

## PENGSAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

## PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : Implementasi Permainan Air Sebagai Media Stimulasi  
Perkembangan Holistik Anak Usia Dini  
Penulis : Khoiru Nisa  
NIM : 2103106103  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Telah diujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah  
satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak  
Usia Dini.

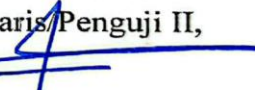
Semarang, 30 Juni 2025

### DEWAN PENGUJI

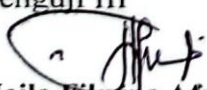
Ketua/Penguji I,

  
**Arsan Shanie, M.Pd**  
NIP. 199006262019031015

Sekretaris/Penguji II,

  
**Drs. H. Muslam, M.Ag**  
NIP. 196603052005011001

Penguji III

  
**Naila Fikriah Afrih Lia, M.Pd**  
NIP. 198804152019032013

Penguji IV

  
**Dr. Sofa Muthohar, M.Ag**  
NIP. 197507052005011001



Dosen Pembimbing I,

  
**Drs. H. Muslam, M.Ag**  
NIP. 196603052005011001



# Implementasi Permainan Air sebagai Media Stimulasi Perkembangan Holistik Anak Usia Dini

**Khoiru Nisa<sup>1</sup>, dan Muslam<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

**ABSTRAK.** Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penunjang dalam kegiatan belajar mengajar, karena mampu membangkitkan pikiran, emosi, konsentrasi, serta potensi dan keterampilan peserta didik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media pembelajaran harus mampu mendukung tercapainya perkembangan holistik anak, yang mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, fisik, dan spiritual secara seimbang. Namun, KB KH. Asy'ari Kabupaten Kendal, masih menghadapi tantangan dalam hal keterbatasan variasi media dan metode pembelajaran, sehingga belum optimal dalam merangsang seluruh aspek perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan implementasi beragam kegiatan permainan air sebagai media stimulasi perkembangan holistik anak usia dini. Penelitian merupakan penelitian lapangan, berfokus pada pemahaman mendalam terhadap dinamika fenomena yang diteliti. Implementasi beragam kegiatan permainan air sebagai media stimulasi perkembangan holistik anak usia dini di KB KH. Asy'ari menunjukkan hasil yang positif dalam upaya merangsang aspek motorik, kognitif, dan sosial-emosional anak secara menyeluruh. Anak-anak terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan, karena permainan air dengan tema menuang dan memindahkan air dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan eksploratif. Hambatan timbul karena keterbatasan ruang bermain dan perlengkapan yang belum memadai dalam menunjang variasi permainan. Faktor pendukung utama, yaitu semangat dan antusiasme anak-anak dalam bermain air, serta dukungan dari guru dan orang tua.

**Kata Kunci :** Permainan Air; Media Stimulasi; Perkembangan Holistik; PAUD

**ABSTRACT.** Learning media play an important role as a supporting tool in the teaching and learning process, as they can stimulate students' thoughts, emotions, concentration, as well as their potential and skills. In the context of early childhood education, learning media must be able to support the achievement of holistic child development, which includes balanced cognitive, social-emotional, physical, and spiritual aspects. However, KB KH. Asy'ari in Kendal Regency still faces challenges due to limited variety in learning media and methods, which hinders the optimal stimulation of all aspects of children's development. This study aims to analyze and describe the implementation of various water play activities as a medium to stimulate the holistic development of early childhood. This is a field research study, focusing on an in-depth understanding of the dynamics of the observed phenomenon. The implementation of diverse water play activities as a medium to stimulate holistic development at KB KH. Asy'ari has shown positive results in stimulating children's motor, cognitive, and social-emotional aspects comprehensively. The children appeared enthusiastic and actively engaged in the activities, as water play activities such as pouring and transferring water provided enjoyable and exploratory learning experiences. Obstacles arose due to limited play space and inadequate equipment to support diverse play activities. The main supporting factors were the children's enthusiasm and eagerness to play with water, along with support from teachers and parents.

**Keyword :** Water Play; Stimulation Media; Holistic Development; ECE

Copyright (c) 2025 Khoiru Nisa dkk.

