberikan scaffolding menjadi salah satu ciri utama guided play karena anak tetap memperoleh kebebasan bereksplorasi sambil mendapatkan dukungan yang sesuai ketika menghadapi kesulitan.**

Penerapan guided play juga tampak dalam perkembangan perilaku prososial anak. Pada observasi pertama masih ditemukan anak yang belum mau berbagi alat permainan, belum mampu bergiliran, serta sesekali memukul atau berkata kurang sopan ketika merasa terganggu. Pada observasi kedua, anak mulai menunjukkan perilaku berbagi, membantu teman, bergiliran menggunakan media, dan menunjukkan empati terhadap teman yang mengalami kesulitan. Meskipun demikian, beberapa anak masih memerlukan pendampingan ketika menghadapi konflik sederhana. **Perubahan perilaku**

tersebut menunjukkan bahwa guided play memberikan kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan sosial secara langsung dalam situasi bermain yang nyata dan bermakna.

Temuan lain menunjukkan bahwa guru telah memahami perbedaan fungsi STPPA dan Capaian Pembelajaran. Guru menyatakan, “STPPA digunakan sebagai acuan perkembangan anak. Sedangkan CP digunakan untuk acuan merumuskan pembelajaran agar tercapai pembelajaran dengan baik.” Namun, guru juga mengakui masih mengalami kesulitan menyelaraskan keduanya karena STPPA dan CP sama-sama dipahami berhubungan dengan perkembangan anak. Kesulitan ini menunjukkan bahwa perubahan kurikulum memerlukan pendampingan teknis pada level perencanaan pembelajaran. Hasil ini memperlihatkan bahwa pemahaman konseptual guru sudah cukup baik, tetapi kemampuan mengintegrasikan kedua dokumen tersebut ke dalam praktik pembelajaran masih perlu diperkuat melalui pelatihan dan pendampingan berkelanjutan.

Kendala utama dalam penerapan guided play berkaitan dengan karakteristik anak, daya tarik permainan, dan kemampuan guru dalam menyusun hubungan antara STPPA dan CP. Guru menyampaikan bahwa pada awal penerapan masih ada anak yang sulit dikendalikan, sedangkan permainan yang kurang menarik membuat anak cepat bosan dan ingin beristirahat. Kepala RA juga menjelaskan bahwa guru perlu menghadapi karakter anak yang berbeda-beda dan memilih kegiatan yang dapat membuat semua anak terlibat. Upaya yang dilakukan guru meliputi pembuatan aturan bermain bersama, pemberian perhatian intensif, refleksi pada awal dan akhir kegiatan, serta penguatan terhadap perilaku positif. Strategi tersebut membantu menciptakan lingkungan bermain yang lebih kondusif sehingga anak dapat terlibat secara aktif sesuai karakteristik dan kebutuhan perkembangannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Iskandar (2021) yang menemukan bahwa bermain di PAUD sering dikemas dalam pembelajaran tematik yang tampak menyenangkan, tetapi masih memperlihatkan kontrol guru yang kuat. Perbedaannya, temuan di RA Al-Istiqomah menunjukkan bahwa kontrol guru mulai diarahkan menjadi bimbingan pedagogis. Guru tidak sepenuhnya membebaskan anak, tetapi juga tidak mendominasi permainan. Posisi guru berada di antara kebebasan anak dan tujuan pembelajaran. Di sinilah guided play menjadi penting karena memberi anak kesempatan memilih, mencoba, dan berinteraksi, sementara guru tetap menjaga arah perkembangan. Dengan demikian, guided play berfungsi sebagai jembatan antara pembelajaran yang berpusat pada anak dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Temuan tentang meningkatnya perilaku berbagi, bergiliran, membantu teman, dan menunjukkan empati juga mendukung pandangan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat menciptakan suasana aktif dan menyenangkan bagi anak. Mawardah dan Ramadhanti (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain mendorong partisipasi aktif serta mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak. Pada penelitian ini, unsur bermain tidak hanya membuat anak terlibat, tetapi juga menjadi ruang sosial tempat anak belajar mengelola keinginan, menunggu giliran,

dan merespons kebutuhan teman. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang dirancang secara terarah mampu menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan perilaku prososial pada anak usia dini.

