

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Bermain merupakan aktivitas esensial dalam kehidupan anak usia dini dan menjadi medium utama bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan, mengekspresikan diri, serta membangun pemahaman terhadap dunia melalui pengalaman langsung. Melalui aktivitas bermain, anak membangun makna, menegosiasikan peran sosial, serta belajar mengelola emosi dan perilakunya dalam interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya (Whitebread, 2012). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain merupakan medium integratif yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik secara menyeluruh. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, *learning through play* dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Zosh et al., 2018). Perspektif tersebut juga menunjukkan bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasi, membangun pengalaman sosial, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar (Fleer, 2014). Lebih jauh, bermain berkontribusi terhadap perkembangan regulasi diri dan penyesuaian sosial anak pada tahap perkembangan berikutnya (Colliver et al., 2022). Oleh karena itu, bermain tidak hanya memiliki nilai rekreatif, tetapi juga menjadi landasan penting dalam penyelenggaraan pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada anak.

Sebagai landasan pembelajaran anak usia dini, bermain diwujudkan dalam berbagai bentuk praktik yang disesuaikan dengan karakteristik anak dan tujuan perkembangan yang ingin dicapai. Berbagai aktivitas bermain dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan bahasa, sosial-emosional, kognitif, maupun karakter anak (Musfiroh, 2008; Latif et al., 2013). Salah satu bentuk bermain yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *pretend play* atau bermain peran, karena memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta membangun interaksi sosial melalui aktivitas yang bermakna (Berk et al., 2006; Elias & Berk, 2002). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam *sociodramatic play*

berkontribusi terhadap perkembangan regulasi diri, kemampuan berinteraksi, dan pemecahan masalah melalui negosiasi peran dan pengambilan keputusan selama bermain (Brandisauskiene et al., 2021). Beragam bentuk implementasi tersebut menunjukkan bahwa bermain memiliki fleksibilitas untuk dikembangkan dalam berbagai praktik pedagogis sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik anak, dan konteks pendidikan yang berbeda.

Meskipun bermain telah diakui sebagai pendekatan utama dalam pendidikan anak usia dini, implementasinya di berbagai negara masih menunjukkan dinamika antara idealitas dan praktik. Berbagai kebijakan dan kerangka kurikulum internasional, seperti *Early Years Foundation Stage* di Inggris dan pendekatan *play-based learning* di negara-negara Nordik, menempatkan bermain sebagai inti pengalaman belajar anak yang berbasis eksplorasi, partisipasi aktif, dan interaksi sosial (Bennett, 2014; Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD], 2017). Namun demikian, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa praktik bermain di kelas sering kali dipengaruhi oleh tuntutan kesiapan sekolah dan pencapaian akademik awal. Wood (2013) menjelaskan bahwa guru cenderung mengarahkan aktivitas bermain secara lebih terstruktur untuk memenuhi target kurikulum sehingga mengurangi spontanitas dan otonomi anak dalam bermain. Sejalan dengan itu, Rogers (2011) menunjukkan bahwa praktik bermain mengalami kecenderungan *schoolification*, yaitu pergeseran aktivitas bermain menuju bentuk pembelajaran yang semakin menyerupai pembelajaran formal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengakuan terhadap pentingnya bermain belum selalu diikuti oleh praktik pembelajaran yang mampu mempertahankan esensi bermain sebagai pengalaman belajar yang berpusat pada anak.

