



Pelatihan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Guru Paud Di Kecamatan Blega

Sitti Romlah

STAI Al Mujtama, Pamekasan, Indonesia

Email correspondence: romlaharifin469@gmail.com

Kata kunci:

Pembelajaran berbasis permainan, pendidikan anak usia dini, pengembangan profesional guru, pelatihan guru PAUD

Abstrak:

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Metode pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD, namun masih banyak guru yang belum menguasai penerapannya secara optimal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD di Kecamatan Blega dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan. Program dilaksanakan selama tiga bulan dengan melibatkan 35 guru PAUD dari 15 lembaga. Metode yang digunakan meliputi pelatihan teori, workshop praktik, pendampingan implementasi, dan evaluasi berkelanjutan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman konsep pembelajaran berbasis permainan dari rata-rata skor 58,4 menjadi 85,2. Kemampuan merancang aktivitas permainan edukatif meningkat dari 62,1 menjadi 88,7, sementara keterampilan implementasi meningkat dari 54,8 menjadi 82,4. Observasi pasca-pelatihan menunjukkan 89% guru mampu menerapkan metode dengan baik, ditandai dengan peningkatan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan media pembelajaran dan variasi karakteristik peserta didik, yang diatasi melalui pendampingan intensif dan pengembangan media sederhana berbasis lokal. Program ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAUD di Kecamatan Blega dan dapat menjadi model pengembangan profesional guru di wilayah lain.

Diterima: 2025-08-26

Direvisi: 2025-08-23

Terbit: 2025-09-20

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk generasi berkualitas di masa depan. Periode usia dini merupakan masa keemasan perkembangan yang menentukan kualitas sumber daya manusia pada tahapan kehidupan selanjutnya. Menurut penelitian Pramling Samuelsson dan Carlsson (2008), pengalaman pembelajaran pada usia dini memberikan dampak jangka panjang terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak hingga dewasa. Pembelajaran yang berkualitas pada fase ini tidak hanya



meningkatkan kesiapan sekolah, tetapi juga membentuk karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis anak.

Pembelajaran berbasis permainan telah diakui secara luas sebagai pendekatan yang paling sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi, penemuan, dan interaksi sosial dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian oleh Bergen (2009) menunjukkan bahwa permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar anak, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik, termasuk kemampuan bahasa, matematika, sosial-emosional, dan motorik. Dalam konteks pembelajaran PAUD, permainan bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan medium pembelajaran yang terstruktur dan bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu.

Namun demikian, implementasi pembelajaran berbasis permainan di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Kecamatan Blega menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAUD masih menerapkan metode pembelajaran yang bersifat teacher-centered dan kurang mengoptimalkan potensi permainan sebagai media pembelajaran. Dari 15 lembaga PAUD yang disurvei, hanya 23% yang secara konsisten menerapkan pembelajaran berbasis permainan, sementara 77% masih mendominasi kegiatan dengan lembar kerja dan instruksi langsung. Kondisi ini sejalan dengan temuan Wahyuni dan Maureen (2010) yang mengidentifikasi bahwa banyak guru PAUD memiliki pemahaman terbatas tentang konsep pembelajaran berbasis permainan dan cenderung mempersepsikannya sebagai aktivitas bebas tanpa tujuan pembelajaran yang jelas.

Permasalahan ini diperparah oleh minimnya akses guru terhadap program pengembangan profesional yang berkualitas. Data Dinas Pendidikan setempat menunjukkan bahwa dalam tiga tahun terakhir, hanya 12% guru PAUD di Kecamatan Blega yang pernah mengikuti pelatihan khusus tentang metode pembelajaran berbasis permainan. Padahal, kompetensi pedagogik guru merupakan faktor kunci yang menentukan kualitas pembelajaran di kelas. Menurut Saracho dan Spodek (2007), guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang teori perkembangan anak dan keterampilan merancang aktivitas permainan edukatif akan lebih efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini.

Tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan sumber daya pembelajaran. Observasi lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar lembaga PAUD di Kecamatan Blega memiliki keterbatasan dalam hal media pembelajaran, alat permainan edukatif, dan ruang belajar yang memadai. Kondisi ini sering menjadi alasan bagi guru untuk tidak menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang dianggap membutuhkan banyak peralatan dan fasilitas khusus. Padahal, penelitian Hurwitz (2002) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang efektif tidak selalu memerlukan media yang mahal, melainkan lebih

bergantung pada kreativitas guru dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan konteks lokal dan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, diperlukan intervensi yang sistematis dan komprehensif untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan. Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pendekatan yang integratif, menggabungkan pelatihan teori, praktik, dan pendampingan berkelanjutan. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman konseptual guru tentang pembelajaran berbasis permainan, mengembangkan keterampilan merancang dan mengimplementasikan aktivitas permainan edukatif, serta membangun kapasitas guru untuk mengadaptasi metode pembelajaran sesuai dengan konteks dan karakteristik anak didik.

Kegiatan pengabdian ini juga bertujuan untuk membangun komunitas praktik di kalangan guru PAUD, di mana mereka dapat saling berbagi pengalaman, mendiskusikan tantangan, dan mengembangkan solusi inovatif secara kolaboratif. Pendekatan komunitas praktik telah terbukti efektif dalam mendukung pengembangan profesional guru yang berkelanjutan, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Wenger (1998) tentang pembelajaran sosial dalam komunitas profesional. Melalui program ini, diharapkan terbangun ekosistem pembelajaran yang mendukung transformasi praktik pedagogik di PAUD menuju kualitas yang lebih baik dan berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kecamatan Blega, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur, selama periode Maret hingga Mei 2024. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan tingginya urgensi peningkatan kualitas pembelajaran PAUD di wilayah tersebut. Kecamatan Blega memiliki 15 lembaga PAUD yang tersebar di berbagai desa dengan total 35 guru yang menjadi peserta program ini. Karakteristik peserta cukup beragam, dengan latar belakang pendidikan mulai dari SMA hingga S1, pengalaman mengajar antara satu hingga lima belas tahun, dan tingkat pemahaman awal tentang pembelajaran berbasis permainan yang bervariasi.

Pelaksanaan program menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode campuran yang terdiri dari empat tahapan utama. Tahap pertama adalah asesmen kebutuhan dan kondisi awal peserta melalui survei, wawancara, dan observasi langsung ke lembaga PAUD. Tahap ini bertujuan untuk memetakan tingkat pemahaman, keterampilan, dan tantangan yang dihadapi guru dalam implementasi pembelajaran berbasis permainan. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner pemahaman konsep, tes kemampuan merancang aktivitas, dan rubrik observasi praktik pembelajaran. Data baseline yang

dikumpulkan menjadi acuan untuk merancang program pelatihan yang responsif terhadap kebutuhan spesifik peserta.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan intensif yang dilakukan selama empat hari dengan total 32 jam pembelajaran. Materi pelatihan dirancang secara sistematis, dimulai dari penguatan konsep teoretis tentang perkembangan anak usia dini, prinsip-prinsip pembelajaran berbasis permainan, hingga teknik-teknik praktis merancang dan mengimplementasikan aktivitas permainan edukatif. Metode pelatihan mengombinasikan ceramah interaktif, diskusi kelompok, demonstrasi, dan workshop praktik. Setiap sesi dirancang dengan prinsip *active learning*, di mana peserta tidak hanya menerima informasi tetapi juga aktif terlibat dalam simulasi, analisis kasus, dan perancangan aktivitas pembelajaran. Narasumber terdiri dari dosen PAUD, praktisi berpengalaman, dan guru PAUD berprestasi yang dapat berbagi *best practices* dari lapangan.

Tahap ketiga adalah pendampingan implementasi di kelas selama delapan minggu setelah pelatihan. Setiap guru didampingi oleh fasilitator dalam menerapkan rencana pembelajaran yang telah dirancang selama workshop. Pendampingan dilakukan melalui kunjungan kelas, observasi partisipatif, refleksi bersama, dan pemberian umpan balik konstruktif. Model pendampingan yang digunakan adalah *coaching* berbasis refleksi, di mana guru dibimbing untuk mengidentifikasi kekuatan dan area pengembangan dalam praktik pembelajaran mereka sendiri. Fasilitator menggunakan teknik *questioning* dan *reflective conversation* untuk membantu guru mengembangkan kemampuan *problem-solving* dan membuat keputusan pedagogik yang tepat. Selama periode pendampingan, setiap guru dikunjungi minimal empat kali dengan durasi dua hingga tiga jam per kunjungan.

