

Menjawab Paradoks Konstruktivis: Sintesis Discovery Learning dan Game-Based Learning sebagai Strategi Inti di PAUD

Dieni Febrianti Zahra

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

E-mail : dienifebrianti@upi.edu

Submitted/Received: 01 August 2025; First Revised: 10 August 2025; Accepted: 30 August 2025; First Available Online, 15 September 2025, Publication date 01 December 2025

Abstract

This study proposes a Structured Discovery framework as an integrative solution to bridge the gap between constructivist learning principles, especially Discovery Learning, and the repetitive instructional patterns commonly found in Early Childhood Education (PAUD). While active learning is expected to dominate early education settings, in practice children often experience limited exposure to diverse and engaging learning media. Through a Critical Literature Review, this research synthesizes five key studies encompassing three main pedagogical dimensions: constructivist approaches (Discovery Learning and Learning Cycle), instructional design models (R&D/ADDIE), and Game-Based Learning (GBL) practices such as Monopoly, Edupoli, Emotion Wheel, and Number Sticks. The synthesis highlights that GBL serves as a concrete and flexible form of constructivist implementation that enhances cognitive, social, and emotional aspects of children's learning. Moreover, the R&D/ADDIE framework provides a systematic design pathway that transforms theoretical pedagogical ideas into structured and validated learning media, thus mitigating monotony in classroom activities. Consequently, GBL represents a form of Structured Discovery by offering guided learning experiences that combine exploration and structured support. Overall, the integration of GBL within constructivist pedagogy results in a practical Structured Discovery model suitable for 21st century early childhood learning contexts.

Keywords: *Structured Discovery; Guided Exploration; Pedagogical Design; Game-Based Pedagogy; Early Childhood Education..*

Abstrak

Penelitian ini mengusulkan model *Penemuan Terstruktur* sebagai solusi integratif untuk menjembatani kesenjangan antara prinsip pembelajaran konstruktivis, khususnya *Discovery Learning*, dengan praktik pembelajaran yang cenderung monoton dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Meskipun anak diharapkan aktif berpartisipasi dalam proses belajar, pelaksanaan di lapangan masih menunjukkan keterbatasan variasi dan integrasi media yang bermakna. Melalui metode *Tinjauan Literatur Kritis*, penelitian ini mensintesis secara tematik dua puluh studi penting yang merepresentasikan tiga dimensi utama pedagogi, yaitu pendekatan konstruktivis (*Discovery Learning* dan *Learning Cycle*), desain pembelajaran sistematis (*R&D/ADDIE*), serta *Game-Based Learning* (GBL) yang meliputi permainan seperti *Monopoli*, *Edupoli*, *Roda Emosiku*, dan *Number Sticks*. Hasil sintesis menunjukkan bahwa GBL berfungsi sebagai bentuk penerapan konkret dan dinamis dari pedagogi konstruktivis yang mampu mengembangkan aspek kognitif, sosial-afektif, dan emosional anak. Selain itu, kerangka *R&D/ADDIE* menyediakan mekanisme sistematis untuk mengubah konsep pedagogis yang abstrak menjadi media pembelajaran yang terstruktur dan tervalidasi, sehingga dapat mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran. Lebih jauh, GBL berperan sebagai bentuk *Penemuan Terstruktur* yang memberikan bimbingan eksploratif sehingga anak dapat membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman yang menyenangkan namun tetap terarah. Secara keseluruhan, integrasi GBL yang dirancang secara sistematis dalam pendekatan konstruktivis membentuk model *Penemuan Terstruktur* yang praktis dan relevan bagi pembelajaran anak usia dini di abad ke-21.