Kondisi serupa juga terlihat dalam praktik pendidikan anak usia dini di Indonesia. Bermain telah ditempatkan sebagai inti pembelajaran dan menjadi strategi utama dalam pelaksanaan kurikulum yang menekankan pengalaman belajar berpusat pada anak (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Namun demikian, implementasi bermain di satuan pendidikan anak usia dini masih menunjukkan kecenderungan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru (Utami et al., 2020). Dalam praktiknya, kegiatan bermain sering dipadukan dengan berbagai target perkembangan maupun kesiapan

akademik sehingga aktivitas bermain lebih berorientasi pada hasil belajar tertentu daripada memberikan ruang bagi eksplorasi dan inisiatif anak (Fridani & Lestari, 2008; Istiyani, 2013). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara prinsip bermain yang diidealkan dalam kebijakan dengan praktik pembelajaran di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan praktik bermain yang mampu memenuhi tujuan pembelajaran sekaligus mempertahankan esensi bermain sebagai pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada anak.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa bermain memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak, manfaat tersebut tidak dapat dilepaskan dari kualitas pengalaman bermain yang dialami anak. Bodrova & Leong (2013) menunjukkan bahwa anak-anak masa kini tidak selalu memperoleh pengalaman bermain yang kaya sebagaimana generasi sebelumnya karena kesempatan bermain semakin dipengaruhi oleh berbagai tuntutan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembahasan mengenai bermain tidak lagi cukup berhenti pada pertanyaan apakah bermain bermanfaat bagi perkembangan anak, melainkan perlu bergeser pada bentuk-bentuk praktik bermain yang memiliki potensi pedagogis dalam mendukung perkembangan anak. Salah satu bentuk praktik yang dinilai memiliki potensi tersebut adalah bermain berbasis buku cerita.

Buku cerita merupakan artefak budaya yang memuat narasi, konflik, emosi, serta nilai-nilai sosial yang dekat dengan pengalaman anak (Nikolajeva, 2014). Dalam perspektif *Cultural-Historical Theory*, narasi berfungsi sebagai alat mediasi yang memungkinkan anak membangun hubungan antara pengalaman personal dengan makna sosial melalui bahasa, simbol, dan imajinasi (Fleer, 2011). Dengan demikian, buku cerita tidak hanya menjadi media untuk mengenalkan cerita kepada anak, tetapi juga menyediakan konteks yang kaya untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna. Potensi inilah yang menjadikan buku cerita memiliki posisi penting sebagai pijakan dalam pengembangan aktivitas bermain.

Ketika buku cerita dikembangkan menjadi aktivitas bermain, narasi tidak lagi berhenti sebagai bahan bacaan, tetapi menjadi kerangka dramatik yang memandu tindakan, interaksi, dan pengambilan peran anak selama bermain (Lindqvist, 1995; Hakkarainen & Bredikyte, 2014). Anak didorong untuk mengambil perspektif tokoh, menegosiasikan peran, serta menyesuaikan tindakan

dengan alur cerita dan aturan bermain yang disepakati bersama. Penelitian Utami et al. (2020) menunjukkan bahwa konteks dramatik yang dibangun melalui cerita mampu menciptakan kondisi yang mendorong keterlibatan, perkembangan motif, dan partisipasi aktif anak dalam bermain. Dengan demikian, bermain berbasis buku cerita tidak hanya menyediakan pengalaman bermain yang imajinatif, tetapi juga menghadirkan konteks sosial yang memungkinkan anak mengembangkan pengendalian diri, memahami perspektif orang lain, dan membangun interaksi yang bermakna.

Di Indonesia, praktik pembelajaran yang memanfaatkan buku cerita dalam kegiatan bermain anak usia dini masih relatif terbatas dan umumnya belum menjadi bagian yang terintegrasi dengan proses pembelajaran. Buku cerita lebih sering digunakan sebagai kegiatan membaca bersama atau aktivitas pendukung setelah kegiatan inti selesai dibandingkan sebagai pijakan utama dalam aktivitas bermain (Musfiroh, 2008; Suyanto, 2014). Akibatnya, pengalaman anak terhadap cerita cenderung berhenti pada kegiatan mendengarkan, tanpa dilanjutkan melalui aktivitas dramatisasi atau bermain peran yang memungkinkan anak membangun kembali makna cerita secara aktif (Madyawati, 2016; Isbell et al., 2004). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa potensi buku cerita sebagai konteks bermain yang kaya secara pedagogis belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran anak usia dini.