✉ Corresponding author : Khoiru Nisa

Email Address : 2103106103@student.walisongo.ac.id

Received 5 Mei 2025, Accepted 20 Juni 2025, Published 20 Juni 2025

## PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan fase awal kehidupan yang sangat menentukan arah tumbuh kembang seseorang di masa depan [1]. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di masa kanak-kanak, karena perkembangan kepribadian, sikap mental, dan intelektual dibentuk pada usia dini. Pada masa inilah pondasi karakter, kebiasaan berpikir, serta kemampuan sosial dan emosional mulai tumbuh dan berkembang dengan pesat [2]. Kualitas tumbuh kembang pada masa awal kanak-kanak, termasuk masa pra-sekolah, merupakan gambaran mutu bangsa yang akan datang, karena anak-anak hari ini adalah pemimpin dan sumber daya manusia masa depan. Perhatian terhadap pendidikan anak usia dini menjadi tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan negara. Usia dini merupakan masa atau periode yang ideal untuk mulai mengenalkan bermacam-macam rangsangan perkembangan, agar anak dapat berkembang secara optimal dan seimbang [3]. Sehingga diperlukan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, seperti melalui permainan yang edukatif dan interaktif, yang tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga pembelajaran bermakna.

Bagaimana seseorang belajar pada masa awal kehidupan dapat menjadi penentu pada kehidupannya di masa datang. Masa kanak-kanak bukan sekadar fase bermain tanpa arah, tetapi merupakan periode krusial dalam membentuk fondasi kepribadian, pola pikir, dan nilai-nilai yang akan dipegang seseorang sepanjang hidupnya. Jika kita membahas mengenai *figure* seorang anak, kita dapat melihat secara holistik sebagai seorang manusia yang sedang menjalani proses perkembangan secara fundamental. Seorang anak memiliki sikap, karakter dan dunia tersendiri di mana tentu saja sangatlah berbeda jika dibandingkan dengan manusia dewasa. Keaktifan seorang anak secara luwes, giat serta penuh imajinasi, angan-angan dan terkadang memiliki daya perhatian yang relatif singkat. Usia dini adalah dimana masa anak berada pada masa yang potensial untuk belajar, sehingga biasa dikenal dengan istilah *the golden age* [4].

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Sebagaimana Vygotsky menyatakan aktivitas bermain mempunyai fungsi penting dalam proses perkembangan kognitif anak. Saat bermain, anak mulai belajar membedakan antara pemikiran, tindakan, dan objek-objek di sekitarnya. Proses ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan mengatur diri, termasuk dalam hal merencanakan, membuat keputusan, serta memahami aturan atau peran sosial yang berlaku dalam permainan. Bermain bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang mendukung tumbuh kembang intelektual anak secara alami dan menyenangkan [5], [6].

Dengan terlibat dalam aktivitas bermain, anak diberi kesempatan untuk menjelajahi, mengenal, dan memanfaatkan berbagai benda yang ada di sekitarnya. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih relevan dan bermakna karena berlandaskan pada pengalaman langsung anak. Melalui permainan, anak juga bisa menyalurkan ekspresi dirinya sebagai bentuk penyesuaian atau pelampiasan terhadap pengalaman yang belum dapat mereka alami secara nyata. Permainan dan penggunaan alat-alat sederhana menjadi sarana bagi anak untuk berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan



lingkungan sekitar. Sebagaimana diungkapkan oleh Muhammad Quraish Shihab, "Ilmu adalah cahaya," yang menegaskan bahwa bermain merupakan jalan untuk memperoleh ilmu dan wawasan secara menyenangkan [7].