Kata Kunci: *Penemuan Terstruktur; Eksplorasi Terarah; Desain Pedagogis; Pembelajaran Berbasis Permainan; Pendidikan Anak Usia Dini.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menempati posisi yang sangat krusial dalam keseluruhan sistem pendidikan, baik di tingkat nasional maupun global. Masa awal kehidupan, yang sering dikenal sebagai periode emas dalam perkembangan anak, merupakan periode kritis di mana dasar bagi semua aspek perkembangan anak dibentuk. Pada tahap ini, pertumbuhan otak dan jaringan saraf berlangsung dengan kecepatan luar biasa, menyediakan fondasi bagi kemampuan kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, seni, serta penanaman nilai-nilai moral dan agama. Ramlah (2021) menekankan bahwa “sistem syaraf berkembang sangat pesat” pada periode ini, sehingga stimulasi yang sesuai bukan hanya pilihan, melainkan kebutuhan yang mendesak. Di era modern, yang dikenal sebagai *society 5.0* atau abad ke-21, kebutuhan akan keterampilan lebih kompleks semakin terlihat. Anak-anak tidak cukup hanya menguasai kemampuan akademis dasar; mereka juga harus mampu beradaptasi, berpikir kreatif, berkolaborasi, berkomunikasi efektif, dan mengembangkan pemikiran kritis untuk menghadapi dinamika zaman yang semakin kompleks.

Kesadaran akan pentingnya fase ini telah mendorong pergeseran paradigma pedagogis di PAUD. Secara teori, pendekatan pembelajaran telah bergerak meninggalkan model tradisional yang bersifat satu arah (*didaktik*) menuju Konstruktivisme. Filosofi ini, yang sangat dipengaruhi oleh pemikiran *Jean Piaget*, menawarkan perspektif baru mengenai anak dan proses belajar. Anak tidak lagi dipandang sebagai penerima pasif informasi, melainkan sebagai subjek aktif yang secara mandiri membangun pemahaman dan realitasnya sendiri. Dalam perspektif *Piaget*,

“pengetahuan itu dibangun sendiri oleh anak dalam struktur kognitif melalui interaksi dengan lingkungannya”. Rasa ingin tahu alami anak menjadi dorongan utama dalam proses pembelajaran ini.

Penerapan filosofi konstruktivis ini terlihat jelas dalam berbagai model pembelajaran yang menekankan pusat pembelajaran pada anak. Wahyuseptiana (2021) menyoroti *Discovery Learning* sebagai model yang “mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam memahami dan menggunakan berbagai konsep”, sebuah strategi penting untuk menumbuhkan literasi sains sejak dini. Begitu pula, model *Learning Cycle*, yang berlandaskan pandangan *Piaget*, membimbing anak melalui siklus pembelajaran yang dinamis, mulai dari membangkitkan minat dan keterlibatan (*elicit, engage*), eksplorasi (*explore*), penjelasan (*explain*), elaborasi (*elaborate/extend*), hingga evaluasi (*evaluate*). Model-model ini dirancang untuk menghasilkan proses pembelajaran yang mendalam, bermakna, dan memberdayakan anak sebagai pembelajar mandiri.

Meski demikian, praktik di lapangan sering menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan realitas. Observasi dan laporan berbagai studi, termasuk yang menjadi sumber kajian ini, menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD masih jauh dari ideal. Kegiatan di kelas sering terjebak dalam rutinitas monoton, kurang menantang, dan minim variasi. Safitri dkk. melaporkan bahwa hal ini membuat “anak merasa bosan dan tidak antusias saat melakukan kegiatan sehari-hari”. Selain itu, keterbatasan media bermain yang inovatif masih menjadi keluhan berulang. Rompas & Wijayanti (2024) menemukan bahwa

“kurangnya ketersediaan media bermain sensori yang terbatas dan tidak beragam” menjadi kendala di lokasi penelitian mereka. Dominasi metode ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) yang bersifat *drill and practice* juga masih marak, sehingga anak kembali ditempatkan pada posisi pasif. Akibatnya, alih-alih mengalami proses penemuan yang bermakna, pembelajaran berpotensi menjadi transfer informasi yang dangkal dan mudah terlupakan. Kesenjangan antara filosofi ideal dan praktik nyata ini menimbulkan tantangan mendasar bagi tercapainya kualitas PAUD yang optimal.