Jika dibandingkan dengan Masturoh et al. (2026), temuan penelitian ini menunjukkan arah yang sejalan dalam hal pentingnya variasi stimulasi perkembangan melalui aktivitas bermain. Masturoh et al. menemukan bahwa stimulasi perkembangan anak sering terbatas pada aktivitas tertentu sehingga beberapa aspek perkembangan belum terfasilitasi secara optimal. Di RA Al-Istiqomah, permainan balok, puzzle, dan permainan kolaboratif memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan perilaku prososial, koordinasi, komunikasi, serta pemecahan masalah sederhana. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Masturoh et al. menekankan motorik kasar, sedangkan penelitian ini menekankan aspek prososial sebagai bagian dari perkembangan sosial emosional. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian mengenai pemanfaatan aktivitas bermain sebagai sarana stimulasi perkembangan sosial emosional anak.

Penerapan permainan yang dirancang, diarahkan, dan dievaluasi juga memiliki kesamaan dengan penelitian Fitriah dan Pusposari (2022). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa game-based learning with assessment dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran anak usia dini karena memadukan permainan, media, dan asesmen. Dalam penelitian ini, guru belum menggunakan perangkat permainan digital atau model pengembangan khusus, tetapi sudah menerapkan prinsip permainan terstruktur melalui aturan main, pengamatan perilaku, dan refleksi kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan sederhana tetap memiliki nilai pedagogis yang tinggi apabila dirancang berdasarkan tujuan perkembangan dan kebutuhan belajar anak.

Temuan mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi guided play juga berkaitan dengan penelitian Annur dan Dewi (2025) tentang pembelajaran berbasis sentra. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran PAUD ditentukan oleh kesiapan perencanaan, penggunaan media, kegiatan bermain, recalling, dan asesmen. Di RA Al-Istiqomah, guru menerapkan tahapan serupa melalui penyusunan RPP, penyiapan permainan, pendampingan proses bermain, dan refleksi. Namun, penelitian ini menemukan bahwa tantangan utama bukan hanya manajemen kelas, tetapi juga penyelarasan antara dokumen perkembangan anak dan dokumen capaian pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kompetensi perencanaan guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi guided play di lembaga PAUD.

Aktivitas bermain dalam penelitian ini juga berfungsi sebagai sarana membaca perkembangan anak secara natural. Hal ini sejalan dengan Khadijah et al. (2025) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain dapat menampilkan indikator perkembangan anak secara lebih autentik dibandingkan penilaian formal yang hanya bersifat rangkuman. Melalui observasi saat bermain, guru dapat melihat anak yang sudah mampu berbagi, anak yang masih sulit bergiliran, anak yang membantu teman, serta anak yang membutuhkan pendampingan saat menghadapi konflik. Data tersebut memberikan

gambaran perkembangan sosial emosional anak secara lebih kontekstual karena diperoleh dari situasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Dari sisi asesmen, temuan ini juga berhubungan dengan Loka et al. (2025) yang menekankan pentingnya observasi langsung, portofolio, asesmen berbasis permainan, dan keterlibatan orang tua dalam menilai perkembangan anak usia dini. Di RA Al-Istiqomah, asesmen lebih banyak dilakukan melalui pengamatan guru selama aktivitas bermain dan refleksi setelah kegiatan. Kekuatan pendekatan ini terletak pada kedekatannya dengan perilaku nyata anak. Namun, dokumentasi asesmen masih perlu diperkuat agar perkembangan anak dapat tercatat lebih sistematis dan mudah digunakan untuk perencanaan pembelajaran berikutnya. Penguatan dokumentasi asesmen akan membantu guru memperoleh data perkembangan yang lebih lengkap dan berkelanjutan.

Peran guru sebagai pendamping dalam guided play memperkuat temuan Firman dan Anhusadar (2022) yang menyatakan bahwa guru berperan sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, dan pelatih dalam menstimulasi kemampuan anak. Pada penelitian ini, peran guru terlihat saat memberi arahan awal, membuat aturan bersama, mengajukan pertanyaan, membantu anak yang kesulitan, dan memberi penguatan terhadap perilaku prososial. Peran tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan guided play sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memberikan dukungan yang tepat sesuai kebutuhan anak selama proses bermain berlangsung.

Meskipun penelitian ini berfokus pada aspek prososial, aktivitas bermain yang digunakan tetap memiliki keterkaitan dengan perkembangan lain. Yuliani dan Hanif (2024) menunjukkan bahwa guru dapat mengembangkan motorik kasar anak melalui aktivitas bermain, kegiatan luar ruang, dan gerakan terarah. Di RA Al-Istiqomah, permainan balok dan aktivitas kolaboratif lebih dominan pada sosial emosional, tetapi tetap melibatkan koordinasi gerak, komunikasi, dan pengambilan keputusan. Hal ini menunjukkan bahwa satu aktivitas bermain dapat memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu.

