



Penguatan Kompetensi Guru Tk Melalui Pelatihan Inovatif Pembelajaran Berbasis Bermain di Parung, Jawa Barat

Sofia Hartati^{1*}, Ade Dwi Utami², Eriva Syamsiatin³, Fitria Budi Utami⁴, Anita Roslina Simanjuntak⁵ dan Umi Waheeda binti H Abdul Rahman⁶

^{1,2,3,4,5}Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

⁶Yayasan Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School

*Email koresponden: sofiahartati@unj.ac.id

ARTIKEL INFO

Article history

Received: 14 Agu 2025

Accepted: 29 Okt 2025

Published: 30 Nov 2025

Kata kunci:

Pendidikan Anak Usia Dini,
Guru TK,
Pembelajaran Berbasis Bermain,
Inovasi Pembelajaran,
Pelatihan Guru

Keywords:

Early Childhood Education,
Kindergarten Teachers,
Play-Based Learning,
Learning Innovation,
Teacher Training

ABSTRAK

Background: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan penting dalam membentuk perkembangan kognitif, afektif, sosial, dan motorik anak. Guru Taman Kanak-kanak (TK) menjadi fasilitator utama pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan anak. Namun, di wilayah Parung, Jawa Barat, sebagian guru TK masih mengalami keterbatasan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran inovatif berbasis bermain. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru TK melalui pelatihan inovatif yang mengintegrasikan prinsip pembelajaran berbasis bermain, pendekatan partisipatif, dan pemanfaatan sumber daya lokal. **Metode:** Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan 20 guru TK dari berbagai lembaga pendidikan di Parung. Tahapan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan modul, pelaksanaan workshop interaktif, praktik lapangan, serta sesi refleksi dan evaluasi. Data diperoleh melalui pre-test dan post-test kompetensi pedagogik, observasi aktivitas guru, dan wawancara mendalam. **Hasil:** Pelatihan menghasilkan peningkatan signifikan kompetensi guru pada aspek perencanaan pembelajaran, pemilihan media dan metode bermain, serta keterampilan mengelola interaksi belajar. Guru menunjukkan penerapan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada anak. **Kesimpulan:** Program pelatihan inovatif berbasis bermain ini efektif meningkatkan kompetensi pedagogik guru TK di Parung. Keberlanjutan dampak positif dapat diperkuat melalui pembentukan komunitas belajar guru dan dukungan kebijakan dari pemerintah daerah.

ABSTRACT

Background: Early Childhood Education (ECE) plays a crucial role in shaping children's cognitive, affective, social, and motor development. Kindergarten teachers are key facilitators in ensuring effective, enjoyable, and developmentally appropriate learning. However, in Parung, West Java, some kindergarten teachers still face limitations in implementing innovative play-based learning strategies. This community service program aimed to enhance kindergarten teachers' competencies through innovative training that integrates play-based learning principles, participatory approaches, and the utilization of local resources. **Methods:** The program employed a participatory approach involving 20 kindergarten teachers from various educational institutions in Parung. The training stages included needs analysis, module development, interactive workshops, field practice, and reflection-evaluation sessions. Data were collected through pedagogical competency pre-tests and post-tests, teacher activity observations, and in-depth interviews. **Results:** The training led to a significant improvement in teachers' competencies in lesson planning, selection of play-based media and methods, and managing learning interactions. Teachers demonstrated more creative, collaborative, and child-centered teaching strategies. **Conclusions:** The innovative play-based training program effectively improved kindergarten teachers' pedagogical competencies in



Parung. Sustained positive impact can be achieved through the establishment of teacher learning communities and supportive policies from local government.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diakui secara global sebagai fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Berbagai studi menegaskan bahwa intervensi pendidikan pada usia dini memberikan dampak jangka panjang terhadap keberhasilan akademik, keterampilan sosial, dan pencapaian ekonomi di masa dewasa (Astriani & Alfahnum, 2020; UNESCO, 2023). Pada fase usia dini, anak berada pada periode emas (*golden age*) yang ditandai oleh perkembangan pesat di semua aspek, termasuk kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, dan moral. Peran guru Taman Kanak-kanak (TK) sebagai pendidik profesional menjadi krusial untuk mengarahkan potensi tersebut melalui proses pembelajaran yang terencana, menyenangkan, dan sesuai karakteristik perkembangan anak.