Pertanyaannya kemudian, bagaimana cara menjembatani jurang ini? Kajian literatur ini menawarkan tesis bahwa solusi bukan terletak pada pilihan sederhana antara “kebebasan penemuan” yang terlalu abstrak dan sulit diatur dengan “struktur kaku” metode tradisional yang mengekang kreativitas anak. Solusi yang diusulkan adalah sebuah konsep sintesis yang disebut “Penemuan Terstruktur” (*Structured Discovery*). Konsep ini menekankan desain pengalaman belajar di mana anak tetap menjadi aktor utama yang aktif menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Namun, proses penemuan ini difasilitasi, diarahkan, dan dibingkai melalui sebuah “struktur” atau “wahana” (*vehicle*) yang dirancang secara pedagogis, menciptakan lingkungan belajar yang kaya stimulasi, menarik, namun tetap memiliki tujuan, aturan, dan batasan yang jelas untuk mendukung eksplorasi anak.

Berbagai penelitian empiris mendukung potensi konsep “Penemuan Terstruktur” ini, terutama melalui pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning - GBL*). Bermain dipandang sebagai aktivitas alami yang memungkinkan anak “menumbuhkan fantasi atau lamunan” serta “menyalurkan perasaan negatif”, menjadikannya media

belajar intrinsik. Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas *GBL* dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan secara terpadu: *Monopoli* untuk literasi finansial (kognitif), *Roda Emosiku* untuk kemampuan asertif (sosial-emosional), *Stik Angka* dan *Kartu Angka* untuk berhitung (kognitif), *Marble Relay* dan *Role Playing* untuk sosial-emosional, Engklek Interaktif dan Lari *Zig-Zag* untuk motorik kasar, serta permainan konstruktif dan *loose parts* untuk kreativitas dan kecerdasan naturalis.

Selain itu, proses desain dan pengembangan media pembelajaran yang sistematis melalui R&D juga memainkan peran penting. Metode ini dirancang untuk “merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, dan menguji produk atau model tertentu”, sehingga media seperti *Sensory Cube* atau *Busy Book* divalidasi dan sesuai kebutuhan.

Namun, potensi ini belum banyak disintesis secara utuh. Studi yang ada cenderung fragmentaris, fokus pada satu jenis permainan atau satu aspek perkembangan anak. Masih sedikit usaha untuk menyatukan temuan ini ke dalam kerangka kerja koheren, yang menempatkan *GBL* berbasis R&D sebagai implementasi strategis dari pedagogi konstruktivis.

Oleh sebab itu, artikel ini hadir sebagai kajian literatur yang bertujuan menghasilkan tulisan orisinal, bukan sekadar kompilasi. Penelitian ini menyintesis berbagai temuan dari literatur kunci untuk menegaskan bahwa *GBL*, jika dirancang secara sistematis melalui proses R&D yang valid, menjadi wahana implementasi paling efektif dan fleksibel untuk mewujudkan model “Penemuan Terstruktur”. Sintesis ini diharapkan memberi kerangka kerja yang lebih konkret dan praktis bagi pendidik PAUD untuk menghadirkan

pembelajaran konstruktivis yang bermakna di kelas.

mengenai sintesis strategi pembelajaran PAUD.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan Kajian Pustaka Kritis (*Critical Literature Review*). Pendekatan ini dipilih dengan sengaja untuk menyesuaikan instruksi penulisan yang menekankan pentingnya orisinalitas dan melarang sekadar pengumpulan informasi tanpa analisis. Menurut Ridwan dkk. (2021) dalam Rahman & Cahyawati (2025), penelitian berbasis studi pustaka bertujuan untuk “memperoleh kesimpulan yang menjadi tujuan penelitian” dengan berlandaskan analisis kritis terhadap literatur yang relevan, bukan sekadar melaporkan kembali isi sumber. Dengan kata lain, penelitian ini menekankan proses analisis, evaluasi, dan, yang paling penting, sintesis konseptual dari berbagai studi untuk merumuskan sebuah model pemahaman baru yang dinamakan "Penemuan Terstruktur".

