STRATEGI MEMBIMBING GURU UNTUK KREATIF MERANCANG PERMAINAN BERMAKNA SEBAGAI PROSES BELAJAR

[STRATEGY TO GUIDE TEACHERS TO CREATIVELY DESIGN MEANINGFUL GAMES AS A LEARNING PROCESS]

Layda Eko Sulistyani

Tesis Yang Diajukan Kepada Fakultas Australian Centre for Advanced Studies Guna Meraih Gelar Graduate Diploma of Management (Learning): (Educational Leadership) dan Fakultas Worldwide University Guna Meraih Gelar Master of Education (Christian schooling and education)

2026

Disetujui oleh:
Anggota Dewan Penguji 1



Ross M Woods

Anggota Dewan Penguji 2



Marta Kristiana

Worldwide University, Arizona, USA
Australian Centre for Advanced Studies, Perth, Australia
Passed:

Abstract/Ringkasan: English
STRATEGY TO GUIDE TEACHERS TO CREATIVELY DESIGN MEANINGFUL GAMES AS A LEARNING PROCESS
Layda Eko Sulistyani

This project was carried out at Living Stones School and involved nine teachers. It was based on a needs analysis that identified the need to improve teachers' ability to design enjoyable learning activities suited to students' developmental needs in early childhood.

The overall aim was to develop teachers' creativity and competence in designing and delivering learning through meaningful, creative, varied, and developmentally appropriate play. Specifically, the project aimed to improve teachers' understanding of meaningful play and its application in teaching and learning.

Activities included introductory sessions, workshops, practical activities, observation, and shared reflection. Teachers worked in groups to design games aligned with learning objectives, using simple materials available in the school environment.

The project results showed that mentoring and collaboration can encourage teachers' creativity, confidence, and participation in designing meaningful play activities. Teachers also began to recognise that play can help children become more enthusiastic and active, cooperate with others, and enjoy learning.

Further steps include ongoing mentoring, teacher collaboration, and consistent implementation to integrate meaningful play more fully into teaching and learning at Living Stones School.

Abstract/Ringkasan: Bahasa Indonesia
STRATEGI MEMBIMBING GURU UNTUK KREATIF MERANCANG PERMAINAN BERMAKNA SEBAGAI PROSES BELAJAR
Layda Eko Sulistyani

Proyek ini dilaksanakan di Living Stones School dengan melibatkan sembilan orang guru. Proyek ini dilaksanakan berdasarkan analisa kebutuhan meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa, dalam hal ini anak usia dini.

Secara umum, proyek ini bertujuan mengembangkan kreativitas dan kompetensi guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran melalui permainan yang bermakna, kreatif, bervariasi, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Secara khusus, proyek ini bertujuan meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep bermain bermakna dan penerapannya dalam proses pembelajaran.

Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi, lokakarya, praktik, observasi, dan refleksi bersama. Guru bekerja dalam kelompok untuk merancang permainan yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran serta memanfaatkan bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekolah.

Hasil proyek menunjukkan bahwa pendampingan dan kolaborasi dapat mendorong kreativitas, keberanian, dan keterlibatan guru dalam merancang permainan bermakna. Guru juga mulai melihat bahwa permainan dapat membuat anak lebih antusias, aktif, mampu bekerja sama, dan menikmati proses belajar.

Tindak lanjut yang diperlukan adalah pendampingan berkelanjutan, kolaborasi guru, dan pelaksanaan yang konsisten sehingga permainan bermakna dapat terintegrasi lebih kuat dalam pembelajaran di Living Stones School.

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN....1
Identifikasi Kebutuhan....2
Tujuan Proyek....3

BAB 2 KONTEKS ORGANISASI....6
Populasi Sasaran....8
Legalitas....10
Struktur Organisasi....12
Sistem Komunikasi Organisasi....13
Analisa SWOT....15

BAB 3 RENCANA PROYEK....18
Rincian Tujuan....18
Identifikasi Pemangku Kepentingan....21
Konsultasi....23
Rencana Manajemen Perubahan....25
Demografi Proyek....34
Anggaran....35
Garis Waktu Implementasi....37
Analisa Resiko....39
Rencana Evaluasi....45

BAB 4 TINJAUAN PUSTAKA....49
Dasar Teori Tentang Bermain....56
Dasar Teori Tentang Membimbing Guru....62

BAB 5 PELAKSANAAN PROYEK....68
Tahap Sosialisasi....68
Tahap Lokakarya (*Workshop*)....72
Tahap Implementasi Terbimbing....79
Tahap Refleksi....81

BAB 6 EVALUASI PROYEK....84
Metode Evaluasi....84
Cara Pengukuran....86
Evaluasi Persiapan Strategi....87
Evaluasi Proses Dan Kualitas Bimbingan....88
Evaluasi Perubahan Pada Guru....88
Evaluasi Dampak Pada Siswa....89
Kesimpulan....90