Di Indonesia, PAUD menjadi bagian dari prioritas pembangunan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) dan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Salah satu prinsip utama pembelajaran PAUD adalah *learning through play* atau belajar melalui bermain, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dan mendukung perkembangan multidimensi (Ginsburg, 2007; Samuelsson & Carlsson, 2008a). Vygotsky (1978) melalui teori *sociocultural* menekankan bahwa bermain memiliki fungsi penting dalam perkembangan kognitif anak, karena memungkinkan mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial, mempraktikkan keterampilan bahasa, dan membangun kemampuan berpikir simbolik. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menunjukkan bahwa dalam bermain, anak sering kali mampu melakukan tugas yang melebihi kemampuan aktualnya ketika didukung oleh teman sebaya atau guru (Vygotsky, 1978). Meskipun demikian, implementasi prinsip ini di berbagai daerah masih menghadapi tantangan, baik dari aspek kompetensi guru, keterbatasan sarana, maupun minimnya inovasi pembelajaran (Ginsburg, 2007).

Kondisi di wilayah Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, mencerminkan fenomena tersebut. Meskipun terjadi peningkatan jumlah lembaga PAUD setiap tahun, kualitas pembelajaran belum sepenuhnya mengikuti perkembangan kuantitas. Hasil asesmen awal yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa sebagian besar guru TK masih cenderung menggunakan pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain masih menghadapi berbagai tantangan. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan penugasan (mengajar secara konvensional), keterbatasan sarana bermain membuat kegiatan kurang variatif, serta terdapat perbedaan kemampuan guru dalam merancang aktivitas kreatif sesuai karakteristik anak. Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media, strategi, dan lingkungan belajar berbasis bermain. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga efektif mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan sosial anak (K. R. Fisher et al., 2013; L.S Vygotsky, 1987; Singer et al., 2006). Keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis bermain sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru. Mengacu pada Peraturan



Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, kompetensi guru meliputi aspek pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Dalam konteks *play-based learning*, kompetensi pedagogik dan profesional menjadi dominan karena guru harus mampu memahami karakteristik anak, menguasai teori perkembangan, dan merancang aktivitas bermain yang terstruktur serta bermakna (Darling & Steinberg, 1993; Darling-Hammond et al., 2017, 2001). Dalam konteks di Indonesia, pembelajaran berbasis bermain juga menjadi prinsip utama Kurikulum Merdeka untuk PAUD yang menekankan pentingnya pengalaman belajar bermakna, kontekstual, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pelatihan guru TK dalam merancang strategi bermain yang inovatif sangat diperlukan agar prinsip ini dapat diimplementasikan secara optimal di lapangan (Mendikdasmen, 2025).

Namun, keterbatasan akses terhadap pelatihan yang berkelanjutan dan minimnya komunitas belajar guru di Parung menghambat peningkatan kompetensi tersebut. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan intervensi dalam bentuk pelatihan inovatif yang menggabungkan teori dan praktik secara seimbang, serta menggunakan pendekatan partisipatif. Pelatihan ini tidak hanya memberikan materi konseptual, tetapi juga melibatkan guru secara aktif dalam simulasi, permainan edukatif, dan perancangan kegiatan yang aplikatif, termasuk pemanfaatan sumber daya lokal seperti permainan tradisional dan bahan alam. Intervensi semacam ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru TK, mendorong inovasi pembelajaran, dan pada akhirnya menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada anak.

Artikel ini membahas pelaksanaan, hasil, dan evaluasi program pengabdian kepada masyarakat berjudul "Penguatan Kompetensi Guru TK melalui Pelatihan Inovatif Pembelajaran Berbasis Bermain di Parung, Jawa Barat". Melalui data kuantitatif dan kualitatif, pembahasan akan menguraikan efektivitas pelatihan, tantangan yang dihadapi, serta rekomendasi untuk pengembangan program sejenis di masa depan. Dalam kerangka *play-based learning*, bermain bukanlah aktivitas sampingan, melainkan strategi pedagogis yang terstruktur untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

METODE PELAKSANAAN

1. Desain Kegiatan

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan *Research and Development (R&D)* sederhana yang difokuskan pada tahapan analisis kebutuhan, pengembangan modul pelatihan, implementasi, dan evaluasi. Desain ini dipilih agar kegiatan tidak hanya bersifat pelatihan sekali waktu, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi guru secara terukur. Pendekatan pelaksanaan menggunakan model partisipatif (*participatory approach*), di mana guru berperan sebagai mitra aktif, bukan sekadar peserta pasif. Dengan model ini, proses pembelajaran selama pelatihan mengedepankan diskusi interaktif, kolaborasi, simulasi, dan praktik langsung. Selain itu, desain kegiatan mengacu pada prinsip *experiential learning* yang dikembangkan oleh Kolb, yaitu siklus pembelajaran melalui pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan aplikasi (Kolb, 1984).

2. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan



Kegiatan ini dilaksanakan di Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, yang secara administratif terdiri dari beberapa desa dengan jumlah lembaga TK cukup banyak. Lokasi dipilih berdasarkan hasil pemetaan awal yang menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan kompetensi guru di wilayah tersebut. Pelaksanaan program berlangsung selama tiga bulan, terdiri dari:

- a. Bulan pertama: survei dan analisis kebutuhan, koordinasi dengan dinas pendidikan dan kepala sekolah TK, serta penyusunan modul pelatihan.
- b. Bulan kedua: pelaksanaan pelatihan inti selama lima hari intensif.
- c. Bulan ketiga: pendampingan lapangan (*in-class mentoring*) dan evaluasi pascapelatihan.

3. Peserta / Subjek Kegiatan

Peserta program adalah 20 guru TK yang berasal dari 10 lembaga pendidikan anak usia dini di Kecamatan Parung. Pemilihan peserta dilakukan dengan teknik purposive sampling, dengan kriteria:

- a. Berstatus sebagai guru aktif di TK minimal selama satu tahun.
- b. Bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir.
- c. Mendapatkan rekomendasi dari kepala sekolah masing-masing.

Komposisi peserta meliputi guru berpengalaman lebih dari 5 tahun (40%) dan guru dengan pengalaman kurang dari 5 tahun (60%). Perbedaan latar belakang pengalaman ini menjadi faktor yang memperkaya proses diskusi dan kolaborasi selama pelatihan.

4. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan melalui lima tahap utama:

- a. Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*)

Dilakukan melalui observasi di beberapa kelas TK, wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta kuesioner untuk memetakan kompetensi awal guru terkait pembelajaran berbasis bermain.

- b. Perancangan Modul Pelatihan

Modul disusun berbasis hasil analisis kebutuhan, mencakup teori dan praktik pembelajaran berbasis bermain, pemanfaatan sumber daya lokal, dan strategi evaluasi perkembangan anak.

- c. Pelaksanaan Pelatihan Inti

Dilaksanakan selama lima hari intensif, setiap hari berlangsung selama 6 jam pelajaran, meliputi sesi teori, diskusi, simulasi, dan *microteaching*.

- d. Pendampingan Lapangan



Satu bulan pascapelatihan, tim melakukan kunjungan ke sekolah peserta untuk mengamati penerapan materi pelatihan di kelas, memberikan umpan balik, dan membantu mengatasi kendala teknis.

e. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test kompetensi, lembar observasi praktik mengajar, dan wawancara reflektif dengan peserta.

5. Materi Pelatihan

Materi pelatihan disusun secara tematik dengan mempertimbangkan prinsip perkembangan anak usia dini dan konteks lokal Parung. Materi utama meliputi:

- a. Konsep dasar kompetensi guru PAUD.
- b. Prinsip pembelajaran berbasis bermain.
- c. Strategi merancang kegiatan bermain yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik.
- d. Pemanfaatan media dan sumber daya lokal.
- e. Teknik evaluasi perkembangan anak berbasis observasi.
- f. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran modern.

Setiap materi disertai dengan lembar kerja, contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan panduan evaluasi.

6. Metode dan Pendekatan Pelatihan

Pelatihan memadukan metode:

- a. Ceramah interaktif untuk penyampaian konsep dasar.
- b. Diskusi kelompok untuk berbagi pengalaman dan ide.
- c. Simulasi dan *role-play* untuk melatih keterampilan fasilitasi bermain.
- d. Microteaching untuk mengasah keterampilan mengajar dalam skenario nyata.
- e. Refleksi individu dan kelompok untuk memperdalam pemahaman.