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tahapan yang terstruktur. Pengumpulan literatur dilakukan dengan strategi pencarian sistematis di basis data akademik utama, seperti *Google Scholar*, *SINTA*, dan portal jurnal tertentu. Pencarian menggunakan kombinasi kata kunci seperti “*Strategi Pembelajaran PAUD*”, “*Model Permainan PAUD*”, “*Discovery Learning PAUD*”, “*R&D Media PAUD*”, dan “*Model ADDIE PAUD*”, sehingga berhasil dikumpulkan 20 artikel jurnal relevan yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025. Artikel-artikel ini kemudian menjadi korpus utama untuk analisis dalam kajian ini.

Proses analisis data dilakukan dengan teknik Sintesis Tematik (*Thematic Synthesis*). Dalam praktiknya, Miles dan Huberman (*dalam Rahman & Cahyawati, 2025*) serta Wahyuseptiana (2021) menjelaskan alur analisis kualitatif yang terdiri dari beberapa langkah penting, yang diadaptasi untuk penelitian ini:

1. Reduksi Data: Peneliti melakukan pembacaan mendalam terhadap 20 artikel untuk menyeleksi informasi dan temuan konseptual yang paling relevan dengan pertanyaan penelitian

2. Pemetaan Tematik: Temuan utama dari setiap studi kemudian dipetakan sesuai kontribusinya terhadap kerangka argumen penelitian. Misalnya, dasar pedagogi konstruktivis dianalisis melalui karya Wahyuseptiana (2021) tentang *Discovery Learning* dan Santi dkk. (2024) tentang *Learning Cycle*. Sementara itu, mekanisme desain berbasis R&D dengan model ADDIE dikaji melalui penelitian Safitri dkk. (2025) dan Rompas & Wijayanti (2024). Penerapan Game-Based Learning (*GBL*) sebagai media implementasi juga ditelaah melalui studi kasus seperti Setiyoningsih dkk. (2024) (*Roda Emosiku*), Budiman dkk. (2025) (*Stik Angka*), Danyanti (2025) (*Kartu Angka*), serta berbagai studi implementasi lain dalam korpus literatur ini.

3. Sintesis Argumen: Tahap ini merupakan inti dari penelitian, di mana temuan-temuan yang telah dipetakan dianalisis dan diintegrasikan untuk membangun narasi argumentatif baru. Fokus sintesis adalah bagaimana berbagai pendekatan dan model tersebut dapat saling melengkapi dan secara kolektif menjawab tantangan “paradoks pedagogis” yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui konsep “Penemuan Terstruktur”.

4. Penyajian Data & Penarikan Kesimpulan: Hasil sintesis disajikan secara naratif dan sistematis dalam bagian pembahasan, yang kemudian menjadi dasar penarikan kesimpulan konseptual dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses kajian pustaka kritis yang dipadukan dengan sintesis tematik terhadap dua puluh artikel jurnal relevan mengungkapkan alur pemikiran yang kokoh dan konsisten mengenai strategi pembelajaran efektif di PAUD. Temuan ini menolak pandangan yang menyederhanakan model pembelajaran dengan memisahkannya secara terpisah. Sebaliknya, analisis ini mengarah pada tesis utama bahwa strategi pembelajaran yang utuh, efektif, dan mampu menjawab tantangan "paradoks pedagogis" yaitu kesenjangan antara idealisme konstruktivis dan praktik kelas yang cenderung monoton tidak dapat dipandang sebagai entitas tunggal. Sebaliknya, strategi ini merupakan integrasi sistemik dari tiga pilar utama yang saling berkaitan: landasan pedagogi, mekanisme desain, dan wahana implementasi berbasis permainan. Pemetaan kontribusi konseptual dari studi-studi kunci disajikan dalam tabel berikut, yang selanjutnya akan dijabarkan lebih mendalam dalam pembahasan tematik.