Bermain merupakan segala kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan. Bagi anak, bermain merupakan kegiatan serius, tetapi sekaligus menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai kegiatan akan terwujud [8]. Bermain merupakan sebuah proses belajar, dan dalam setiap permainan terkandung unsur ilmu yang dapat memperkaya wawasan serta membentuk karakter anak. Melalui permainan, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, bersosialisasi, dan memecahkan masalah secara alami tanpa tekanan [9]. Peralatan untuk bermain anak tidak harus selalu mahal atau mewah, yang paling utama adalah adanya nilai edukatif dalam permainan tersebut. Permainan sederhana yang dirancang dengan tujuan pendidikan sering kali lebih efektif dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Akan lebih optimal lagi apabila penyampaian materi pelajaran dilakukan dengan pendekatan belajar sambil bermain, karena metode ini mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat anak lebih gampang untuk memahami dan tentu saja mengingat materi yang telah diajarkan [10]. Kegiatan bermain pada anak PAUD memiliki nilai penting dalam proses tumbuh kembang, baik secara emosional maupun jasmani. Saat bermain, tubuh, akal, dan jiwa terlibat secara aktif, menjadikannya waktu yang tepat untuk membina dan membentuk lingkungan yang positif. Pada dasarnya semua anak terlahir untuk senang bermain. Berdasarkan fenomena tersebut, pendapat ahli mengungkapkan bahwa bermain dapat menjadi faktor penting dalam kegiatan pembelajaran [11].

Pentingnya bermain tidak hanya ditegaskan oleh para ahli pendidikan masa kini, tetapi juga telah lama disampaikan oleh tokoh-tokoh pemikir klasik. Salah satunya adalah pandangan dari Imam Al Ghozali yang menekankan pentingnya memberikan ruang bermain bagi anak setelah mereka menjalani aktivitas belajar. Imam Al Ghozali menjelaskan bahwa setelah anak menyelesaikan tugas belajar, sebaiknya anak diberikan ruang atau kesempatan untuk menikmati waktu bermain dengan permainan yang menyenangkan dan tidak melelahkan. Aktivitas bermain memiliki posisi penting sebagai sarana relaksasi yang mampu mengurangi kelelahan fisik dan mental anak setelah menjalani rutinitas belajar di sekolah. Karena apabila anak tanpa jeda dipaksa untuk belajar bahkan hingga dilarang bermain, hal tersebut dapat menumpulkan semangat, mengganggu perkembangan daya pikir, serta merusak keseimbangan hidup anak. Dalam jangka panjang, tekanan semacam ini berpotensi menimbulkan penolakan terhadap proses belajar itu sendiri, karena anak merasa terbebani dan kehilangan kebebasan dalam menjalani masa tumbuh kembangnya. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk menciptakan keseimbangan antara belajar dan bermain [12].

Pembelajaran melalui permainan air merupakan metode yang efektif untuk mengenalkan konsep-konsep sains sederhana kepada anak usia dini. Air sebagai media alami yang mudah diakses, mampu menunjukkan berbagai perubahan fisik seperti perubahan bentuk, volume, suhu, dan gerak, sehingga sangat cocok digunakan dalam eksplorasi awal sains. Dengan bermain air, baik secara individu maupun dalam

kelompok, anak-anak tidak hanya menikmati aktivitasnya, tetapi juga belajar memahami berbagai fenomena seperti mengalir, mencampur, menetes, atau mengapung dan tenggelam. Aktivitas ini secara tidak langsung mendorong anak untuk berpikir kritis, melakukan observasi, serta menarik kesimpulan sederhana. Permainan air tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana yang sangat baik dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir anak secara optimal [13].

Mengenai media pembelajaran, dapat dipahami sebagai sarana penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini mencakup segala bentuk alat atau bahan yang mampu membangkitkan pikiran, emosi, konsentrasi, serta potensi atau keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran [14], [15], [16]. Sejalan dengan pentingnya peran media pembelajaran, pendekatan yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini pun harus mampu mendukung tercapainya perkembangan anak secara menyeluruh. Perkembangan holistik anak mencakup pertumbuhan yang seimbang antara aspek kognitif, sosial-emosional, fisik, dan spiritual, yang semuanya saling berkaitan dan penting untuk diperhatikan dalam proses pendidikan anak usia dini. Pendidikan pada tahap ini harus dirancang sedemikian rupa agar mampu merespons kebutuhan anak secara menyeluruh, tidak hanya fokus pada aspek akademik semata [17].