Pendekatan andragogi digunakan karena peserta adalah orang dewasa yang memiliki pengalaman belajar sebelumnya (Knowles, 1984). Setiap sesi dirancang agar peserta aktif, relevan dengan kebutuhan mereka, dan dapat langsung diaplikasikan di lapangan.

7. Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan kombinasi instrumen kuantitatif dan kualitatif:

- a. Tes kompetensi pedagogik (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengukur peningkatan pengetahuan.



- b. Lembar observasi praktik mengajar untuk menilai keterampilan fasilitasi bermain.
- c. Panduan wawancara semi-terstruktur untuk menggali persepsi peserta terhadap pelatihan.
- d. Jurnal refleksi peserta untuk merekam pengalaman belajar dan penerapan di kelas.

8. Teknik Analisis Data

- a. Data kuantitatif dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah pelatihan.
- b. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan jurnal refleksi dianalisis dengan metode analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait dampak pelatihan (Braun & Clarke, 2006).

9. Validitas dan Reliabilitas Data

Validitas isi (*content validity*) dari instrumen tes kompetensi diperoleh melalui telaah oleh tiga pakar pendidikan anak usia dini. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach Alpha ($\alpha > 0,7$) untuk memastikan konsistensi internal. Untuk data kualitatif, teknik triangulasi sumber digunakan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan jurnal refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di TK Al-Ashriyyah Nurul Iman, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor. Kegiatan ini berlangsung selama dua hari pelatihan intensif dengan sesi tindak lanjut berupa pendampingan daring selama dua minggu setelah pelatihan tatap muka. Jumlah peserta sebanyak 20 orang guru TK yang memiliki latar belakang pendidikan bervariasi, mulai dari lulusan SMA sederajat hingga sarjana (S1) Pendidikan Guru PAUD. Rata-rata masa kerja guru berkisar antara 2 hingga 15 tahun, yang mencerminkan adanya variasi tingkat pengalaman mengajar. Pelatihan ini mengangkat dua fokus utama yaitu peningkatan kompetensi guru TK sesuai kerangka teori kompetensi guru (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial) dan implementasi pembelajaran berbasis bermain untuk mendukung perkembangan holistik anak usia dini.

2.1 Pre-Test dan Post-Test Kompetensi Guru

Hasil evaluasi awal melalui pre-test menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta terhadap konsep kompetensi guru dan prinsip pembelajaran berbasis bermain masih berada pada kategori cukup, dengan rata-rata skor sebesar 58,3. Instrumen tes yang digunakan terdiri atas 30 butir soal pilihan ganda dan 5 soal uraian singkat yang mengukur aspek pengetahuan konseptual dan penerapan prinsip bermain dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Setelah mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan yang mencakup paparan teori, simulasi, dan praktik langsung, peserta kembali diuji melalui post-test untuk menilai peningkatan kompetensi mereka. Hasil post-test menunjukkan rata-rata skor sebesar 84,1, yang termasuk dalam kategori baik, dengan peningkatan sebesar 25,8 poin atau sekitar 44,2% dari skor awal. Peningkatan yang cukup signifikan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang dengan pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman nyata (*experiential learning*) mampu memperkuat pemahaman konseptual guru mengenai pembelajaran berbasis bermain. Selain itu, hasil ini juga menegaskan efektivitas pelatihan

dalam memperkaya wawasan pedagogik peserta serta memotivasi mereka untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada anak di kelas masing-masing.

2.2 Peningkatan Pemahaman Teori Kompetensi Guru

Materi pelatihan disusun secara komprehensif dengan berlandaskan pada empat dimensi utama kompetensi guru sebagaimana diatur dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Keempat dimensi ini menjadi kerangka penguatan kapasitas guru dalam mendesain, melaksanakan, serta merefleksikan pembelajaran berbasis bermain yang bermakna bagi anak usia dini. Pertama, kompetensi pedagogik diarahkan untuk memperdalam pemahaman guru terhadap karakteristik perkembangan anak usia dini, kemampuan merancang pembelajaran yang adaptif, serta keterampilan memilih dan menerapkan metode bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Peserta dilatih mengaitkan teori perkembangan dengan praktik nyata di kelas, termasuk bagaimana melakukan observasi dan evaluasi perkembangan anak melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Kedua, kompetensi profesional menekankan pada penguasaan guru terhadap materi ajar yang kontekstual serta kemampuan menyusun media bermain yang kreatif dan berbasis bermain (*play world*). Pelatihan ini juga memperkuat kemampuan guru dalam mengintegrasikan prinsip bermain pada anak usia dini, sehingga kegiatan bermain tidak hanya berorientasi pada kesenangan anak, tetapi juga mendukung pencapaian perkembangan anak.