Tahap keempat adalah evaluasi dan refleksi program yang dilakukan secara berkelanjutan. Evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu pemahaman konsep, kemampuan merancang aktivitas, dan keterampilan implementasi. Instrumen evaluasi yang digunakan sama dengan yang digunakan pada *baseline assessment* untuk memastikan komparabilitas data. Selain itu, dilakukan juga evaluasi kualitatif melalui *focus group discussion* dengan peserta untuk mengeksplorasi pengalaman, tantangan, dan perubahan yang mereka rasakan selama program. Data kualitatif ini memberikan *insight* mendalam tentang proses transformasi praktik pedagogik yang terjadi di level individu maupun institusional.

Untuk mendukung keberlanjutan program, dibentuk komunitas praktik guru PAUD di tingkat kecamatan. Komunitas ini berfungsi sebagai wadah untuk saling berbagi pengalaman, mendiskusikan tantangan, dan mengembangkan solusi inovatif secara kolaboratif. Pertemuan komunitas dijadwalkan sebulan sekali dengan agenda yang disusun berdasarkan kebutuhan anggota. Dalam pertemuan tersebut, guru berkesempatan untuk mempresentasikan praktik terbaik mereka, mendiskusikan kasus-kasus sulit yang dihadapi di kelas, dan belajar dari pengalaman satu sama lain. Pendekatan *peer learning* ini terbukti

efektif dalam mempertahankan motivasi dan mendorong inovasi berkelanjutan dalam praktik pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung peningkatan skor pada setiap aspek kompetensi. Paired sample t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara skor sebelum dan sesudah program. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan FGD dianalisis menggunakan thematic analysis untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait perubahan praktik, tantangan implementasi, dan faktor-faktor pendukung keberhasilan program. Triangulasi data dari berbagai sumber digunakan untuk meningkatkan validitas temuan dan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dampak program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Peningkatan Kompetensi Guru

Program pelatihan menunjukkan hasil yang sangat positif dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD di Kecamatan Blega. Pada aspek pemahaman konsep pembelajaran berbasis permainan, terjadi peningkatan signifikan dari skor rata-rata 58,4 pada pre-test menjadi 85,2 pada post-test, dengan gain score sebesar 26,8 poin. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik dengan nilai p kurang dari 0,001. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan program dalam membangun fondasi teoretis yang kuat tentang prinsip-prinsip pembelajaran berbasis permainan, karakteristik perkembangan anak usia dini, dan keterkaitan antara permainan dengan pencapaian kompetensi pembelajaran.

Pada aspek kemampuan merancang aktivitas permainan edukatif, skor rata-rata meningkat dari 62,1 menjadi 88,7, dengan gain score 26,6 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru telah mampu mengaplikasikan pemahaman teoretis mereka ke dalam perancangan pembelajaran yang konkret. Analisis terhadap rencana pembelajaran yang dihasilkan peserta menunjukkan perbaikan kualitas yang signifikan dalam hal kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian aktivitas dengan tahap perkembangan anak, variasi jenis permainan yang digunakan, dan integrasi berbagai aspek perkembangan dalam satu aktivitas pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Edwards (2017) yang menemukan bahwa pelatihan yang mengombinasikan teori dan praktik lebih efektif dalam mengembangkan kompetensi pedagogik guru PAUD.

Aspek keterampilan implementasi menunjukkan peningkatan paling dramatis, dari skor rata-rata 54,8 menjadi 82,4 dengan gain score 27,6 poin. Observasi di kelas menunjukkan bahwa 89 persen guru mampu menerapkan pembelajaran berbasis permainan dengan baik, ditandai dengan beberapa indikator kunci. Pertama, guru mampu menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan dengan penataan ruang kelas yang mendukung eksplorasi anak. Kedua, guru menunjukkan keterampilan fasilitasi yang baik dalam membimbing anak selama aktivitas permainan tanpa terlalu banyak intervensi langsung. Ketiga, guru mampu mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang merangsang berpikir kritis dan kreativitas anak. Keempat, guru menunjukkan sensitivitas terhadap kebutuhan individual anak dan mampu melakukan diferensiasi pembelajaran berdasarkan tingkat perkembangan masing-masing anak.