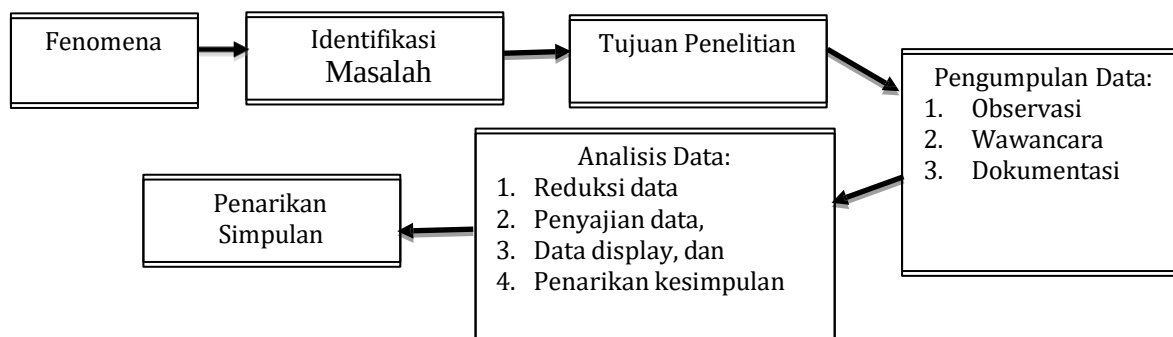
KB KH. Asy'ari yang berlokasi di Kp. Losari RT.01 RW.10, Desa Krajangkulon, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal, Provinsi Jawa Tengah, menghadapi sejumlah tantangan dalam mendukung perkembangan optimal anak usia dini. Salah satu permasalahan yang menonjol adalah masih terbatasnya variasi media dan metode pembelajaran yang digunakan, sehingga belum sepenuhnya mampu merangsang seluruh aspek perkembangan anak secara holistik. Beberapa anak terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan rendahnya partisipasi dalam aktivitas yang seharusnya mendukung perkembangan motorik, kognitif, dan sosial-emosional mereka.

Penelitian yang telah dilakukan membahas tentang kegiatan permainan air sebagai media stimulasi perkembangan holistik anak usia dini, diantaranya yaitu: penelitian yang dilakukan oleh Sari & Arumsari dimana hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan metode eksperimen media air dapat melatih perkembangan sosial anak usia dini [18]. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Habibah & Wahyono yang menghasilkan simpulan penelitian berupa penggunaan metode bermain air *outdoor* mampu memberikan dampak positif pada perkembangan aspek motorik halus anak usia 4–5 tahun. Kegiatan bermain air mampu merangsang koordinasi gerak tangan dan jari secara efektif, sehingga anak-anak mencapai indikator perkembangan fisik motorik halus yang telah ditetapkan dalam STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak). Capaian ini dikategorikan dalam level berkembang sesuai harapan (BSH), menandakan anak berada pada jalur perkembangan yang baik dan sesuai usianya. Perbedaan dengan penelitian penulis yakni, dalam hal pendekatan yang digunakan. Penulis menggunakan pendekatan yang bersifat implementatif dan berdasarkan pengalaman nyata di lembaga PAUD, sehingga memberikan gambaran praktik baik yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan stimulasi perkembangan anak secara menyeluruh.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi beragam kegiatan permainan air sebagai media stimulasi perkembangan holistik anak usia dini di KB KH. Asy'ari. Novelty pada penelitian ini yakni adanya pendekatan integratif terhadap berbagai bentuk kegiatan permainan air yang tidak hanya fokus pada satu aspek perkembangan (seperti sosial atau motorik), tetapi mencakup seluruh aspek perkembangan holistik anak usia dini, yaitu fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan nilai-nilai spiritual. Penelitian ini juga menonjolkan implementasi langsung kegiatan di lembaga pendidikan KB KH. Asy'ari sebagai konteks nyata untuk mengevaluasi efektivitas beragam permainan air secara menyeluruh, sehingga menghasilkan model praktik yang aplikatif dan dapat direplikasi oleh lembaga PAUD lainnya.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilaksanakan langsung di lokasi untuk memperoleh data nyata terkait dengan gejala-gejala yang terjadi [19]. Metode yang diterapkan menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu suatu pendekatan yang menekankan pada pengumpulan data dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan, serta pengamatan terhadap perilaku [20], [21]. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap dinamika fenomena yang diteliti, dengan menganalisisnya secara ilmiah dan logis berdasarkan interaksi antar berbagai aspek yang diamati. Objek penelitian yaitu KB KH. Asy'ari Kaliwungu, subjek penelitian anak usia 2-4 tahun, dan informan dalam penelitian ini adalah guru di KB KH. Asy'ari. Lama penelitian selama tiga minggu. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi pada jam pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru KB KH. Asy'Ari, dan dokumentasi berupa foto untuk memperkuat penelitian. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, data display, dan penarikan kesimpulan / verifikasi. Keabsahan data dicek melalui teknik triangulasi. Pengecekan keabsahan hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai sumber dan metode untuk memastikan konsistensi dan keakuratan informasi [22]. Bagan tahapan penelitian tersaji pada gambar 1:



Gambar 1. Alur Penelitian

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan wawancara mengenai implementasi beragam kegiatan permainan air sebagai media stimulasi perkembangan holistik anak usia dini di KB KH. Asy'ari, diketahui bahwa implementasi permainan air sebagai media stimulasi untuk perkembangan holistik anak usia dini menjadi bagian penting dari kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan guru di KB KH. Asy'ari, kegiatan permainan air dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik kasar dan halus, kognitif, serta sosial-emosional. Bermain dengan air memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bereksperimen dengan bebas dan menyenangkan, sambil mengembangkan keterampilan dasar yang mendukung tumbuh kembang mereka secara menyeluruh. Penerapan kegiatan permainan air di Kelompok Bermain (KB) KH. Asy'ari bertujuan untuk menstimulasi perkembangan holistik anak usia dini, yang mencakup perkembangan motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber dan observasi langsung, implementasi kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis agar kegiatan berjalan aman, menyenangkan, dan bermakna bagi anak-anak.

Tahap awal dari kegiatan ini adalah perencanaan kegiatan. Guru merancang berbagai jenis permainan air yang memiliki potensi menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Permainan yang melibatkan aktivitas menuang, mengangkat, membawa, dan menyemprot air dirancang untuk memperkuat kemampuan motorik kasar anak. Sementara itu, kegiatan eksplorasi tekstur dan suhu air ditujukan untuk mengembangkan aspek kognitif, seperti mengenali sensasi, perbedaan suhu, dan mengenal warna melalui air yang diberi pewarna makanan. Selain itu, interaksi dalam bermain juga mendorong tumbuhnya keterampilan sosial-emosional seperti kerja sama dan berbagi.

Tahapan selanjutnya merupakan persiapan media dan lingkungan. Guru menyiapkan alat dan bahan permainan seperti ember, gelas plastik, botol, hand sprayer, dan pewarna makanan. Semua media yang digunakan telah diperiksa keamanannya agar tidak membahayakan anak, misalnya memastikan tidak ada ujung tajam dan air yang digunakan bersih. Kegiatan ini dilaksanakan di halaman depan KB KH. Asy'ari yang cukup luas dan aman. Guru juga menyiapkan handuk atau kain pel sebagai antisipasi agar area tetap kering dan anak-anak tidak tergelincir saat bermain.

Sebelum permainan dimulai, guru melakukan pemberian instruksi dan pengarahan kepada anak-anak dengan bahasa yang sederhana dan penuh semangat. Guru menjelaskan secara singkat tujuan kegiatan dan cara bermain, seperti dalam ungkapan, "Hari ini kita akan bermain air sambil belajar menyiram tanaman, seru ya!" Guru juga memberi contoh penggunaan alat secara aman dan bergiliran, serta menekankan aturan bermain seperti tidak menyiram teman, tidak meminum air bermain, dan merapikan kembali alat setelah bermain. Selain itu, guru juga memberi stimulasi sosial dengan mengajak anak-anak saling membantu dan bekerja sama.

Tahap inti dari kegiatan adalah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan tema menuang dan memindahkan air (water pouring station). Anak-anak diminta menuang air dari satu wadah ke wadah lainnya menggunakan gelas kecil.



Tantangan kecil seperti “coba tuang tanpa menumpahkan” diberikan untuk memicu semangat dan kepercayaan diri anak. Kegiatan ini tidak hanya mengasah motorik halus dan koordinasi mata-tangan, tetapi juga mengenalkan konsep volume dan pengukuran sederhana secara menyenangkan.

