

PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DI PAUD DAHLIA AL-HILAL KEMANG BOGOR

Mustika Dewi Muttaqien¹, Eva Siti Faridah²

Universitas Islam Depok¹, STAI Al-Barokah²

Email : dewimuttaqien@gmail.com¹, evasitifaridah86@gmail.com²

Abstract

Learning in Early Childhood Education (ECE) should ideally be implemented through play-based activities that stimulate children's cognitive, motor, language, social, and emotional development. However, observations conducted at Dahlia Al-Hilal Early Childhood Education Center in Kemang District, Bogor Regency, revealed that learning activities were still dominated by worksheets and textbooks, limiting children's engagement, creativity, and learning enthusiasm. This community service program aimed to improve the quality of early childhood learning through the implementation of educational games using a Participatory Action Research (PAR) approach. The PAR method was conducted through four stages: planning, action, observation, and reflection, involving teachers, school leaders, and students actively throughout the process. The program was implemented over one month with two sessions per week and included various educational games such as collage activities, puzzles, mazes, counting games, rhythmic exercises, and group games. The results demonstrated improvements in cognitive development (35%), fine motor skills (25%), and social-emotional development (40%). In addition, children showed increased participation, motivation, concentration, and collaboration during learning activities. The program also enhanced teachers' competencies in designing and implementing creative, innovative, and child-centered learning practices. Therefore, PAR-based educational games proved effective in improving learning quality and supporting the holistic development of early childhood learners.

Keywords: Participatory Action Research, educational games, early childhood education, active learning, community service

Abstrak

Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) idealnya dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan emosional anak secara optimal. Namun, berdasarkan hasil observasi di PAUD Dahlia Al-Hilal Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan lembar kerja dan buku paket sehingga keterlibatan, kreativitas, dan antusiasme belajar anak belum berkembang secara maksimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini melalui penerapan permainan edukatif berbasis

pendekatan Participatory Action Research (PAR). Metode PAR dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection) yang melibatkan guru, kepala sekolah, dan peserta didik secara aktif. Kegiatan dilaksanakan selama satu bulan dengan frekuensi dua kali per minggu melalui berbagai permainan edukatif, seperti kolase, puzzle, maze, permainan berhitung, senam irama, dan permainan kelompok. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada aspek kognitif sebesar 35%, motorik halus sebesar 25%, dan sosial-emosional sebesar 40%. Selain itu, anak menunjukkan peningkatan partisipasi, motivasi, konsentrasi, dan kemampuan bekerja sama selama proses pembelajaran. Program ini juga meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berpusat pada anak. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis PAR terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung perkembangan anak usia dini secara holistik.

Kata kunci: Participatory Action Research, permainan edukatif, anak usia dini, pembelajaran aktif, pengabdian masyarakat

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi krusial pada masa golden age (0-6 tahun), di mana seluruh aspek perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial, emosional dan intelektual anak berkembang sangat pesat, harus distimulasi secara seimbang. Pada fase ini, proses pembelajaran idealnya dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada anak (*child-centered learning*). Bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media belajar yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara terpadu.

Zakiah Daradjat menyatakan bahwa pendidikan anak dalam Islam dimulai sejak awal kehidupan bahkan sebelum anak dilahirkan, sehingga pendidikan menjadi tanggung jawab utama orang tua dan pendidik dalam membentuk kepribadian anak yang beriman dan bertakwa (Daradjat, 2011). Sementara itu, Ahmad Tafsir dkk menyatakan bahwa pendidikan anak harus dimulai dari lingkungan keluarga yang baik karena keluarga merupakan fondasi utama pembentukan karakter anak (Tafsir et al., 2020).