Kekuatan utama temuan penelitian ini terletak pada keterhubungan antara data observasi, wawancara guru, wawancara kepala RA, dan dokumentasi pembelajaran. Dua kali observasi memberikan gambaran perubahan perilaku prososial anak dari waktu ke waktu. Selain itu, penelitian ini menampilkan persoalan praktis yang sering dialami guru PAUD, yaitu kesulitan menyelaraskan STPPA dan Capaian Pembelajaran dalam perencanaan kegiatan bermain. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bahwa guided play dapat menjadi pendekatan yang membantu guru menerjemahkan dokumen kurikulum ke dalam pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi anak.

Kelemahan temuan penelitian ini terletak pada ruang lingkup yang masih terbatas pada satu lembaga RA dan satu kelompok belajar. Jumlah anak yang diamati juga terbatas, yaitu 11 anak kelas B. Rentang observasi yang dilakukan belum cukup panjang untuk melihat konsistensi perkembangan perilaku prososial anak dalam jangka waktu yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini belum menggali secara mendalam keterlibatan orang tua dalam mendukung perilaku prososial anak di rumah. Oleh

karena itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan subjek yang lebih beragam dan periode pengamatan yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Berdasarkan pembahasan tersebut, guided play dapat dipahami sebagai pendekatan yang relevan untuk menjembatani STPPA dan Capaian Pembelajaran PAUD. Pendekatan ini memberi ruang bagi anak untuk bermain secara aktif sekaligus memberi arah pedagogis bagi guru dalam merancang pengalaman belajar. Dalam konteks RA Al-Istiqomah, guided play membantu guru menghubungkan tujuan perkembangan sosial emosional dengan elemen Jati Diri pada Capaian Pembelajaran melalui kegiatan bermain yang konkret, terarah, dan dekat dengan pengalaman anak. Dengan demikian, guided play tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran berbasis bermain, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mendukung keterpaduan antara perkembangan anak dan pencapaian tujuan pembelajaran PAUD.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa guided play di RA Al-Istiqomah Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur diterapkan melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang berupaya menghubungkan STPPA dengan Capaian Pembelajaran PAUD. Guru memulai kegiatan dengan menentukan Capaian Pembelajaran, menyesuaikannya dengan aspek perkembangan anak dalam STPPA, lalu memilih permainan yang relevan. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan lingkungan bermain, menyusun aturan bersama anak, memberi pertanyaan pemantik, melakukan pendampingan, dan memberi penguatan terhadap perilaku positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan guided play tidak hanya membantu anak terlibat aktif dalam kegiatan bermain, tetapi juga membantu guru menerjemahkan indikator perkembangan dalam STPPA ke dalam pengalaman belajar yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran PAUD. Dengan demikian, tujuan perkembangan dan tujuan pembelajaran dapat diintegrasikan secara lebih nyata dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penempatan guided play sebagai pendekatan pedagogis yang menjembatani STPPA dan Capaian Pembelajaran PAUD, bukan sekadar sebagai metode bermain atau strategi pembelajaran yang menyenangkan. Orisinalitas penelitian tampak pada konteks kajian di Raudhatul Athfal, khususnya pada pengembangan perilaku prososial anak melalui kegiatan bermain terpandu. Anak menunjukkan perkembangan dalam berbagi, bergiliran, bekerja sama, membantu teman, menunjukkan empati, dan berkomunikasi secara lebih baik. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak menyoroti bermain sebagai sarana stimulasi perkembangan atau peningkatan keterlibatan anak, penelitian ini menempatkan guided play sebagai jembatan konseptual dan praktis antara standar perkembangan anak (STPPA) dan target pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Kebaruan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan perkembangan sekaligus tujuan pembelajaran.

Secara ilmiah, penelitian ini memberi kontribusi pada pengembangan kajian PAUD, terutama dalam memahami bagaimana guru dapat mengintegrasikan tujuan perkembangan dan tujuan pembelajaran melalui aktivitas bermain. Temuan ini juga memiliki implikasi praktis bagi guru, kepala RA, dan pengelola lembaga PAUD. Guru perlu mendapat pendampingan dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang mengaitkan STPPA dan Capaian Pembelajaran secara lebih jelas. Lembaga PAUD juga perlu menyediakan ruang, media, dan budaya pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk aktif, memilih, mencoba, berinteraksi, dan menyelesaikan masalah sederhana melalui bermain. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan guided play sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang lingkungan bermain, memberikan scaffolding, dan melakukan refleksi pembelajaran. Oleh karena itu, penguatan kompetensi pedagogis guru menjadi faktor penting dalam optimalisasi penerapan guided play di satuan PAUD.