Ketiga, kompetensi kepribadian difokuskan pada pembentukan sikap positif, keteladanan, dan nilai-nilai moral seorang pendidik anak usia dini. Melalui kegiatan refleksi dan berbagi pengalaman, guru diajak menumbuhkan empati, kesabaran, serta rasa tanggung jawab dalam menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Nilai-nilai kepribadian ini menjadi fondasi penting agar pembelajaran berbasis bermain berjalan secara hangat dan manusiawi. Keempat, kompetensi sosial diarahkan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam berkomunikasi efektif dan menjalin kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti sesama guru, kepala sekolah, orang tua, dan masyarakat sekitar. Melalui pendekatan partisipatif, pelatihan menumbuhkan kesadaran bahwa kualitas pembelajaran anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh guru di kelas, tetapi juga oleh ekosistem sosial yang mendukungnya. Guru diajak untuk menjadi penggerak kolaborasi sekolah, keluarga dan masyarakat dalam mewujudkan lingkungan belajar yang berkelanjutan. Dengan penguatan pada keempat dimensi tersebut, pelatihan ini diharapkan mampu menghasilkan guru TK yang tidak hanya unggul secara pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga berkarakter, reflektif, dan kolaboratif dalam menghadirkan pembelajaran berbasis bermain yang bermakna bagi setiap anak ([Gambar 1](#)).



Gambar 1. Salah Satu Penyampaian Materi Sebagai Peningkatan Pemahaman Teori Bermain untuk Guru

2.3 Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain

Dalam sesi praktik pelatihan pada [gambar 2](#), para guru diberikan tugas untuk mendesain dan mempresentasikan satu kegiatan pembelajaran berbasis bermain menggunakan buku cerita yang mengandung STEAM. Kegiatan ini dirancang untuk menguji kemampuan guru dalam menerapkan prinsip *play based learning* secara konkret, mulai dari perencanaan, pembuatan media, hingga pelaksanaan simulasi di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan capaian yang sangat positif. Sebanyak 85% guru berhasil menciptakan media permainan edukatif dari bahan-bahan bekas yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti kardus, botol plastik, atau kain perca. Inovasi ini memperlihatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan sumber daya lokal sekaligus menanamkan nilai-nilai keberlanjutan (*eco-friendly learning*). Selain itu, sekitar 80% guru mampu mengintegrasikan unsur STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) secara sederhana dalam kegiatan bermain, misalnya melalui eksperimen kecil, konstruksi bangunan mini, dan permainan berbasis metamorphosis. Integrasi STEAM ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis sejak dini. Lebih lanjut, hasil observasi menunjukkan bahwa 95% guru telah menunjukkan keterampilan mengelola kelas bermain aktif, di mana anak menjadi subjek utama pembelajaran. Guru terlihat mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan. Anak-anak dilibatkan secara langsung dalam aktivitas bermain sambil belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan umpan balik secara reflektif. Secara keseluruhan, praktik ini menegaskan bahwa pelatihan inovatif berbasis bermain mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berpusat pada anak.



Gambar 2. Pendampingan saat guru membuat perencanaan

2.4 Respon Peserta

Berdasarkan hasil angket kepuasan peserta yang menggunakan skala Likert 1–5, diperoleh respon yang sangat positif terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan pelatihan. Nilai rata-rata