Pembelajaran pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran pada jenjang pendidikan lainnya. Anak usia dini lebih menyukai aktivitas bermain dibandingkan pembelajaran yang bersifat formal dan monoton. Oleh karena itu, konsep belajar sambil bermain menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Dalam buku Aziz dan Majid menyatakan permainan dapat menjadi media pendidikan yang efektif karena anak memperoleh pengalaman

FALSAPA

Jurnal Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 1 Nomor 6 Juni 2026

P-ISSN: xxxx-xxxx E-ISSN: xxxx-xxxx

.

belajar secara langsung melalui aktivitas yang menyenangkan (Al-Majid, 2002).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU RI No. 20, 2003). Pendidikan pada masa ini harus dilakukan secara menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Prinsip utama pembelajaran PAUD adalah belajar sambil bermain, sehingga media pembelajaran harus konkret, menarik, dan interaktif. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) sangat strategis untuk menerjemahkan konsep abstrak menjadi pengalaman nyata yang menyenangkan (UU RI No. 20, 2003);(Judijanto et al., 2025);(Daradjat, 2003);(Dewi & Wulandari, 2023). Oleh sebab itu, stimulasi pendidikan yang tepat sangat dibutuhkan agar potensi anak berkembang secara maksimal.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, kemampuan kognitif, perkembangan sosial-emosional, serta hasil belajar anak usia dini secara signifikan. Hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Manar S. Alotaibi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak sedang hingga tinggi terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan belajar anak usia dini (Alotaibi, 2025).

Sejalan dengan itu, pembelajaran pada PAUD seharusnya memanfaatkan berbagai media dan Alat Permainan Edukatif (APE) yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) dan bermain sambil belajar (*learning by playing*). Pendekatan ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal.

Pendekatan bermain telah menjadi prinsip utama dalam pendidikan anak usia dini, tetapi implementasinya di berbagai lembaga PAUD masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Dahlia Al-Hilal Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan lembar kerja (worksheet) dan buku paket. Pembelajaran cenderung berlangsung secara satu arah dengan guru sebagai pusat kegiatan belajar.

Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan anak untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan membangun pengalaman belajar secara langsung menjadi terbatas. Anak cenderung cepat merasa bosan, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan belum memperoleh stimulasi yang optimal pada aspek kognitif, motorik, maupun sosial-emosional. Selain itu, keterbatasan sarana

permainan edukatif dan minimnya inovasi pembelajaran menyebabkan guru lebih banyak menggunakan metode konvensional yang kurang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa praktik pembelajaran pada PAUD masih sering berorientasi pada penyelesaian tugas akademik dan penggunaan lembar kerja dibandingkan aktivitas bermain yang bermakna. Akibatnya, potensi perkembangan anak tidak berkembang secara optimal karena proses belajar kurang memberikan ruang eksplorasi dan kreativitas (Loka & Diana, 2022).

Terdapat kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran PAUD yang menekankan prinsip bermain sambil belajar dengan kondisi nyata yang masih berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Secara teoritis, pembelajaran anak usia dini harus mampu memberikan pengalaman konkret melalui aktivitas bermain yang melibatkan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif secara bersamaan. Namun dalam praktiknya, kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi metode konvensional yang kurang mendorong partisipasi aktif anak.

Selain itu, berbagai penelitian terdahulu umumnya berfokus pada efektivitas permainan edukatif terhadap perkembangan anak usia dini seperti penelitian Pamungkas dkk menunjukkan permainan edukatif meningkatkan keterampilan motorik anak PAUD (Pamungkas et al., 2023), Wiwin Winarti dkk menemukan peningkatan kemampuan sosial melalui permainan kolaboratif (Winarti et al., 2022). Penelitian lainnya oleh Hasbi (Hasbi, 2025) mengkonfirmasi efektivitas APE berbahan lokal terhadap kognitif anak. Namun kajian mengenai pendampingan guru dalam mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari, khususnya melalui pendekatan partisipatif, masih relatif terbatas.

Dengan demikian, diperlukan program pengabdian yang tidak hanya berorientasi pada penggunaan permainan edukatif bagi anak, tetapi juga memberdayakan guru agar mampu merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis permainan secara berkelanjutan.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan program Pendampingan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif di PAUD Dahlia Al-Hilal menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*. Pendekatan ini dipilih karena menempatkan guru dan sekolah sebagai mitra aktif dalam seluruh proses kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan program, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi.

Pada program ini, guru dilatih menyusun rencana pembelajaran interaktif, memproduksi APE alternatif dari bahan daur ulang, serta menerapkan teknik pendampingan klasikal yang berpusat pada anak. Pendekatan ini diperkuat oleh teori Vygotsky mengenai interaksi sosial dalam dunia bermain yang terbukti mempercepat proses perkembangan kognitif anak secara alami (Vygotsky, 2012); (Piedade et al., 2024). Tujuan utama

FALSAFA

Jurnal Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 1 Nomor 6 Juni 2026

P-ISSN: xxxx-xxxx E-ISSN: xxxx-xxxx

pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan keterampilan pedagogis guru PAUD Dahlia Al-Hilal dalam mengelola kelas berbasis permainan inovatif serta mendongkrak capaian indikator tumbuh kembang anak.