Tabel.1 Pemetaan 20 Artikel Jurnal Kunci Tiga Pilar Sintesis Strategi Pembelajaran PAUD

Peneliti (Tahun)	Pilar yang Direpresentasikan	Fokus Utama / Model	Kontribusi pada Sintesis
Wahyuseptiana (2021)	Pilar 1: Pedagogi	Pendekatan Model Discovery Learning	Fondasi filosofis konstruktivis ("Mengapa")
Santi, dkk. (2024)	Pilar 1 & 3	Model Learning Cycle + Permainan Monopoli	Jembatan teori konstruktivis (Piaget) + wahana GBL kognitif (finansial)
Rahman & Cahyawati (2025)	Pilar 1	Konsep <i>Deep learning</i>	Penguatan landasan pedagogi modern (bermakna, sadar, menyenangkan)

Farida, dkk. (2023)	Pilar 1 & 3	Pembelajaran STEAM + Media Loose Parts	Integrasi pedagogi (STEAM) + wahana permainan konstruktif (naturalis)
Rahman & Cahyawati (2025)	Pilar 1	Konsep <i>Deep learning</i>	Penguatan landasan pedagogi modern (bermakna, sadar, menyenangkan)
Farida, dkk. (2023)	Pilar 1 & 3	Pembelajaran STEAM + Media Loose Parts	Integrasi pedagogi (STEAM) + wahana permainan konstruktif (naturalis)
Masruroh, dkk. (2025)	Pilar 1 & 3	Model NUHETO (Numbered Head Together)	Jembatan pedagogi kooperatif + wahana GBL kognitif (numerasi)
Safitri, dkk. (2025)	Pilar 2 & 3	R&D Media Edupoli (Model ADDIE)	Mekanisme prosedural desain ("Bagaimana") + wahana GBL sosial (budaya)
Rompas & Wijayanti (2024)	Pilar 2 & 3	R&D Media Treasure Sensory Cube (Model ADDIE)	Mekanisme prosedural desain ("Bagaimana") + wahana GBL sensori
Susanti, dkk. (2025)	Pilar 2 & 3	R&D Permainan Interaktif (Model ADDIE)	Mekanisme prosedural desain ("Bagaimana") + wahana GBL motorik (tradisional modern)
Setiyoningsih, dkk. (2024)	Pilar 3: Permainan	Implementasi Permainan Roda Emosiku	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Sosial-Emosional: Asertif)
Nurjannah & Muzaqi (2025)	Pilar 3	Implementasi Media Roda Putar	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Kognitif: Bilangan)

Budiman, dkk. (2025)	Pilar 3	Implementasi Media Stik Angka	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Kognitif: Berhitung, Manipulatif)
Danyanti (2025)	Pilar 3	Implementasi Permainan Kartu Angka	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Kognitif: Berhitung)
Dharmas tuti, dkk. (2022)	Pilar 3	Implementasi Media Wayang Angka	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Kognitif: Bilangan, Budaya)
Tampubolon & Affrida (2025)	Pilar 3	Implementasi ULTIF Games (Ular Tangga)	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Kognitif: Umum)
Gustina, dkk. (2025)	Pilar 3	Implementasi Marble Relay Games	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Sosial-Emosional, Fisik)
Konadi & Rambe (2022)	Pilar 3	Implementasi Metode Role Playing	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Sosial-Emosional: Etika Komunikasi)
Nurhayati, dkk. (2024)	Pilar 3	Implementasi Metode Bermain Gerak dan Lagu	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Sosial-Emosional: Percaya Diri, Motorik)
Haromiah, dkk. (2025)	Pilar 3	Implementasi Model Talking Stick	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Bahasa: Linguistik)
Julianti, dkk. (2025)	Pilar 3	Implementasi Permainan Konstruktif	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Kreativitas, Kognitif)
Asreni, dkk. (2024)	Pilar 3	Implementasi Permainan Lari Zig-Zag	Bukti fleksibilitas wahana GBL (Motorik Kasar)

1. Pilar 1: Pedagogi Konstruktivis sebagai Fondasi Normatif ("Mengapa?")

Landasan pertama dan terpenting dari strategi pembelajaran efektif adalah aspek pedagogisnya. *Mengapa* suatu strategi dipilih? *Apa* asumsi kita mengenai cara anak belajar? Literatur yang dikaji secara konsisten menegaskan bahwa Konstruktivisme merupakan jawaban normatif. Pendekatan seperti *Discovery Learning* menekankan keaktifan anak secara mandiri dalam membangun pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Proses ini merupakan aktivitas mental di mana anak mengasimilasikan konsep atau prinsip, sangat penting dalam pengembangan literasi sains.