pada setiap aspek menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi: kejelasan materi mencapai skor 4,7, yang mengindikasikan bahwa peserta merasa isi pelatihan disampaikan secara sistematis, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks pekerjaan mereka. Selanjutnya, keterampilan narasumber memperoleh skor 4,8, menandakan bahwa penyaji mampu membangun interaksi yang efektif, menyajikan contoh konkret, serta memberikan umpan balik yang konstruktif selama proses pelatihan. Aspek kesesuaian materi dengan kebutuhan guru mendapat nilai tertinggi sebesar 4,9, yang menunjukkan bahwa topik pelatihan benar-benar menjawab tantangan yang dihadapi guru di lapangan, khususnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis bermain yang kreatif dan kontekstual. Demikian pula, manfaat pelatihan terhadap praktik mengajar memperoleh skor 4,9, menandakan bahwa peserta menilai kegiatan ini tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan mereka dalam mengelola pembelajaran sehari-hari. Selain data kuantitatif, komentar terbuka dari peserta memperkuat temuan tersebut. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa materi tentang "*bermain sebagai pendekatan utama*" memberikan wawasan baru yang memotivasi mereka untuk meninggalkan kebiasaan lama berupa metode ceramah panjang yang cenderung membuat anak pasif. Guru merasa terdorong untuk menerapkan kegiatan yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, di mana anak menjadi pusat proses belajar. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi pedagogik guru, tetapi juga menumbuhkan paradigma baru tentang pentingnya *play-based learning* sebagai strategi pembelajaran utama di pendidikan anak usia dini.

3. Pembahasan

3.1 Dampak terhadap Kompetensi Guru

Temuan bahwa skor post-test meningkat dan observasi kinerja guru menunjukkan efektivitas pelatihan yang menggabungkan ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan praktik langsung sejalan dengan bukti literatur yang menyebutkan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) lebih efektif dibandingkan pendekatan pasif (Hughes et al., 2019). Selain itu, dalam konteks pengembangan profesional guru, pendekatan yang menggabungkan eksperimen langsung, kolaborasi, refleksi, dan umpan balik terbukti memperkuat perubahan praktik mengajar dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Darling-Hammond et al., 2017). Pendekatan ini juga konsisten dengan kerangka (Shulman, 1987), yang menyatakan bahwa pengembangan kompetensi guru harus mencakup penguasaan konten, aspek pedagogik, dan kemampuan mengintegrasikan keduanya ke dalam pedagogical content knowledge (PCK). Pelatihan berbasis praktik memungkinkan guru membentuk PCK dalam konteks nyata melalui refleksi dan umpan balik, bukan sekadar menambah pengetahuan teoritis. Akhirnya, pengembangan komunitas profesional melalui diskusi antar guru dan praktik bersama (seperti *lesson study*) memperkuat proses transformasi pembelajaran menjadi kompetensi berkelanjutan.

3.2 Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Bermain

Kegiatan pelatihan ini secara nyata menunjukkan efektivitas penerapan pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di lembaga PAUD. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi peserta, terlihat bahwa pembelajaran berbasis bermain



mampu meningkatkan motivasi guru dalam mengajar. Guru merasa lebih antusias dan bersemangat karena kegiatan bermain memberikan ruang bagi kreativitas serta interaksi yang lebih hidup antara guru dan anak. Pendekatan ini mengubah persepsi guru bahwa mengajar tidak selalu harus bersifat formal dan kaku, melainkan dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, pelatihan ini membantu guru memahami bahwa bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, tetapi merupakan sarana belajar yang esensial. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan dasar seperti pemecahan masalah, komunikasi, dan kerjasama. Guru belajar melihat bermain sebagai strategi pedagogis yang terencana untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

Lebih jauh, kegiatan ini juga mempermudah guru dalam mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak yaitu, sosial, emosional, kognitif, dan motorik ke dalam satu kesatuan kegiatan bermain yang utuh. Misalnya, melalui permainan kelompok, anak belajar berinteraksi secara sosial sekaligus mengembangkan koordinasi motorik dan kemampuan berpikir logis. Temuan ini sejalan dengan pandangan [Bodrova, E., & Leong \(2007\)](#) yang menegaskan bahwa bermain terarah (*guided play*) berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan eksekutif anak, seperti kemampuan mengatur diri (*self-regulation*), kontrol emosi, dan fleksibilitas berpikir. Dengan demikian, hasil kegiatan ini memperkuat bukti bahwa pembelajaran berbasis bermain bukan hanya relevan secara teoritis, tetapi juga efektif secara praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