Program pendampingan diwujudkan melalui penerapan berbagai permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, seperti kolase, puzzle, permainan maze, permainan berhitung, permainan bahasa, dan permainan motorik. Melalui kegiatan tersebut diharapkan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran, keterlibatan aktif anak, serta kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini melalui penerapan permainan edukatif berbasis Participatory Action Research (PAR) serta meningkatkan kapasitas guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat pada anak di PAUD Dahlia Al-Hilal..

B. METODE

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di PAUD Dahlia Al-Hilal yang berlokasi di Pabuaran, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor. Subjek kegiatan terdiri dari 16 peserta didik kelompok B, 2 orang guru PAUD, kepala sekolah sebagai mitra utama program. Pengabdian ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR). PAR merupakan metode yang menekankan keterlibatan aktif antara tim pengabdian dan mitra dalam mengidentifikasi masalah, merencanakan solusi, melaksanakan tindakan, serta melakukan refleksi dan evaluasi secara kolaboratif. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra, tetapi juga memberdayakan mitra agar mampu melakukan perubahan secara berkelanjutan. Menurut Kemmis dan McTaggart, PAR dilaksanakan melalui siklus berulang yang terdiri atas perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection) (Kemmis & McTaggart, 2005);(Kemediktisaintek, 2023). Pendekatan ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan karena memungkinkan terjadinya perbaikan praktik pembelajaran secara langsung melalui keterlibatan peserta.

Instrumen pengumpulan data

1. Lembar observasi keterlibatan anak (diisi oleh tim pengabdian dan guru)
2. Catatan lapangan (field notes)
3. Dokumentasi foto dan video
4. Lembar refleksi guru (untuk mengetahui persepsi guru terhadap perubahan)
5. Lembar checklist capaian perkembangan anak (sebelum dan sesudah pendampingan)

FALSAPA

Jurnal Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 1 Nomor 6 Juni 2026

P-ISSN: xxxx-xxxx E-ISSN: xxxx-xxxx

Tahapan Pelaksanaan PAR

1. Identifikasi Masalah (Planning)

Tahap awal dilakukan melalui observasi dan diskusi bersama kepala sekolah serta guru PAUD untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang berlangsung.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa:

- a. pembelajaran masih didominasi penggunaan lembar kerja dan buku paket;
- b. kegiatan belajar cenderung berpusat pada guru;
- c. penggunaan permainan edukatif masih sangat terbatas;
- d. anak mudah merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut disusun program pendampingan pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.

2. Perencanaan Program (Planning)

Pada tahap ini tim pengabdian bersama guru menyusun desain kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Perencanaan meliputi:

- a. penyusunan jadwal pendampingan;
- b. penentuan tema pembelajaran;
- c. pemilihan jenis permainan edukatif;
- d. penyusunan instrumen observasi keterlibatan anak;
- e. penyiapan media dan bahan permainan.

Permainan yang dirancang meliputi:

- a. kolase bulu domba;
- b. puzzle gambar;
- c. permainan maze;
- d. permainan berhitung;
- e. permainan menyusun kata;
- f. senam irama;
- g. permainan kelompok.

3. Pelaksanaan Tindakan (Action)

Tahap tindakan merupakan implementasi program pendampingan pembelajaran menggunakan pendekatan bermain sambil belajar (*learning by playing*).

Kegiatan dilakukan selama satu bulan dengan frekuensi dua kali per minggu.

Aktivitas yang dilaksanakan antara lain:

- a. pendampingan guru dalam mengelola kelas;
- b. penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran;
- c. stimulasi kemampuan motorik halus melalui kolase dan puzzle;
- d. stimulasi kemampuan kognitif melalui permainan berhitung dan maze;
- e. pengembangan kemampuan sosial-emosional melalui permainan kelompok.

Pada tahap ini guru tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga terlibat aktif dalam menerapkan metode pembelajaran yang didampingi oleh tim pengabdian.