Model *Learning Cycle*, yang berakar pada pandangan *Piaget*, menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh anak sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Tahapan seperti membangkitkan pengetahuan awal (*Elicit*), melibatkan (*Engage*), mengeksplorasi (*Explore*), menjelaskan (*Explain*), mengelaborasi (*Elaborate/Extend*), dan mengevaluasi (*Evaluate*) menjadi representasi prosedural dari filosofi konstruktivis. Model kooperatif seperti NUHETO (*Numbered Head Together*) juga menegaskan konstruktivisme sosial, di mana anak aktif berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama memecahkan masalah.

Konsep *Deep learning* memperkaya fondasi pedagogis dengan menekankan pembelajaran yang melampaui hafalan. Fokusnya adalah pada pemahaman makna dan hubungan antar konsep, melibatkan siswa secara kognitif dan emosional. Pilar *deep learning* yaitu *mindful learning* (pembelajaran sadar), *meaningful learning* (pembelajaran bermakna), dan *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan) menolak metode tradisional yang monoton dan menekankan keterlibatan aktif, relevansi konteks, serta aspek emosional. Pendekatan STEAM (*Sains, Teknologi,*

Engineering, Seni, Matematika) secara inheren konstruktivis, mendorong anak menyelesaikan masalah, mengeksplorasi, mengamati, menemukan, dan menyelidiki isu melalui proyek interdisipliner.

Secara keseluruhan, pilar pedagogi menetapkan standar normatif bahwa pembelajaran PAUD harus berpusat pada anak, aktif, interaktif, bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada proses penemuan serta pembangunan pengetahuan mandiri. Namun, filosofi semata tidak cukup; diperlukan jembatan prosedural untuk mewujudkannya di kelas.

2. Pilar 2: Desain Sistematis R&D sebagai Jembatan Prosedural ("Bagaimana?")

Pilar kedua adalah Desain. Jika pedagogi menjawab "*mengapa*", maka desain menjawab "*bagaimana*", yaitu mekanisme prosedural yang menjembatani visi filosofis dengan praktik di kelas. Beberapa studi menegaskan bahwa Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) menjadi jalan keluarnya.

Berbagai penelitian mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Tahap *Analysis* mencakup investigasi mendalam terhadap masalah nyata di lapangan, yang selanjutnya menjadi panduan untuk tahap *Design* (perancangan konsep) dan *Development* (pembuatan media fisik, seperti *Edupoli, Sensory Cube, Engklek Interaktif*). Tahap *Implementation* (uji lapangan) dan *Evaluation* (validasi ahli dan revisi) juga menjadi fokus penting. Proses iteratif R&D/ADDIE memastikan media atau permainan yang dikembangkan tidak hanya kreatif, tetapi juga tervalidasi secara empiris, layak, dan efektif dalam menjawab kebutuhan belajar anak. Pilar Desain berperan sebagai mekanisme penerjemah, mengubah visi pedagogis abstrak

menjadi solusi pembelajaran konkret yang siap diterapkan.

3. Pilar 3: Permainan sebagai Wahana Taktis "Penemuan Terstruktur" ("Apa?")

Pilar ketiga adalah aspek fisik dari strategi pembelajaran yaitu Permainan. Sintesis literatur menunjukkan bahwa media dan metode berbasis permainan (*Game-Based Learning GBL*) merupakan wahana implementasi yang paling efektif, fleksibel, dan menarik bagi anak usia dini.