Meskipun demikian, praktik pembelajaran di setiap satuan pendidikan anak usia dini tidak selalu menunjukkan karakteristik yang sama. Beberapa lembaga mulai mengembangkan penggunaan buku cerita tidak hanya sebagai media membaca bersama, tetapi juga sebagai pijakan dalam membangun pengalaman bermain yang terintegrasi dengan proses pembelajaran. Praktik semacam ini membuka kemungkinan bagi anak untuk terlibat secara lebih aktif dalam mengembangkan cerita melalui interaksi, imajinasi, dan permainan yang dibangun bersama. Salah satu praktik tersebut ditemukan pada sebuah satuan pendidikan anak usia dini di Jakarta Timur, yaitu Little Bear Indonesia (LBI).

Pada salah satu satuan pendidikan anak usia dini di Jakarta Timur, yaitu Little Bear Indonesia (LBI), ditemukan praktik pembelajaran yang menunjukkan karakteristik berbeda dari kecenderungan umum penggunaan buku cerita di PAUD.

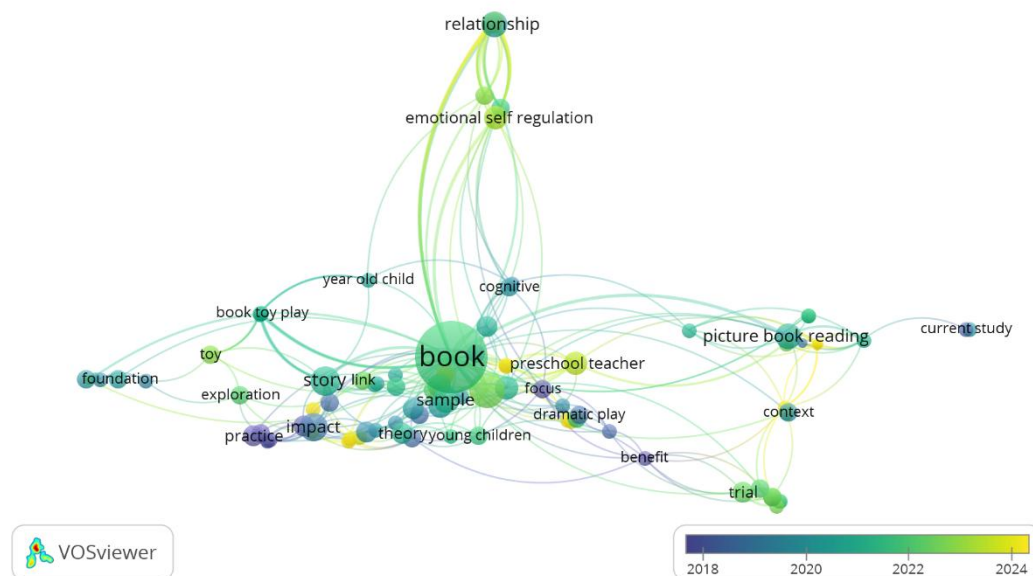
Di lembaga ini, kegiatan bercerita dilaksanakan secara rutin sebagai bagian awal pembelajaran harian anak. Guru secara sengaja memilih buku cerita yang selaras dengan tema pembelajaran dan dekat dengan pengalaman keseharian anak. Setelah kegiatan membaca selesai, pembelajaran dilanjutkan melalui kegiatan bermain peran yang melibatkan anak secara aktif untuk memilih tokoh, membangun dialog, dan mengembangkan kembali alur cerita bersama teman. Dengan demikian, buku cerita tidak berhenti sebagai media literasi, tetapi menjadi dasar pengalaman bermain yang terintegrasi dalam pembelajaran.