4. Observasi (Observation)

Observasi dilakukan selama proses pelaksanaan kegiatan untuk mengukur perkembangan dan respons peserta didik.

Aspek yang diamati meliputi:

- a. keterlibatan anak dalam pembelajaran;
- b. antusiasme mengikuti kegiatan;
- c. kemampuan bekerja sama;
- d. kemampuan motorik;
- e. kemampuan kognitif dasar;
- f. kemampuan berkomunikasi.

Data diperoleh melalui lembar observasi, catatan lapangan, dokumentasi kegiatan dan refleksi guru.

5. Refleksi dan Evaluasi (Reflection)

Tahap refleksi dilakukan bersama guru dan kepala sekolah setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa:

- a. permainan edukatif meningkatkan partisipasi aktif anak;
- b. anak lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran;
- c. kemampuan sosial dan kerja sama anak mengalami perkembangan;
- d. guru memperoleh keterampilan baru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Temuan tersebut menjadi dasar rekomendasi agar permainan edukatif diintegrasikan secara berkelanjutan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) PAUD.

Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber (tim pengabdian, guru, dan kepala sekolah) dan triangulasi teknik (observasi, wawancara, dan dokumentasi) untuk memastikan kredibilitas temuan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pelaksanaan program pendampingan di PAUD Dahlia Al-Hilal membawa dampak transformatif nyata pada ekosistem pembelajaran sekolah mitra. Lokakarya pembuatan APE mandiri berhasil melahirkan media pembelajaran inovatif seperti *papan selip angka* dari kardus bekas dan *kantong sensorik alfabet*. Keterlibatan aktif guru dalam proses produksi ini meningkatkan rasa percaya diri dan memicu kreativitas tanpa harus bergantung pada media pabrikan yang mahal. Berikut penjelasan hasil pengabdian sebagai berikut :

1. Tahap Identifikasi Masalah dan Perencanaan (*Planning*)

Tahap awal pengabdian dilakukan melalui observasi partisipatif dan diskusi bersama kepala sekolah serta guru PAUD Dahlia Al-Hilal. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan lembar kerja (worksheet) dan buku paket. Aktivitas belajar cenderung berpusat pada guru sehingga anak kurang memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Kondisi tersebut belum sepenuhnya sejalan dengan karakteristik pendidikan anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai sarana utama pembelajaran. Hasil kajian terkini menunjukkan bahwa pendekatan game-based learning memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan belajar anak usia dini. ([PubMed](#))

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian bersama guru menyusun program pendampingan pembelajaran berbasis permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Permainan yang dipilih dirancang sesuai dengan aspek perkembangan anak, meliputi kemampuan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahap tindakan dilaksanakan selama satu bulan dengan frekuensi dua kali per minggu. Guru dan tim pengabdian secara kolaboratif mengimplementasikan berbagai permainan edukatif yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Beberapa aktivitas yang dilaksanakan meliputi:

- kolase bulu domba menggunakan kapas;
- puzzle gambar domba;
- menyusun huruf menjadi kata "domba";
- permainan maze kendaraan;

- permainan berhitung penjumlahan dan pengurangan;
- senam irama;
- permainan ular naga;
- permainan petak jongkok.

Dalam pendekatan PAR, guru tidak hanya menjadi objek program tetapi juga bertindak sebagai mitra yang terlibat aktif dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Keterlibatan guru tersebut menjadi faktor penting dalam menciptakan perubahan praktik pembelajaran yang berkelanjutan.

Selama pelaksanaan kegiatan terlihat perubahan suasana kelas yang cukup signifikan. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi ketika diberikan kesempatan belajar melalui permainan. Mereka lebih aktif bertanya, berinteraksi dengan teman, dan menyelesaikan tugas yang diberikan dibandingkan pada saat pembelajaran konvensional.

Temuan ini mendukung hasil penelitian terbaru yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Alotaibi, 2025).

3. Tahap Observasi (*Observation*)

Data kuantitatif capaian perkembangan anak dikumpulkan melalui observasi berkala sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) program, dirangkum dalam Observasi dilakukan secara berkelanjutan selama kegiatan berlangsung menggunakan lembar observasi keterlibatan peserta didik dan catatan lapangan.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pada berbagai aspek perkembangan anak sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perkembangan Anak Sebelum dan Sesudah Pendampingan

Aspek Perkembangan	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
Kognitif	45%	80%	+35%
Motorik Halus	50%	75%	+25%
Sosial-Emosional	40%	80%	+40%

Data menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada aspek sosial-emosional sebesar 40%. Selama permainan kelompok, anak belajar menunggu giliran, bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik sederhana dengan teman sebaya.