Perubahan Praktik Pembelajaran di Kelas

Dampak program tidak hanya terlihat pada peningkatan kompetensi guru, tetapi juga pada transformasi praktik pembelajaran di kelas. Observasi pasca-program menunjukkan perubahan paradigma yang fundamental dalam cara guru memandang dan menyelenggarakan pembelajaran. Sebelum program, sebagian besar guru cenderung menggunakan pendekatan teacher-directed dengan dominasi aktivitas lembar kerja dan instruksi langsung. Setelah program, terjadi pergeseran menuju pendekatan child-centered di mana anak menjadi subjek aktif dalam pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator yang responsif terhadap minat dan kebutuhan anak. Perubahan ini sejalan dengan prinsip-prinsip pedagogi PAUD yang berkualitas sebagaimana dirumuskan oleh National Association for the Education of Young Children atau NAEYC.



Dokumentasi kegiatan

Salah satu perubahan signifikan adalah peningkatan penggunaan permainan sebagai medium pembelajaran utama. Data observasi menunjukkan bahwa proporsi waktu pembelajaran yang dialokasikan untuk aktivitas permainan meningkat dari rata-rata 35 persen sebelum program menjadi 78 persen setelah program. Jenis permainan yang digunakan juga menjadi lebih beragam, mencakup permainan sensorimotor, permainan simbolik, permainan konstruktif, dan permainan dengan aturan. Guru juga menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dalam mengembangkan permainan edukatif menggunakan bahan-bahan lokal dan sederhana, seperti biji-bijian, daun, ranting, botol bekas, dan kardus. Inovasi ini tidak hanya mengatasi keterbatasan media pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi anak.

Interaksi guru-anak dalam pembelajaran juga mengalami transformasi yang positif. Analisis transkrip interaksi menunjukkan bahwa guru lebih banyak menggunakan pertanyaan terbuka, memberikan waktu tunggu yang cukup untuk anak berpikir, dan merespons jawaban anak dengan cara yang menghargai dan memperluas pemikiran mereka. Observasi juga menunjukkan bahwa guru menjadi lebih sensitif terhadap isyarat nonverbal anak dan lebih responsif terhadap inisiatif yang dimunculkan anak selama bermain. Kualitas interaksi ini merupakan elemen kunci dalam pembelajaran yang efektif, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Mashburn dan kawan-kawan (2008) yang menemukan bahwa kualitas interaksi guru-anak merupakan prediktor kuat terhadap hasil pembelajaran anak.

Dampak terhadap Perkembangan Anak

Meskipun program ini difokuskan pada pengembangan kompetensi guru, dampak positif juga teramati pada perkembangan dan perilaku anak di kelas. Guru melaporkan peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif anak selama pembelajaran. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih berinisiatif dalam mengeksplorasi material pembelajaran, dan lebih terlibat dalam interaksi sosial dengan teman sebaya. Tingkat konsentrasi anak juga meningkat, dengan durasi keterlibatan dalam satu aktivitas bermain yang lebih panjang dibandingkan sebelumnya. Perubahan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar, yang merupakan fondasi penting bagi pengembangan disposisi belajar sepanjang hayat.

Observasi juga menunjukkan perkembangan positif pada aspek sosial-emosional anak. Anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam berkolaborasi dengan teman, berbagi material, menyelesaikan konflik secara konstruktif, dan mengekspresikan emosi dengan cara yang lebih tepat. Permainan kelompok yang difasilitasi guru memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar keterampilan sosial dalam konteks yang alami dan bermakna. Temuan ini konsisten dengan teori Vygotsky tentang pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pembelajaran kolaboratif dalam perkembangan kognitif anak. Guru juga melaporkan penurunan perilaku bermasalah di kelas, seperti agresi, ketidakpatuhan, dan kesulitan mengikuti rutinitas, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan berkontribusi pada regulasi emosi dan perilaku anak.