Dampak penelitian ini bagi masyarakat adalah menguatkan pemahaman bahwa bermain bukan kegiatan tambahan dalam PAUD, melainkan bagian penting dari proses belajar anak. Bagi orang tua, temuan ini memberi pesan bahwa anak membutuhkan ruang bermain yang aman, terarah, dan tidak terlalu dibatasi agar perkembangan sosial emosionalnya tumbuh lebih baik. Dari sisi budaya pendidikan, penelitian ini mendorong perubahan cara pandang terhadap pembelajaran anak usia dini, dari kegiatan yang terlalu berpusat pada instruksi guru menuju kegiatan yang lebih menghargai suara, pilihan, dan pengalaman anak. Bagi lembaga pendidikan, guided play dapat menjadi alternatif pendekatan yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka karena mampu menghubungkan capaian perkembangan anak dengan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, guided play tidak hanya relevan untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar anak, tetapi juga berpotensi menjadi model pedagogis yang dapat diterapkan secara luas dalam pengembangan pembelajaran PAUD yang lebih holistik, partisipatif, dan berpusat pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, N. H., & Dewi, A. P. S. (2025). Optimalisasi kecerdasan majemuk anak usia dini: Implementasi model pembelajaran berbasis sentra. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 69–83. <https://doi.org/10.24256/tunascendekia.v8i2.6246>
- Darfin, S. A., & Saputra, E. E. (2025). Pelayanan bimbingan dan konseling anak usia dini di TK Jaya Purnama Bulukumba. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(2), 91–97.
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- Fitriah, N., & Pusposari, L. F. (2022). Pengembangan game-based learning with assessment dalam pembelajaran literasi keuangan di lembaga pendidikan anak usia dini. <https://repository.uin-malang.ac.id/17039/>

- Hidayat, Y., Herniawati, A., & Ihsanda, N. (2026). Pengantar manajemen pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar di era Kurikulum Merdeka. AMU Press.
<https://ejournal.amertamedia.co.id/index.php/press/article/view/676>
- Husain, I. A., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Saqjuddin, S. (2025). Program restoratif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di daerah tertinggal. *Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif*, 1(2), 38–48.
- Iskandar, B. (2021). Bermain sambil belajar: Konsepsi guru dalam mengelola permainan anak usia dini di PAUD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 461–466.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.242>
- Juwairiyah, A., Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Saputra, E. E. (2024). Analisis literasi digital para guru tingkat pendidikan sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 12811–12819.
- Khadijah, K., Nasution, H., Nisa, R. F., Amaliyah, N. A., & Tanjung, D. D. (2025). Pengembangan metode deteksi dini berbasis aktivitas bermain pada anak usia dini. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2), 3869–3877.
- Loka, N., Rofiq, A., Fadilah, L., Kalsum, U., Apriyani, N., & Oktafiani, I. S. (2025). Asesmen yang efektif dalam perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 315–323. <https://doi.org/10.34125/jmp.v10i2.486>
- Luthfiyah, M. F. (2018). Metodologi penelitian: Penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=UVRtDwAAQBAJ>
- Masturoh, U., Rohma, A., Maulidi, M., & Rochanah, L. (2026). Studi eksplorasi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 103–116. <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Atthufulah/article/view/9321>
- Mawardah, M., & Ramadhanti, S. D. (2025). Metode pembelajaran berbasis bermain pada anak usia dini di TK/MI YASPA Palembang. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 297–304. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i2.559>
- Permatasari, S. J., Saputra, E. E., & Sarah, S. (2025). Mengembangkan imajinasi anak usia dini melalui kegiatan melukis dengan media alam. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 442–450.
- Rokhamah, R. Y., Ardiansyah Hernadi, N., Rachmawati, F., Putri Hayam Dey, N., Wahyuning Purwanti, E., Noviana Yudho Bawono, R., Septian Riasanti Mola, M., Djumaty, B. L., & Kharisma Putra, G. (2024). Metode penelitian kualitatif (Teori, metode dan praktik). www.freepik.com
- Saputra, E. E. (2025). The impact of Montessori based learning on early childhood cognitive and social development. *Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(1), 13–22.
- Saputra, E. E. (2025). The Role of Teachers in Preventing Bullying Cases in Elementary Schools. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(2), 69–78.

- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2025). The role of social psychology in individual cognitive and social development. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(1), 44–55.
- Yuliani, R. D., & Hanif, M. (2024). Peran guru dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini pada TK Aisyiyah Muhammadiyah Wangandowo. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4), 158–168. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i4.384>