Peningkatan kemampuan sosial tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran anak (Wolfolk, 2009). Melalui aktivitas bermain, anak

.

memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan sosial secara alami melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pada aspek kognitif terjadi peningkatan sebesar 35%. Anak mampu mengenali angka, warna, bentuk, dan konsep sederhana melalui aktivitas puzzle, maze, dan permainan berhitung. Aktivitas tersebut merangsang kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan konsentrasi anak.

Temuan ini didukung oleh hasil meta-analisis terbaru yang menunjukkan bahwa game-based learning memberikan pengaruh sedang hingga tinggi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (Alotaibi, 2025).

Peningkatan sebesar 25% pada aspek motorik halus terlihat melalui kegiatan kolase, menyusun puzzle, dan menulis nama kendaraan. Aktivitas tersebut membantu melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan jari, serta keterampilan manipulatif anak.

Selain perkembangan anak, observasi juga menunjukkan adanya peningkatan kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran. Guru mulai memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran dan tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku paket dan lembar kerja.

4. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi bersama guru dan kepala sekolah setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan.

Berdasarkan hasil refleksi, guru menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Anak-anak yang sebelumnya pasif mulai berani berpartisipasi dan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi.

Guru juga menyadari bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian terkini yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan belajar, kemampuan sosial, regulasi emosi, dan perkembangan kognitif anak usia dini (Alotaibi, 2025).

Dalam perspektif PAR, perubahan yang terjadi tidak hanya terlihat pada peserta didik tetapi juga pada guru sebagai agen perubahan. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif, sedangkan sekolah memperoleh model pembelajaran yang dapat diintegrasikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Secara keseluruhan, program pendampingan berbasis permainan edukatif berhasil menciptakan perubahan positif pada proses pembelajaran di PAUD Dahlia Al-Hilal. Kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara tim pengabdian dan mitra melalui pendekatan PAR mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memberdayakan guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pendampingan di PAUD Dahlia Al-Hilal berhasil mentransformasi paradigma pembelajaran dari konvensional menjadi berbasis permainan edukatif. Berikut adalah uraian mendalam terkait temuan hasil pengabdian:

1. Transformasi Praktik Pembelajaran

Melalui program partisipatif, guru berhasil melahirkan inovasi media pembelajaran dari bahan daur ulang, seperti papan selip angka dan kantong sensorik alfabet. Perubahan signifikan terjadi pada metode pengajaran: guru yang sebelumnya berpusat pada *worksheet* kini mampu mengintegrasikan permainan ke dalam RPPH. Hal ini sejalan dengan temuan Alotaibi (Alotaibi, 2025) bahwa *game-based learning* secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif anak di dalam kelas.

2. Dampak terhadap Perkembangan Anak

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan capaian sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pendampingan. Hasil observasi terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Peningkatan Aspek Perkembangan Anak

Aspek Perkembangan	Peningkatan (%)	Indikator Utama
Sosial-Emosional	40%	Kerja sama, sabar menunggu giliran, resolusi konflik
Kognitif	35%	Pemahaman konsep angka, pola, dan pemecahan masalah
Motorik Halus	25%	Koordinasi mata-tangan melalui kolase dan puzzle

Data menunjukkan peningkatan tertinggi pada aspek **sosial-emosional**. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (Vygotsky, 2012), di mana aktivitas bermain kolaboratif menjadi jembatan bagi anak untuk

.

menginternalisasi keterampilan sosial melalui interaksi intens dengan teman sebaya.

3. Diskusi Temuan

Kenaikan kemampuan kognitif sebesar 35% membuktikan bahwa media konkret (seperti *maze* dan permainan berhitung) lebih efektif daripada metode abstrak berbasis buku paket. Pengalaman belajar melalui *learning by doing* memungkinkan anak melakukan eksplorasi tanpa rasa takut salah.