BAB 7 PENUTUP....94
Kemungkinan Perkembangan Selanjutnya....95
Saran Untuk Topik Selanjutnya....96
Penutup....97

LAMPIRAN A: RANCANGAN PERMAINAN.....99
LAMPIRAN B: PERTANYAAN REFLEKSI.....103
LAMPIRAN C: INDIKATOR DAN PENGUKURAN KINERJA GURU.....104
LAMPIRAN D: TABEL INDIKATOR DAMPAK PADA SISWA.....105
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....106

BAB 1

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Satu kegiatan yang menyenangkan bagi mereka. Tetapi sayangnya masih banyak orang dewasa baik itu orang tua atau guru yang menganggap kegiatan ini kurang penting,hanya membuang waktu dan tidak cukup bermanfaat dibanding dengan kegiatan belajar dengan buku dan alat tulis. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase fondasi di mana proses belajar seharusnya terjadi secara alami melalui bermain. Bermain bagi anak usia dini bukanlah selingan dari belajar, melainkan bentuk belajar itu sendiri. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) masih bersifat kaku, dan terlalu berorientasi pada akademik formal (calistung) yang dipaksakan. Keengganan guru berkreasi menggunakan permainan sebagai proses belajar, membuat motivasi belajar, daya imajinansi dan kreativitas anak menurun. Anak jadi cepat bosan karena tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Lambat laun kreatifitas gurupun juga menurun.

Faktanya bermain merupakan bagian dari proses belajar dan dapat menunjang tumbuh kembang anak. Peran guru dalam kegiatan bermain anak di sekolah sangatlah penting. Guru memegang peranan sentral sebagai perancang instruksi di kelas, sebagai pengamat, sebagai penguji dan sekaligus contoh bagi anak anak. Keterbatasan kreativitas guru dalam merancang permainan yang bermakna seringkali disebabkan oleh kurangnya bimbingan teknis yang berkelanjutan dan dominasi pola pikir bahwa mengajar harus menggunakan buku paket, sehingga banyak guru yang terjebak dengan kebiasaan lama yang dianggap lebih nyaman.

Strategi membimbing guru untuk menjadi kreatif memerlukan pendekatan yang lebih dari sekadar pelatihan satu arah. Diperlukan sebuah strategi bimbingan, seperti mentoring, supervisi atau kolaborasi coaching, yang mampu membuka potensi kreatif guru untuk memanfaatkan lingkungan sekitar dan bahan-bahan yang ada menjadi permainan yang memiliki kedalaman makna bagi tumbuh kembang anak.

Identifikasi Kebutuhan

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang telah disampaikan pada bagian latar belakang, terlihat adanya beberapa bagian yang perlu mendapatkan perhatian dan pengembangan agar proses pembelajaran di sekolah dapat berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan sarana dan prasarana, tetapi juga tentang kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu diperlukan upaya identifikasi kebutuhan sekolah sebagai dasar menentukan program pengembangan yang tepat. Dalam hal ini pengembangan tersebut perlu diarahkan pada terciptanya kegiatan belajar yang bermakna, kreatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Hasil identifikasi kebutuhan ini akan menjadi dasar untuk menentukan bentuk program yang diperlukan baik dalam pengembangan media dan permainan edukatif, peningkatan pemahaman guru mengenai bermain bermakna, dan juga perubahan cara pandang terhadap pemanfaatan sumber belajar, maupun penguatan pendampingan dan supervisi bagi guru.

Berdasarkan latar belakang dan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi beberapa kebutuhan sebagai berikut:

1. Perlu ada variasi permainan edukatif yang dirancang mandiri oleh guru di sekolah sesuai dengan tema, tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa

2. Perlu meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep "bermain bermakna" khususnya kemampuan mengaitkan aktivitas dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan siswa.
3. Perlu membuka cara pandang baru dari konsep lama yang dipandang lebih nyaman dan mudah, yaitu kegiatan belajar tidak selalu harus menggunakan lembar kerja dan alat permainan yang mahal atau yang berasal dari pabrik, tetapi dapat menggunakan bahan sederhana dan lingkungan sekitar yang dikembangkan secara kreatif.
4. Perlu adanya strategi bimbingan atau supervisi yang terkait dari sekolah dalam memfasilitasi pengembangan kreativitas guru. Sehingga membantu guru untuk mengembangkan kreativitas, merancang kegiatan bermain, membuat media pembelajaran, melaksanakan dan melakukan refleksi dan perbaikan.
5. Perlu menciptakan dan mengembangkan budaya berbagi dan kolaborasi antar guru sehingga ide kreatif semakin bertambah.