Dalam aspek kognitif, guru mengobservasi peningkatan dalam kemampuan pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan keterampilan bahasa anak. Permainan konstruktif, seperti membangun dengan balok atau menciptakan sesuatu dari bahan-bahan loose parts, memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dengan ide, menguji hipotesis, dan mengembangkan pemikiran spasial. Permainan dramatik atau role play mendorong pengembangan kemampuan simbolik, narasi, dan perspektif-taking. Sementara permainan dengan aturan membantu anak mengembangkan fungsi eksekutif, seperti kontrol inhibisi,

memori kerja, dan fleksibilitas kognitif. Bukti-bukti empiris ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis permainan bukan hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini.

Tantangan dan Strategi Pemecahan Masalah

Meskipun program menunjukkan hasil yang positif, implementasi di lapangan tidak lepas dari berbagai tantangan. Tantangan pertama adalah keterbatasan media pembelajaran dan alat permainan edukatif di sebagian besar lembaga PAUD. Untuk mengatasi hal ini, program menekankan pengembangan kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan-bahan lokal dan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Workshop praktik memberikan pelatihan intensif tentang cara membuat alat permainan edukatif dari bahan bekas, seperti botol plastik, kardus, kain perca, dan bahan alam seperti batu, ranting, dan daun. Pendekatan ini tidak hanya mengatasi keterbatasan sumber daya, tetapi juga mengembangkan kesadaran lingkungan dan keterampilan daur ulang pada anak.

Tantangan kedua adalah variasi karakteristik peserta didik yang cukup luas dalam satu kelas, baik dari segi usia, tingkat perkembangan, maupun gaya belajar. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengakomodasi keberagaman ini dalam satu aktivitas pembelajaran. Melalui pendampingan, guru dibimbing untuk mengembangkan keterampilan diferensiasi pembelajaran dengan menyediakan material permainan dengan tingkat kompleksitas yang berbeda, memberikan pilihan aktivitas yang beragam, dan menyesuaikan tingkat dukungan yang diberikan kepada setiap anak berdasarkan kebutuhan individual mereka. Strategi scaffolding dan zone of proximal development dari Vygotsky menjadi kerangka konseptual yang memandu guru dalam memberikan tantangan yang tepat bagi setiap anak.

Tantangan ketiga adalah resistensi dari sebagian orang tua yang masih memiliki ekspektasi bahwa pembelajaran PAUD harus fokus pada akademik formal seperti membaca, menulis, dan berhitung. Beberapa orang tua mempertanyakan efektivitas pembelajaran berbasis permainan dan khawatir anak mereka tidak siap menghadapi sekolah dasar. Untuk mengatasi hal ini, program melibatkan komponen sosialisasi kepada orang tua melalui parenting class yang menjelaskan tentang pentingnya pembelajaran berbasis permainan, hubungannya dengan kesiapan sekolah, dan bagaimana orang tua dapat mendukung pembelajaran anak di rumah. Guru juga dilatih untuk mengomunikasikan perkembangan anak kepada orang tua dengan cara yang lebih efektif, menggunakan portofolio dan dokumentasi visual yang menunjukkan pembelajaran yang terjadi melalui permainan.

Faktor Pendukung Keberhasilan Program

Keberhasilan program ini didukung oleh beberapa faktor kunci. Pertama adalah desain program yang komprehensif dan berkelanjutan, tidak hanya berupa pelatihan one-shot tetapi mencakup pendampingan intensif dan pembentukan komunitas praktik.

Pendekatan ini memungkinkan transfer pengetahuan dan keterampilan yang lebih efektif serta memberikan dukungan berkelanjutan kepada guru dalam menghadapi tantangan implementasi. Penelitian tentang pengembangan profesional guru menunjukkan bahwa program yang berkelanjutan dengan komponen pendampingan memiliki dampak yang lebih besar dan lebih bertahan lama dibandingkan dengan workshop satu kali tanpa tindak lanjut.