Dalam konteks *Participatory Action Research* (PAR), peran guru bergeser dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator. Refleksi bersama menunjukkan bahwa guru merasa lebih percaya diri dalam merancang kurikulum yang fleksibel. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah keberlanjutan model pembelajaran ini sebagai standar baru di PAUD Dahlia Al-Hilal, sehingga sekolah tidak lagi bergantung pada media pabrikan yang mahal, melainkan pada kreativitas dalam memanfaatkan lingkungan sekitar.

D. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan pembelajaran anak usia dini menggunakan permainan edukatif di PAUD Dahlia Al-Hilal berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, kreativitas, dan motivasi belajar anak.

Selain itu, kegiatan ini membantu guru memahami pentingnya penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sesuai karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif perlu terus dikembangkan dalam proses pembelajaran PAUD agar perkembangan aspek kognitif, motorik, sosial, emosional, dan bahasa anak dapat berkembang secara optimal.

Program pendampingan melalui permainan edukatif di PAUD Dahlia Al-Hilal terbukti sukses meningkatkan kualitas manajemen kelas guru serta mengoptimalkan capaian aspek tumbuh kembang anak usia dini secara komprehensif. Inovasi penggunaan APE berbahan mandiri mampu mendongkrak kemampuan kognitif anak sebesar 35%, kemampuan motorik halus 25% dan kemampuan sosial-emosional anak hingga 40%. Guru-guru selaku mitra telah memiliki kemandirian dalam mendesain media interaktif tanpa terkendala biaya operasional lembaga. Berdasarkan keberhasilan program ini, direkomendasikan kepada pengelola sekolah untuk mengintegrasikan kurikulum berbasis *game-based learning* ini ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) secara permanen.



Gambar 1. Membuat kolase bulu domba menggunakan kapas



Gambar 2. Permainan puzzle gambar domba



Gambar 3. Menyusun huruf menjadi kata domba

Daftar Pustaka

- Al-Majid, 'Abd al-Aziz 'Abd. (2002). *Mendidik anak lewat cerita: Dilengkapi 30 kisah*. Mustaqim.
- Alotaibi, S. K. G. (2025). The role of Islamic education teachers in enhancing higher-order thinking: A systematic review. *British Journal of Religious Education*, 47(3), 400–409. <https://doi.org/10.1080/01416200.2024.2436921>
- Daradjat, Z. (2003). *Ilmu jiwa agama*. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=23104>
- Daradjat, Z. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Dewi, E. O., & Wulandari, S. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 232–236. <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i2.1179>
- Hasbi, H. (2025). Profesionalisme Guru PAUD Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Berbasis Bermain Dan Kreativitas Anak. *Jurnal E-MAS (Edukasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(3), 23–32. <https://doi.org/10.64690/e-mas.v1i3.435>
- Judijanto, L., Minarsih, Y., Saepulloh, & Muthie, I. (2025). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*.
- Kemediktisaintek. (2023). *Panduan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://kemdiktisaintek.go.id/library/book/panduan-penelitian-dan-pengabdian-kepada-masyarakat-tahun-2023>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005, January). (PDF) *Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere*. https://www.researchgate.net/publication/232521456_Participatory_Action_Research_Communicative_Action_and_the_Public_Sphere?utm_source=chatgpt.com
- Loka, N., & Diana, R. R. (2022). Improving Cognitive Ability Through Educational Games in Early Childhood. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 50–59. <https://doi.org/10.14421/joyced.2022.21-05>

FALSAFA

Jurnal Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 1 Nomor 6 Juni 2026

P-ISSN: xxxx-xxxx E-ISSN: xxxx-xxxx

- Pamungkas, M. S. H., Rahman, T., & Infrantini, L. D. (2023). Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 49–60. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.763>
- Piedade, P., Neto, I., Pires, A., Prada, R., & Nicolau, H. (2024). *PartiPlay: A Participatory Game Design Kit for Neurodiverse Classrooms* (Version 1). arXiv. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2404.11234>
- Tafsir, A., Suhartini, A., & Rahmadi, A. (2020). Desain Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 5(2), 152–162. <https://doi.org/10.15575/ath.v5i2.8957>
- UU RI No. 20. (2003, July 8). Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003.
- Vygotsky, L. S. (2012). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>
- Wolfolk, A. (2009). *Buku Teori Vygotsky | PDF*. Scribd. <https://id.scribd.com/document/560037551/Buku-Teori-Vygotsky>