Tahapan terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Setelah kegiatan selesai, guru melakukan pengamatan terhadap keterampilan anak, seperti kemampuan menuang dan membawa air tanpa tumpah serta kemampuan menunggu giliran dan membantu teman. Guru juga berdialog ringan dengan anak-anak untuk mengetahui kesan mereka terhadap kegiatan, misalnya dengan bertanya, “Tadi siapa yang suka membawa air?” atau “Apa warna air favoritmu?” Hasil observasi ini dicatat untuk menjadi bahan evaluasi dan dasar pengembangan kegiatan selanjutnya agar stimulasi terhadap anak lebih optimal dan berkelanjutan.

Kemudian berbicara mengenai hambatan dalam implementasi beragam kegiatan permainan air sebagai media stimulasi perkembangan holistik anak usia dini, berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui terdapat hambatan dalam pelaksanaan kegiatan permainan air di KB KH. Asy'ari yaitu keterbatasan ruang yang tersedia. Luas area bermain yang terbatas membuat anak-anak merasa tidak nyaman, terutama saat melakukan permainan air dengan tema menuang dan memindahkan air (*water pouring station*) yang membutuhkan banyak ruang. Selain itu, alat-alat yang digunakan dalam permainan air masih perlu ditambah agar anak-anak dapat menikmati pengalaman bermain yang lebih maksimal dan bervariasi. Penambahan fasilitas ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas permainan air yang disediakan.

Adapun mengenai faktor pendukung dalam implementasi beragam kegiatan permainan air sebagai media stimulasi perkembangan holistik anak usia dini, berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui faktor pendukung utama yang memfasilitasi pelaksanaan permainan air adalah antusiasme anak-anak terhadap kegiatan ini. Anak-anak lebih senang bermain dengan bahan-bahan yang menyenangkan, seperti air, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan bereksperimen. Melalui pembiasaan kegiatan ini, anak-anak tidak hanya bermain tetapi juga belajar tentang berbagai konsep dasar, seperti perubahan bentuk dan sifat air. Antusiasme yang tinggi ini menjadikan permainan air sebagai pilihan yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan belajar di KB KH. Asy'ari.

Sejauh pengamatan yang telah dilakukan, respon anak-anak terhadap kegiatan permainan air yang dilakukan secara terstruktur sangat positif. Ketika jadwal permainan air tiba, anak-anak terlihat lebih bersemangat dan senang. Mereka menganggap aktivitas bermain air sebagai hal yang menyenangkan dan selalu menantikannya. Kegiatan ini tidak hanya memberikan hiburan bagi mereka, tetapi juga menjadi sarana untuk belajar tentang sains, mengembangkan motorik, dan berinteraksi dengan teman-teman mereka.

Berdasarkan pandangan orang tua, permainan air terbukti sangat efektif sebagai media stimulasi perkembangan anak secara holistik. Ibu-ibu mengungkapkan bahwa permainan air sangat membantu anak dalam mengembangkan motorik kasar, seperti menuang, mengangkat, membawa, dan menyemprot air. Anak-anak dapat

mengeksplorasi tekstur dan suhu yang berbeda. Aktivitas permainan air memberikan pengalaman langsung yang mendalam tentang sifat-sifat air dan perubahan fisiknya, yang mendukung perkembangan kognitif mereka.

Manfaat motorik dan kognitif yang diperoleh anak-anak dari permainan air juga berkontribusi pada aspek sosial-emosional anak. Dalam permainan air, anak-anak belajar untuk bekerja sama, saling membantu, dan saling menghargai teman-teman mereka. Hal ini menciptakan rasa saling sayang dan mempererat hubungan sosial di antara mereka. Walaupun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa anak yang awalnya enggan bermain karena takut mengotori tangan atau pakaian mereka, setelah beberapa kali pembiasaan, mereka mulai menikmati dan merasa lebih nyaman dalam kegiatan ini. Dengan pembiasaan, anak-anak akhirnya dapat merasakan manfaat besar dari permainan air dalam stimulasi perkembangan motorik dan sosial mereka. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Suryana dimana dengan bermain air, baik secara individu maupun dalam kelompok, anak-anak tidak hanya menikmati aktivitasnya, tetapi juga belajar memahami berbagai fenomena seperti mengalir, mencampur, menetes, atau mengapung dan tenggelam. Aktivitas ini secara tidak langsung mendorong anak untuk berpikir kritis, melakukan observasi, serta menarik kesimpulan sederhana. Permainan air tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana yang sangat baik dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir anak secara optimal [13].