Hasil identifikasi kebutuhan ini menjadi dasar menentukan peluang pengembangan sekolah, sehingga setiap kebutuhan yang ditemukan dapat ditindaklanjuti melalui program yang relevan, dan sesuai dengan kondisi nyata sekolah.

Tujuan Proyek

Berdasarkan identifikasi kebutuhan tersebut, prioritas pengembangan yang dilakukan adalah peningkatan kemampuan dan kreativitas guru dalam merancang permainan edukatif yang sederhana dan bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran, disertai dengan pendampingan dan supervisi. Hal ini penting untuk dilaksanakan karena kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Dengan demikian proyek ini dirancang untuk memenuhi tujuan umum yaitu mengembangkan upaya peningkatan kreativitas dan kompetensi guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran melalui bermain yang bermakna, kreatif, bervariasi dan sesuai kebutuhan perkembangan siswa melalui pengembangan permainan edukatif dengan pendampingan dan supervisi.

Selain itu, secara khusus proyek ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang konsep bermain bermakna dan penerapannya dalam proses belajar. Melalui proyek ini guru diharapkan mampu memahami kebutuhan karakteristik siswa dan mengembangkan kegiatan bermain yang menyenangkan dan memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran yang mendukung aspek perkembangan anak. Program ini juga diarahkan untuk mendorong peningkatan kreativitas dan kemandirian guru dalam merancang permainan dengan memanfaatkan bahan yang sederhana dan mudah didapat dilingkungan sekitar. Dengan demikian guru tidak perlu bergantung pada alat permainan dari pabrik tetapi mampu menciptakan media dan aktivitas bermain yang inovatif, kreatif dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Melalui proyek ini juga diharapkan akan tercipta budaya refleksi, kolaborasi dan berbagi pengalaman yang baik antar guru. Sehingga guru memiliki kesempatan untuk mencoba, mengevaluasi, memperbaiki dan mengembangkan kegiatan bermain yang sudah dirancang berdasarkan pengalaman nyata di kelas. Dengan demikian akan terbentuk lingkungan belajar bagi guru yang saling mendukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada akhirnya proyek ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa yang aktif, kreatif, bermakna dan menyenangkan. Siswa memperoleh kesempatan yang luas untuk bereksplorasi, berani mencoba, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, memecahkan masalah, dan mengekspresikan ide. Dengan demikian peningkatan

kompetensi guru memberikan memberikan dampak nyata bagi terciptanya peningkatan kualitas pembelajaran.

BAB 2

KONTEKS ORGANISASI

Living Stones School merupakan satuan pendidikan yang menyelenggarakan layanan pendidikan anak usia dini dengan memperhatikan perkembangan anak secara menyeluruh. Sekolah berupaya menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, menyenangkan dan mendukung perkembangan siswa sesuai dengan tahap perkembangan dan potensinya. Dalam pelaksanaan pendidikan, sekolah tidak hanya berorientasi pada kemampuan akademik anak tetapi juga sangat memperhatikan perkembangan karakter, moral, jati diri, social emosional, bahasa, kemampuan kognitif, fisik motorik dan kreatifitas anak. Oleh karena itu pembelajaran dirancang melalui pengalaman yang dekat dengan anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan melalui aktivitas yang menyenangkan.

Sekolah ini pada awalnya merupakan sebuah rumah belajar yang didirikan untuk memberikan layanan pendidikan bagi anak-anak yang berada dalam pengasuhan Yayasan Pondok Hayat Surabaya. Seiring berjalannya waktu, rumah belajar tersebut memperoleh kepercayaan dari masyarakat sekitar serta dukungan dari berbagai pihak. Dukungan tersebut diberikan dalam berbagai bentuk, baik berupa penyediaan dan pengembangan sarana dan prasarana pendidikan maupun upaya peningkatan kualitas dan kompetensi guru melalui berbagai kegiatan pelatihan dan pengembangan profesional. Selain itu, kepercayaan dan partisipasi masyarakat turut menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan rumah belajar ini. Dengan adanya dukungan yang berkelanjutan dari berbagai pihak serta semakin meningkatnya kepercayaan masyarakat, rumah belajar

tersebut kemudian berkembang menjadi sebuah lembaga pendidikan yang resmi dan terus berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik. Dalam perkembangannya, Living Stones School menyelenggarakan pendidikan dalam lima jenjang kelas yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan rentang usia peserta didik, yaitu:

Kelas Toddler, diperuntukkan bagi anak usia 2–3 tahun.

Kelas PreK 1, diperuntukkan bagi anak usia 3–4 tahun.

Kelas PreK 2, diperuntukkan bagi anak usia 4–5 tahun.

Kelas K1, diperuntukkan bagi anak usia 5–6 tahun.

Kelas K2, diperuntukkan bagi anak usia 6–7 tahun.