3.3 Implikasi Praktis

Hasil pelatihan inovatif berbasis bermain ini memberikan implikasi praktis yang luas terhadap pengembangan profesional guru dan kualitas layanan PAUD. **Bagi guru**, pelatihan berperan langsung dalam meningkatkan *pedagogical content knowledge (PCK)* sebagaimana dikemukakan oleh [Bodrova & Leong \(2024\)](#), yaitu kemampuan mengintegrasikan pengetahuan konten dan pedagogik secara kontekstual. Melalui praktik *microteaching* dan simulasi, guru memperoleh keterampilan baru dalam menyusun **Rencana** Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang kreatif, memanfaatkan media berbasis bahan lokal, dan menerapkan pendekatan *play-based learning* secara bermakna. Hal ini sejalan dengan pandangan [Darling-Hammond et al. \(2017\)](#) yang menegaskan bahwa pembelajaran aktif dan reflektif akan memperkuat transformasi praktik mengajar menjadi kompetensi berkelanjutan. Bagi sekolah, kegiatan ini memberikan kontribusi strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan citra lembaga di mata masyarakat. Ketika guru mampu merancang kegiatan bermain yang inovatif dan kolaboratif, sekolah secara otomatis menampilkan budaya belajar yang kreatif, sesuai prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pengalaman belajar bermakna, kontekstual, dan menyenangkan ([Mendikbud, 2023](#)). Sementara itu, bagi anak, implikasi praktisnya tampak pada peningkatan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Bermain sebagai strategi pedagogis memungkinkan anak mengembangkan seluruh aspek perkembangan meliputi kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik sebagaimana dijelaskan oleh [Vygotsky \(1978\)](#) melalui teori *Zone of Proximal Development*, bahwa anak dapat mencapai kemampuan optimal ketika difasilitasi dalam interaksi sosial yang mendukung. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi nyata terhadap penciptaan lingkungan belajar yang *child-centered*, sesuai prinsip *learning through play* ([Ginsburg et al., 2007; Samuelsson & Carlsson, 2008](#)).

3.4 Tantangan dan Solusi



Meskipun hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kompetensi guru yang signifikan, beberapa tantangan masih muncul selama implementasi.

1. Keterbatasan sarana bermain. Banyak lembaga PAUD belum memiliki alat permainan edukatif yang memadai. Kondisi ini menghambat penerapan *play-based learning* yang optimal. Solusinya adalah pemanfaatan bahan lokal dan daur ulang, seperti kardus, botol plastik, atau bahan alam di sekitar sekolah. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip *experiential learning* (Ginsburg et al., 2007) yang menekankan pengalaman konkret sebagai dasar pembelajaran.
2. Kebiasaan mengajar konvensional. Sebagian guru masih terbiasa menggunakan metode ceramah dan penugasan yang bersifat satu arah. Hal ini bertentangan dengan konsep *active learning* yang diusung oleh Hughes et al. (2019), di mana keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses belajar terbukti meningkatkan hasil pembelajaran. Solusi yang diterapkan adalah pendampingan pasca-pelatihan (in-class mentoring) yang berfungsi membantu guru beradaptasi dengan strategi baru dan memperoleh umpan balik reflektif.
3. Variasi kemampuan guru. Perbedaan latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar menyebabkan variasi tingkat penguasaan materi. Solusi yang diambil adalah pembentukan komunitas belajar guru (*teacher learning community*) sebagai sarana berbagi praktik baik, diskusi rutin, dan refleksi kolektif. Strategi ini sejalan dengan gagasan Fleer (2003, 2011, 2021; Fleer & Marilyn, 2014) yang menekankan pentingnya kolaborasi dan refleksi berkelanjutan dalam pengembangan profesional guru. Dengan penerapan solusi tersebut, tantangan yang muncul dapat diatasi secara sistematis. Program pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan sesaat, tetapi menjadi langkah strategis untuk membangun budaya belajar berkelanjutan di kalangan guru TK, yang pada akhirnya akan memperkuat kualitas pendidikan anak usia dini di tingkat lokal maupun nasional.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di TK Al-Ashriyyah Nurul Iman Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, dengan melibatkan 20 guru TK, telah memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap profesional guru terhadap inovasi pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan hasil evaluasi kuantitatif dan kualitatif, program ini mampu meningkatkan kompetensi pedagogik, kreativitas dalam merancang kegiatan belajar berbasis eksperiensial, serta keterampilan dalam mengintegrasikan pendekatan pengasuhan positif dengan nilai-nilai etnopedagogi. Guru-guru yang sebelumnya mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan metode pembelajaran inovatif kini menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyusun RPPH yang responsif terhadap kebutuhan perkembangan sosial-emosional anak. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran kreatif, teknik observasi perkembangan anak, serta kolaborasi antar guru dalam merancang kegiatan yang kontekstual dan berpusat pada anak. Secara umum, kegiatan ini tidak hanya memperkuat kapasitas guru, tetapi juga berdampak positif terhadap mutu layanan PAUD di TK Al-Ashriyyah Nurul Iman, sejalan dengan tujuan penguatan mutu pendidikan anak usia dini sesuai kebijakan nasional.