**Gambar 1. Kegiatan Permainan Ublek-Ublek**

Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan dalam lembaga PAUD untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak [23]. Anak-anak menghabiskan begitu banyak waktu dan energi mereka sehari-hari dengan bermain sehingga para filsuf, peneliti, guru, dan orang tua sama-sama bertanya-tanya tentang peran permainan dalam perkembangan anak. Jelas, permainan harus memberikan manfaat fungsional dan evolusioner bagi anak yang sedang berkembang, sehingga perlu dikembangkan bagaimana sebuah permainan anak mampu menunjang mereka untuk berkembang lebih baik [24]. Berbagai metode atau cara yang dapat meningkatkan perkembangan seni pada anak dengan kegiatan yang menyenangkan seperti bermain, karena pada dasarnya bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan, dan mengekspresikan perasaannya [25].

## KESIMPULAN

Implementasi beragam kegiatan permainan air sebagai media stimulasi perkembangan holistik anak usia dini di KB KH. Asy'ari menunjukkan hasil yang positif dalam upaya merangsang aspek motorik, kognitif, dan sosial-emosional anak secara menyeluruh. Anak-anak terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan, karena permainan air dengan tema menuang dan memindahkan air (*water pouring station*) dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan eksploratif. Hambatan timbul karena keterbatasan ruang bermain dan perlengkapan yang belum memadai untuk menunjang variasi permainan. Namun, hambatan tersebut dapat diminimalkan berkat faktor pendukung utama, yaitu semangat dan antusiasme anak-anak dalam bermain air, serta dukungan dari guru dan orang tua. Novelty pada penelitian ini yakni adanya pendekatan integratif terhadap berbagai bentuk kegiatan permainan air yang tidak hanya fokus pada satu aspek perkembangan (seperti sosial atau motorik), tetapi mencakup seluruh aspek perkembangan holistik anak usia dini, yaitu fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan nilai-nilai spiritual. Penelitian ini juga menonjolkan implementasi langsung kegiatan di lembaga pendidikan KB KH. Asy'ari sebagai konteks nyata untuk mengevaluasi efektivitas beragam permainan air secara menyeluruh, sehingga menghasilkan model praktik yang aplikatif dan dapat direplikasi oleh lembaga PAUD lainnya.

## PENGHARGAAN

Saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Muslim yang telah memberikan waktu untuk membimbing dan membantu saya dalam penyusunan artikel ini dari awal sampai akhir, dan kepada bunda Indy selaku kepala sekolah KB KH. Asy'Ari sekaligus guru utama, dan bunda Jami yang telah membantu memberikan informasi untuk data penelitian serta menerima saya dengan sangat baik untuk melakukan kegiatan penelitian. Tentunya tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada kedua orang tua saya, karena doa dan dukungannya membuat saya bisa sampai ditahap ini, pesan yang selalu mereka sampaikan kepada saya, "Tidak ada yang tidak mungkin apabila kita selalu berusaha, bersungguh-sungguh, selalu menyertakan Allah SWT disetiap saat, mau kita dimana, kondisinya bagaimanapun, kita harus selalu ingat kepada-Nya".

## REFERENSI

- [1] Y. Murniati, T. Ariani, S. Aisyah, and L. Yarni, "Perkembangan Usia Dini (Masa Kanak-Kanak Awal)," *J. Nakula Pus. Ilmu Pendidikan, Bhs. dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 1, pp. 332–344, Dec. 2023, doi: 10.61132/nakula.v2i1.496.
- [2] A. Adnan, S. Misra Susanti, W. Ode Dasriana, S. Rahmatia, and V. Viola, "Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter pada Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 643–651, Aug. 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.933.
- [3] R. Ardiana, "Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no.