Praktik yang berlangsung di LBI menunjukkan bahwa aktivitas bermain berbasis buku cerita tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, tetapi juga menciptakan situasi sosial yang menuntut anak untuk mengatur perilaku, emosi, dan interaksinya dengan orang lain. Selama bermain, anak perlu menunggu giliran berbicara, mengikuti kesepakatan bersama, menyesuaikan tindakan dengan tokoh yang diperankan, serta menyelesaikan perbedaan pendapat yang muncul dalam permainan. Dalam perspektif *Cultural-Historical Theory*, kondisi tersebut merupakan bagian dari pengalaman sosial yang memungkinkan berkembangnya kemampuan regulasi diri melalui aktivitas bermain yang dimediasi oleh narasi dan interaksi dengan orang lain (Hakkarainen & Bredikyte, 2014). Sejalan dengan itu, Whitebread (2012) menjelaskan bahwa kegiatan bermain kolaboratif memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan perhatian, pengendalian impuls, serta fleksibilitas perilaku. Dengan demikian, praktik yang ditemukan di LBI menunjukkan potensi pedagogis yang relevan untuk dikaji lebih mendalam, khususnya dalam memahami bagaimana bermain berbasis buku cerita dapat mendukung perkembangan regulasi diri anak usia dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa buku cerita telah banyak dimanfaatkan dalam pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan bahasa, literasi, pemahaman cerita, dan kemampuan berpikir anak melalui kegiatan *shared* maupun *interactive book reading* (Isbell et al., 2004; Mol et al., 2009; Dowdall et al., 2020; van der Wilt et al., 2022). Meskipun demikian, perhatian penelitian masih lebih banyak berfokus pada buku cerita sebagai media pembelajaran dibandingkan sebagai dasar aktivitas bermain yang memungkinkan anak membangun pengalaman sosial, imajinatif, dan emosional secara aktif. Kajian

mengenai bagaimana buku cerita diimplementasikan sebagai praktik bermain dalam pembelajaran serta bagaimana regulasi diri berkembang selama proses bermain tersebut masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam praktik bermain berbasis buku cerita dalam pengembangan regulasi diri anak usia dini melalui pendekatan studi kasus.

Untuk memperkuat pemahaman mengenai posisi topik penelitian ini dalam kajian ilmiah yang lebih luas, peneliti melakukan penelusuran literatur secara bibliometrik menggunakan Publish or Perish dan divisualisasikan melalui VOSviewer. Penelusuran ini dimaksudkan bukan untuk mengukur hubungan sebab akibat, melainkan untuk membaca kecenderungan tema-tema yang berkembang, keterkaitan antarkonsep, serta ruang kajian yang masih terbuka. Kata kunci yang digunakan berkaitan dengan buku cerita, kegiatan bermain, guru prasekolah, anak usia dini, dan regulasi diri. Hasil pemetaan tersebut menjadi landasan awal untuk memahami bagaimana isu penelitian ini diposisikan dalam percakapan akademik yang sudah ada.



Gambar 1 1 Visualisasi dengan VOSviewer

Hasil visualisasi menunjukkan bahwa tema book menempati posisi sentral dan berhubungan dengan sejumlah istilah lain seperti *picture book reading*, *preschool teacher*, *young children*, *dramatic play*, dan *emotional self-regulation*. Temuan ini memperlihatkan bahwa buku cerita telah banyak dibahas sebagai bagian

dari pengalaman belajar anak usia dini, terutama dalam kegiatan membaca bersama, interaksi guru dan anak, serta perkembangan sosial emosional. Namun demikian, keterhubungan antara buku cerita sebagai dasar kegiatan bermain peran dengan munculnya regulasi diri anak belum tampak sebagai fokus yang menonjol. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hubungan antartiga aspek tersebut masih memerlukan penjelasan yang lebih mendalam melalui kajian kontekstual.