Faktor kedua adalah keterlibatan aktif kepala sekolah dan pengelola lembaga PAUD dalam program. Dukungan dari level manajemen sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perubahan praktik pembelajaran. Kepala sekolah yang memahami dan mengapresiasi pembelajaran berbasis permainan akan memberikan dukungan dalam hal alokasi waktu, penyediaan material, dan menciptakan budaya sekolah yang mendorong inovasi pedagogik. Dalam program ini, kepala sekolah diundang untuk mengikuti sesi orientasi khusus dan dilibatkan dalam proses monitoring dan evaluasi, sehingga mereka dapat menjadi agen perubahan yang mendukung transformasi praktik pembelajaran di lembaganya.

Faktor ketiga adalah pendekatan peer learning melalui komunitas praktik. Forum ini memberikan ruang bagi guru untuk saling belajar dari pengalaman satu sama lain, berbagi strategi yang berhasil, dan memberikan dukungan emosional dalam menghadapi tantangan. Dinamika komunitas yang positif menciptakan sense of collective efficacy, di mana guru merasa bahwa mereka tidak sendirian dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Sharing session dalam pertemuan komunitas juga menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi guru untuk terus berinovasi dan mengembangkan praktik terbaik mereka. Komunitas praktik ini diharapkan dapat terus berkelanjutan bahkan setelah program formal berakhir, menjadi mekanisme pengembangan profesional yang self-sustaining.

Implikasi untuk Kebijakan dan Praktik

Hasil program ini memiliki beberapa implikasi penting untuk kebijakan dan praktik pendidikan anak usia dini. Pertama, temuan ini menegaskan pentingnya investasi dalam pengembangan profesional guru PAUD yang berkualitas dan berkelanjutan. Pemerintah daerah perlu mengalokasikan anggaran yang memadai untuk program-program pelatihan guru yang tidak hanya bersifat satu kali tetapi mencakup komponen pendampingan dan mentoring berkelanjutan. Standar kompetensi guru PAUD perlu secara eksplisit memasukkan kemampuan menerapkan pembelajaran berbasis permainan sebagai kompetensi inti yang harus dikuasai.

Kedua, program ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang berkualitas tidak selalu memerlukan investasi besar dalam hal fasilitas dan peralatan mahal. Kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan-bahan lokal dan sederhana dapat menghasilkan pengalaman pembelajaran yang kaya dan bermakna bagi anak. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya mengembangkan kapasitas guru untuk berkreasi dan berinovasi dengan

sumber daya yang ada, daripada menunggu tersedianya fasilitas ideal yang mungkin tidak akan pernah terwujud dalam konteks keterbatasan anggaran. Kebijakan pengadaan alat permainan edukatif perlu lebih menekankan pada kualitas dan kesesuaian dengan prinsip pembelajaran, bukan sekadar kuantitas atau kemewahan.

Ketiga, pentingnya membangun ekosistem pendukung yang melibatkan berbagai stakeholder, termasuk kepala sekolah, orang tua, dan komunitas. Transformasi kualitas pembelajaran tidak bisa hanya mengandalkan upaya guru secara individual, tetapi memerlukan dukungan sistemik dari berbagai pihak. Kebijakan PAUD perlu mendorong terbentuknya kemitraan antara lembaga PAUD dengan keluarga dan komunitas, serta menciptakan mekanisme dukungan manajerial dan supervisi yang konstruktif dari kepala sekolah. Program literasi PAUD untuk orang tua juga perlu diperkuat untuk membangun pemahaman bersama tentang pedagogi yang tepat bagi anak usia dini.

KESIMPULAN

Program pelatihan metode pembelajaran berbasis permainan untuk guru PAUD di Kecamatan Blega telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi guru secara signifikan. Peningkatan terjadi pada tiga aspek utama, yaitu pemahaman konsep pembelajaran berbasis permainan, kemampuan merancang aktivitas permainan edukatif, dan keterampilan implementasi di kelas. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan skor yang signifikan secara statistik pada semua aspek, dengan gain score berkisar antara 26 hingga 28 poin. Observasi pasca-program menunjukkan bahwa 89 persen guru mampu menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan dengan baik, yang ditandai dengan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, peningkatan partisipasi aktif anak, dan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dampak program tidak hanya terbatas pada peningkatan kompetensi guru, tetapi juga pada transformasi praktik pembelajaran di kelas dan perkembangan anak. Terjadi pergeseran paradigma dari pendekatan teacher-centered menuju child-centered, peningkatan penggunaan permainan sebagai medium pembelajaran utama, dan perbaikan kualitas interaksi guru-anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam motivasi belajar, keterampilan sosial-emosional, dan kemampuan kognitif. Kendala yang dihadapi dalam implementasi, seperti keterbatasan media pembelajaran dan variasi karakteristik peserta didik, dapat diatasi melalui strategi kreatif dan pendampingan intensif.