Fleksibilitas *GBL* terlihat dari kemampuannya mengakomodasi berbagai tujuan pembelajaran di semua domain perkembangan. Ranah kognitif mendukung numerasi, berhitung, geometri, dan literasi sains. Contohnya *Monopoli* untuk literasi finansial, *Stik Angka* dan *Kartu Angka* untuk berhitung, serta *Discovery Learning* untuk sains. Ranah sosial-emosional menjadi arena aman untuk melatih kemampuan sosial, asertivitas, etika komunikasi, kerja sama, dan rasa percaya diri. Ranah sosial-afektif mencakup pengenalan nilai budaya melalui permainan *Edupoli*. Ranah fisik-motorik menstimulasi motorik kasar dan sensori-motorik melalui *Engklek Interaktif, Lari Zig-Zag, Sensory Cube, Sirkuit Self Help Skills*, dan *Origami*. Ranah kreativitas dan naturalis didukung oleh permainan konstruktif dan *Loose Parts*, sedangkan ranah bahasa diperkaya melalui *Talking Stick, Storytelling, Picture Story, Busy Book*, dan *Komik*.

GBL berfungsi sebagai "Penemuan Terstruktur" karena mengintegrasikan idealisme pedagogi konstruktivis dalam bentuk struktur yang jelas yaitu aturan main, tujuan, mekanisme interaksi, dan sistem umpan balik yang dirancang secara sistematis. Struktur ini berperan sebagai scaffolding, memandu penemuan anak agar tetap terarah, bermakna, dan menyenangkan. Dengan

demikian, *GBL* menjembatani paradoks antara kebebasan dan struktur, menjadikannya wahana implementasi paling ideal untuk pedagogi konstruktivis di PAUD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian *pustaka kritis* terhadap dua puluh artikel relevan, penelitian ini menemukan bahwa strategi pembelajaran yang efektif di PAUD tidak bergantung pada satu model tertentu, melainkan terbentuk dari sinergi tiga pilar utama: *landasan pedagogis yang berpusat pada anak, rancangan pembelajaran yang sistematis, dan penerapan metode berbasis permainan yang menarik.*

Landasan pedagogi konstruktivis menjadi titik awal penting yang menekankan peran aktif anak dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan. Namun, prinsip ini membutuhkan penerapan yang lebih konkret agar dapat dijalankan secara efektif di kelas

Melalui desain pembelajaran sistematis seperti *pendekatan R&D dengan model ADDIE*, gagasan pedagogis diterjemahkan menjadi media dan aktivitas pembelajaran yang teruji dan sesuai dengan kebutuhan anak. Pendekatan ini membantu menjembatani teori dengan praktik pembelajaran yang nyata

Adapun pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) menjadi bentuk penerapan paling efektif dari *konstruktivisme* karena mampu menggabungkan unsur belajar dan bermain secara seimbang. Permainan terbukti dapat menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Keterpaduan dari ketiga pilar ini membentuk model konseptual "*Penemuan Terstruktur*" (*Structured Discovery*), di mana permainan yang dirancang secara pedagogis berperan sebagai pijakan untuk membantu anak menemukan pengetahuan secara aktif

dalam lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan terarah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dengan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih kepada Dosen pengampu mata kuliah Strategi Pembelajaran dan Model PAUD di Universitas Pendidikan Indonesia di Kampus Tasikmalaya. Berkat arahan, bimbingan, serta pandangan teoretis yang beliau sampaikan selama perkuliahan, penulis memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sekaligus inspirasi dalam penyusunan artikel jurnal ini.