DAFTAR PUSTAKA

- Astriani, M., & Alfahnum, M. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 366. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i4.8151>
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education (2nd ed.)*. Pearson/ Merrill Prentice Hall.
- Bodrova, E., & Leong, D. (2024). *Tools of the Mind; The Vygotskian Approach to Early Childhood Education (3rd ed.)*. Taylor & Francis.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Darling, N., & Steinberg, L. (1993). Parenting Style as Context: An Integrative Model. In *Psychological Bulletin* (Vol. 113, Issue 3).
- Darling-Hammond, L., Berry, B., & Thoreson, A. (2001). Does teacher certification matter? Evaluating the evidence. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 23(1), 57–77. <https://doi.org/10.3102/01623737023001057>
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective Teacher Professional Development (research brief). In *Effective Teacher Professional Development* (Issue June). Palo Alto: Learning Policy Institute. <https://eric.ed.gov/?id=ED606741>
- 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>
- Fleer, M. (2003). Early Childhood Education as an Evolving 'Community of Practice' or as Lived 'Social Reproduction': Researching the 'taken-for-granted.' *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(1), 64–79. <https://doi.org/10.2304/ciec.2003.4.1.7>
- Fleer, M. (2011). "Conceptual play": Foregrounding imagination and cognition during concept formation in early years education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 12(3), 224–240. <https://doi.org/10.2304/ciec.2011.12.3.224>
- Fleer, M. (2021). Conceptual Playworlds: the role of imagination in play and learning. *Early Years*, 41(4), 353–364. <https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1549024>
- Fleer, & Marilyn. (2014). *Theorising Play in the Early Years*. Cambridge University Press.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Ginsburg, K. R., Shifrin, D. L., Broughton, D. D., Dreyer, B. P., Milteer, R. M., Mulligan, D. A., Nelson, K. G., Altmann, T. R., Brody, M., Shuffett, M. L., Wilcox, B., Kolbaba, C., Noland, V. L., Tharp, M., Coleman, W. L., Earls, M. F., Goldson, E., Hausman, C. L., Siegel, B. S., ... Smith, K. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>



- Hughes, H., Franz, J., & Willis, J. (2019). School spaces for student wellbeing and learning: Insights from research and practice. In *School Spaces for Student Wellbeing and Learning: Insights from Research and Practice*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-6092-3>
- Knowles, M. S. (1984). *Andragogy in Action: Applying Modern Principles of Adult Learning*. Wiley.
- Kolb, D. (1984). Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development. In *Journal of Business Ethics* (Vol. 1).
- L.S Vygotsky. (1987). *Mind in Society : Development of Higher Psychological Processes* (Vol. 108, Issues 3–4). Harvard University Press. <https://doi.org/10.3928/0048-5713-19850401-09>
- Mendikbud. (2023). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 47 Tahun 2023 Tentang Standar pengelolaan Pendidikan. *Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 1–16. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20230810_163641_2023pmkemdi kbud47.pdf
- Mendikdasmen. (2025). Penyesuaian Kurikulum Pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kementrian Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Samuelsson, I. P., & Carlsson, M. A. (2008a). The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. In *Scandinavian Journal of Educational Research* (Vol. 52, Issue 6, pp. 623–641). Taylor & Francis. <https://doi.org/10.1080/00313830802497265>
- Samuelsson, I. P., & Carlsson, M. A. (2008b). 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>
- Shulman, L. S. (1987). Knowledge and Teaching: Foundations of the New Reform. *Harvard Educational Review*, 57, 1–22. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>
- Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2006). *Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth* (D. G. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek, Eds.). Oxford University Press.
- UNESCO. (2023). *The teachers we need for the education we want*. <http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.