- 2, pp. 1–10, Aug. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.116.
- [4] I. Tarwiyati, "Implementasi Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini melalui Pendekatan Sentra Desa Kartajaya Kecamatan Negara Batin Kabupaten Waykanan Tahun Pelajaran 2022/2023," *Tarb. J. J. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 02, pp. 471–480, 2023, [Online]. Available: <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/demo3/article/view/1726>
- [5] S. M. Tameon, "Peran bermain bagi perkembangan kognitif dan sosial anak," *Ciencias J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 26–39, 2018, doi: 10.70942/ciencias.v1i1.11.
- [6] W. S. Kusuma, N. D. Sukmono, and O. D. Tanto, "Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 67–81, Dec. 2022, doi: 10.19109/ra.v6i2.14881.
- [7] A. M. H. Ali, P. Y. Fauziah, and M. A. Latif, "Eksplorasi Lingkungan dalam Pembelajaran Anak di Lembaga PAUD," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5575–5584, Oct. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5181.
- [8] S. Hartati, "Upaya guru akidah akhlak dalam mengembangkan kecerdasan emosional (EQ) peserta didik kelas VIII B (studi kasus di Mts Hidayatul Muhtadiin Kabupaten Lampung Selatan)," *J. Islam. Educ. Learn.*, vol. 2, no. 2, pp. 86–94, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.stisdulamtim.ac.id/index.php/JIEL/article/view/51>
- [9] M. Marwany and H. Kurniawan, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini." Remaja Rosdakarya, 2020. [Online]. Available: <https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1979/>
- [10] H. N. HK, J. A. Putri, E. Winda, and N. F. Zulkarnain, "Sumber Belajar dan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini," *Bouseik J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 17–37, May 2023, doi: 10.37092/bouseik.v1i1.551.
- [11] S. R. Lasurital, H. R. Anabertus, I. Dayanti, R. P. Zega, and R. J. Siahaan, "Peran Orang tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Era Society 5.0," *SIKIP J. Pendidik. Agama Kristen*, vol. 3, no. 2, pp. 93–105, Aug. 2022, doi: 10.52220/sikip.v3i2.148.
- [12] M. I. Dacholfany and U. Hasanah, *Pendidikan anak usia dini menurut konsep islam*. Amzah, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=eN5WEAAAQBAJ>
- [13] D. Wahyuni and D. Suryana, "Pengaruh Pembelajaran Sains (Bermain Air) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4049–4072, Aug. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4793.
- [14] R. M. Alti *et al.*, *Media pembelajaran*. Get Press, 2022. [Online]. Available: [https://sar.ac.id/stmik\\_ebook/view-ZmplAwV0AmHRDHNYF.html](https://sar.ac.id/stmik_ebook/view-ZmplAwV0AmHRDHNYF.html)
- [15] R. A. Purba *et al.*, *Pengantar media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020. [Online]. Available: <http://repository.uin-malang.ac.id/7868/>
- [16] S. Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 470–477, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- [17] Gita Amelia Oktaviana, Annisa Mustika, Najwa Rimarsya Azzahra, Santi Budiyan, and Yushi Luthfiyati Fadilah, "Analisis Perkembangan Holistik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Modul Ajar di RA Darul Uluum," *J. DZURRIYAT J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 32–39, Mar. 2025, doi: 10.61104/dz.v3i1.659.
- [18] A. Y. Sari and A. D. Arumsari, "Metode Eksperimen Media Air Untuk

- Perkembangan Sosial Anak Usia Dini,” *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 1, Jul. 2019, doi: 10.30651/pedagogi.v5i1.2605.
- [19] H. R. Abubakar, *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021. [Online]. Available: <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42716/>
- [20] S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- [21] D. Djaali, *Metodologi penelitian kuantitatif*. Bumi Aksara, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=wY8fEAAAQBAJ>
- [22] Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1st ed. CV syakir Media Press, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=JtKREAAAQBAJ>
- [23] N. Widiastita and L. Anhusadar, “Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [24] F. Wahyuni and S. M. Azizah, “Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini,” *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, pp. 161–179, Jul. 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [25] A. Ismi Rahmayanti, A. Kurnia, and N. Nurdiansah, “Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Seni Anak Usia Dini,” *Ar-Raihanah J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 9–20, Dec. 2022, doi: 10.53398/jr.v2i2.187.