Ucapan terima kasih yang tulus juga penulis sampaikan kepada seluruh peneliti dan akademisi yang karyanya (sebanyak 20 artikel jurnal) menjadi landasan utama dalam kajian literatur ini. Pemikiran dan kontribusi mereka telah memberikan sumbangsih yang sangat berharga dalam proses pembentukan sintesis dan pengembangan argumen yang disajikan dalam tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asreni, S., Salwiah, & Nurhasanah. (2024). Kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lari zig-zag pada anak. *Jurnal Smart Paud*, 7(1), 21–34.
- Budiman, N. A., Widiastuti, R. Y., & Umami, Y. S. (2025). Pengaruh penerapan media stik angka terhadap kemampuan berhitung anak. *Jurnal Jendela Bunda*, 13(2), 1–14.
- Danyanti. (2025). Penerapan metode permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun TK Negeri Bonto di Sinjai. *Jurnal Smart Paud*, 8(2), 217–226.
- Dharmastuti, A. W., Sagala, A. C. D., & Karmila, M. (2022). Pengaruh media belajar wayang angka terhadap kemampuan kognitif anak dalam

- mengenal lambang bilangan anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Smart Paud*, 5(2), 47–52.
- Farida, H., Putri, S. U., & Muqodas, I. (2023). Penerapan pembelajaran STEAM menggunakan media berbasis loose parts untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak. *Jurnal Smart Paud*, 6(2), 122–133.
- Haromiah, I., Febriyanti, D., Dewi, K., & Murtopo, A. (2025). Pengaruh model talking stick terhadap kecerdasan linguistik pada kelompok B (1) di TK Nurul Hidayatullah Mariana Banyuasin 1. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 7(1), 135–146.
- Julianti, I. D., Imron, K., Dewi, K., Maryamah, & Cindrya, E. (2025). Pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Plus Al Uswah Palembang. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 7(1), 113–126.
- Konadi, H., & Rambe, S. A. (2022). Meningkatkan etika berkomunikasi anak usia dini melalui metode role playing. *Jurnal Smart Paud*, 5(2), 125–130.
- Masruroh, Farida, S., & Pusparini, D. (2025). Penerapan model NUHETO (numbered head together) untuk meningkatkan literasi numerasi anak usia dini kelompok B di RA Nahdlatul Ulum. *Jurnal Jendela Bunda*, 13(2), 15–28.
- Nurhayati, W. O., Yuliani M, S., & Dhafet, N. A. M. (2024). Penggunaan metode bermain gerak dan lagu untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. *Jurnal Smart Paud*, 7(1), 71–81.
- Nurjannah, A., & Muzaqi, S. (2025). Meningkatkan kemampuan konsep bilangan melalui media roda putar pada anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 7(1), 212–217.
- Rahman, T., & Cahyawati, I. D. (2025). Optimalisasi penerapan pembelajaran berbasis deep learning pada anak usia dini dan tantangan yang dihadapinya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 9(1), 69–76.
- Rompas, C. A., & Wijayanti, T. D. (2024). Pengembangan media treasure sensory cube untuk meningkatkan pengalaman bermain sensori bagi anak usia 3–4 tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 1–11.
- Safitri, H. I., Auliya, A. F. S., & Hayati, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran edupoli untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya pada anak usia dini. *Jurnal Smart Paud*, 8(2), 149–157.
- Santi, S., Hasibuan, R., & Sukartiningsih, W. (2024). Implementasi learning cycle dengan permainan monopoli untuk meningkatkan literasi finansial anak usia dini. *Journal of Education Research*, 5(4), 6819–6828.
- Setiyoningsih, S. W., Wismanto, Y. B., & Eriany, R. A. P. (2024). Meningkatkan kemampuan asertif pada anak TK B dengan permainan roda emosiku. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 93–104.
- Susanti, M. P., Putra, Y. D., & Tirtaningsih, M. T. (2025). Permainan engklek interaktif pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 67–78.
- Tampubolon, E., & Affrida, E. N. (2025). Utilization of ULTIF games to improve cognitive abilities of children aged 5–6 years. *Tunas Siliwangi: Jurnal*

*Program Studi Pendidikan Guru
PAUD, 11(1), 10–17.*

Wahyuseptiana, Y. I. (2021). Pendekatan model pembelajaran discovery dalam mewujudkan kemampuan literasi sains pada anak usia dini. *Jurnal AUDI, 2(2), 51–57.*