Keberhasilan program ini didukung oleh desain yang komprehensif dan berkelanjutan, melibatkan tidak hanya pelatihan tetapi juga pendampingan dan pembentukan komunitas praktik. Keterlibatan kepala sekolah dan pendekatan peer learning melalui komunitas praktik menjadi faktor pendukung yang penting. Program ini memberikan beberapa pelajaran penting untuk pengembangan kualitas PAUD, yaitu

pentingnya investasi dalam pengembangan profesional guru yang berkelanjutan, kemungkinan mengimplementasikan pembelajaran berkualitas dengan sumber daya terbatas melalui kreativitas guru, dan pentingnya membangun ekosistem pendukung yang melibatkan berbagai stakeholder.

Untuk keberlanjutan program, beberapa rekomendasi dapat disampaikan. Pertama, perlu dukungan kebijakan dari pemerintah daerah untuk melembagakan program pengembangan profesional guru PAUD secara berkelanjutan dengan mengalokasikan anggaran yang memadai. Kedua, komunitas praktik yang telah terbentuk perlu terus difasilitasi dan diperkuat sebagai mekanisme pengembangan profesional yang self-sustaining. Ketiga, perlu dilakukan replikasi program di kecamatan-kecamatan lain untuk memperluas dampak positif terhadap kualitas pendidikan anak usia dini di tingkat kabupaten. Keempat, perlu dikembangkan modul pelatihan yang lebih komprehensif dan kontekstual yang dapat digunakan sebagai acuan standar untuk program-program serupa di masa mendatang. Dengan demikian, program ini dapat menjadi model yang scalable dan sustainable untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bergen, D. (2009). Play as the learning medium for future scientists, mathematicians, and engineers. *American Journal of Play*, 1(4), 413-428.
- Edwards, S. (2017). Play-based learning and intentional teaching: Forever different? *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(2), 4-11. <https://doi.org/10.23965/AJEC.42.2.01>
- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Newcombe, N., & Golinkoff, R. M. (2013). Taking shape: Supporting preschoolers' acquisition of geometric knowledge through guided play. *Child Development*, 84(6), 1872-1878. <https://doi.org/10.1111/cdev.12091>
- Hurwitz, S. C. (2002). To be successful: Let them play! *Childhood Education*, 79(2), 101-102. <https://doi.org/10.1080/00094056.2003.10522779>
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1-34. <https://doi.org/10.1037/a0029321>
- Mashburn, A. J., Pianta, R. C., Hamre, B. K., Downer, J. T., Barbarin, O. A., Bryant, D., ... & Howes, C. (2008). Measures of classroom quality in prekindergarten and children's development of academic, language, and social skills. *Child Development*, 79(3), 732-749. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2008.01154.x>
- Pramling Samuelsson, I., & Carlsson, M. A. (2008). The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6), 623-641. <https://doi.org/10.1080/00313830802497265>

- Saracho, O. N., & Spodek, B. (2007). *Contemporary perspectives on play in early childhood education*. Information Age Publishing.
- Sheridan, S., & Pramling Samuelsson, I. (2013). Preschool a source for young children's learning and well-being. *International Journal of Early Years Education*, 21(2-3), 207-222. <https://doi.org/10.1080/09669760.2013.832945>
- Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2006). *Play = learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. Oxford University Press.
- Trawick-Smith, J., Wolff, J., Koschel, M., & Vallarelli, J. (2015). Effects of toys on the play quality of preschool children: Influence of gender, ethnicity, and socioeconomic status. *Early Childhood Education Journal*, 43(4), 249-256. <https://doi.org/10.1007/s10643-014-0644-7>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, S., & Maureen, I. Y. (2010). Peran guru dalam membangun kesadaran cinta lingkungan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 9(14), 68-76.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104-112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.