Selain itu, tampilan *overlay visualization* memperlihatkan kecenderungan perhatian mutakhir pada tema seperti *context*, *trial*, *picture book reading*, dan *emotional self-regulation*. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tentang buku cerita dan perkembangan emosi anak terus berkembang. Akan tetapi, sebagian besar kajian masih menempatkan buku cerita sebagai media intervensi atau sarana pembelajaran tertentu. Penelitian yang memerhatikan bagaimana praktik tersebut berlangsung secara alami di kelas, bagaimana guru memediasi kegiatan, serta bagaimana anak mengalami proses bermain dan mengatur dirinya dalam situasi nyata masih relatif terbatas.

Berdasarkan pemetaan tersebut, penelitian ini memiliki relevansi akademik sekaligus kontekstual. Penelitian ini tidak berupaya menguji efektivitas perlakuan tertentu, tetapi berusaha memahami secara mendalam praktik yang terjadi di lapangan ketika kegiatan bercerita dikembangkan menjadi bermain peran. Melalui pendekatan studi kasus pada LBI, penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan proses pedagogis, pengalaman anak, serta dinamika regulasi diri yang muncul dalam praktik sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi ruang kajian yang belum banyak disentuh melalui pemahaman yang kaya terhadap konteks nyata pembelajaran anak usia dini.

B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

1. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini, bermain berbasis buku cerita tidak dimaknai sebagai aktivitas membaca cerita yang disertai permainan secara umum, melainkan merujuk pada aktivitas bermain peran yang dikembangkan dari kegiatan membaca cerita bersama. Setelah kegiatan membaca dilakukan, anak terlibat dalam proses pengambilan peran, pengembangan alur cerita, interaksi sosial, serta memerankan tokoh secara imajinatif. Oleh karena itu, fokus penelitian ini

diarahkan pada praktik bermain peran yang berkembang dari narasi cerita dan bagaimana regulasi diri muncul dalam aktivitas tersebut.

2. Sub Fokus Penelitian

Agar penelitian lebih terarah dan mendalam, fokus utama di atas dijabarkan menjadi beberapa sub fokus penelitian yang saling berkaitan secara hierarkis dan konseptual, yaitu sebagai berikut.

- a. Praktik bermain berbasis buku cerita yang dirancang dan diimplementasikan dalam pembelajaran anak usia dini.
- b. Bentuk-bentuk regulasi diri yang muncul selama aktivitas bermain berbasis buku cerita berlangsung.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik bermain berbasis buku cerita dirancang dan diimplementasikan dalam pembelajaran anak usia dini?
2. Bagaimana bentuk-bentuk regulasi diri muncul selama aktivitas bermain berbasis buku cerita berlangsung?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan praktik pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan implementasi bermain berbasis buku cerita dan pengembangan regulasi diri anak.

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis sebagai berikut. Memperkaya kajian ilmiah mengenai bermain berbasis buku cerita dalam pendidikan anak usia dini, khususnya keterkaitannya dengan perkembangan regulasi diri anak.

- a. Memberikan kontribusi empiris terhadap perspektif *cultural-historical* dan *play pedagogy* yang memandang buku cerita sebagai alat budaya yang memediasi aktivitas bermain dan perkembangan anak.

- b. Menambah diskursus akademik tentang pemanfaatan buku cerita bukan hanya sebagai sarana literasi awal, tetapi juga sebagai medium pengembangan sosial-emosional anak.
- c. Menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji praktik bermain berbasis narasi dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut.

- a. Menjadi rujukan bagi guru PAUD dalam merancang dan melaksanakan kegiatan bermain berbasis buku cerita yang bermakna, kontekstual, dan sesuai tahap perkembangan anak.
- b. Memberikan gambaran konkret mengenai strategi guru dalam memfasilitasi keterlibatan anak, interaksi sosial, dan pengembangan regulasi diri melalui kegiatan bermain berbasis narasi.
- c. Menjadi bahan refleksi bagi satuan PAUD dan pengelola lembaga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang menempatkan bermain sebagai inti proses belajar anak.
- d. Menjadi pertimbangan bagi pengambil kebijakan dalam mendorong pemanfaatan buku cerita sebagai bagian integral dari pengalaman bermain dan belajar anak usia dini.