Berdasarkan data administrasi sekolah, jumlah peserta didik Living Stones School Berdasarkan data administrasi sekolah, jumlah peserta didik Living Stones School menunjukkan jumlah siswa yang relatif stabil dengan kecenderungan peningkatan dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun ajaran 2022/2023, jumlah peserta didik tercatat sebanyak 41 siswa. Jumlah tersebut meningkat menjadi 44 siswa pada tahun ajaran 2023/2024, kemudian tercatat sebanyak 43 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Dari jumlah peserta didik tersebut menunjukkan adanya kepercayaan masyarakat terhadap keberadaan dan layanan pendidikan yang diselenggarakan oleh Living Stones School. Kepercayaan tersebut merupakan modal penting yang perlu dipertahankan sekaligus ditingkatkan melalui penyelenggaraan layanan pendidikan yang berkualitas, pengembangan kompetensi pendidik, serta peningkatan kualitas sarana dan prasarana secara berkelanjutan. Dengan demikian, Living Stones School diharapkan dapat terus memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan peserta didik serta memenuhi harapan masyarakat.

Populasi Sasaran

Living Stones School berlokasi di Jalan Dukuh Kupang VI No. 6, Surabaya. Lokasi sekolah cukup strategis dan mudah diakses karena berada di lingkungan permukiman masyarakat serta memiliki akses yang relatif dekat dengan berbagai fasilitas umum dan sosial di sekitarnya. Di sekitar lingkungan sekolah terdapat berbagai tempat ibadah, seperti masjid, gereja, dan vihara, serta Universitas Wijaya Kusuma. Selain itu, sekolah juga berada tidak jauh dari fasilitas pelayanan kesehatan umum dan kantor kepolisian, sehingga keberadaan berbagai fasilitas tersebut turut mendukung kemudahan akses dan keamanan lingkungan sekolah.

Dari aspek keamanan dan kenyamanan, lokasi Living Stones School berada di ruas jalan lingkungan yang cukup luas dan berada di depan akses jalan permukiman, namun tidak berada pada jalur utama yang dilalui kendaraan umum. Kondisi tersebut membuat lingkungan sekolah relatif tenang dan minim lalu lintas kendaraan, sehingga mendukung terciptanya suasana yang aman dan nyaman bagi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain dan belajar. Untuk mendukung keamanan peserta didik, lingkungan sekolah dilengkapi dengan pagar pembatas dan pintu gerbang sekolah. Akses keluar-masuk sekolah juga berada dalam pengawasan petugas sekolah. Dengan kondisi lingkungan yang aman, nyaman, dan didukung oleh fasilitas di sekitar sekolah, Living Stones School berupaya menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif bagi tumbuh kembang serta proses pembelajaran peserta didik.

Komunitas Living Stones School terdiri atas peserta didik beserta orang tua atau wali murid yang memiliki latar belakang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya yang beragam. Sebagian besar orang tua atau wali murid berdomisili di sekitar lingkungan sekolah. Dari sisi tingkat pendidikan, mayoritas memiliki latar belakang pendidikan Sekolah

Menengah Atas (SMA) atau sederajat. Dari aspek mata pencaharian, sebagian besar orang tua atau wali murid bekerja sebagai pedagang di pasar maupun pelaku usaha kecil dan menengah yang dijalankan di lingkungan tempat tinggal. Rata-rata pendapatan keluarga pada kelompok ini berkisar antara Rp3.000.000,00 hingga Rp4.000.000,00 per bulan. Sementara itu, sebagian lainnya bekerja di sekitar wilayah sekolah meskipun berdomisili cukup jauh dari lokasi sekolah. Mereka umumnya bekerja sebagai staf perusahaan maupun pegawai pada instansi pemerintahan. Kelompok ini pada umumnya memiliki latar belakang pendidikan Strata 1 (S1) dari berbagai bidang dan memiliki rata-rata pendapatan berkisar antara Rp5.000.000 hingga Rp10.000.000 per bulan.

Dari aspek sosial dan budaya, komunitas Living Stones School juga memiliki keberagaman latar belakang suku dan budaya. Sebagian orang tua atau wali murid merupakan pendatang yang berasal dari berbagai daerah dan pulau di Indonesia, antara lain suku Batak, Jawa, Nusa Tenggara Timur, Nias, serta masyarakat keturunan Tionghoa. Keberagaman tersebut menjadikan komunitas sekolah sebagai lingkungan yang heterogen, sekaligus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar mengenal, menghargai, dan hidup berdampingan dalam keberagaman. Keragaman latar belakang pendidikan, pekerjaan, kondisi sosial ekonomi, dan budaya tersebut menjadi bagian dari karakteristik komunitas sekolah yang perlu dipahami dan dipertimbangkan dalam penyelenggaraan layanan pendidikan.

Berdasarkan karakteristik sosial, ekonomi, budaya, serta tingkat mobilitas orang tua atau wali murid tersebut, terdapat sejumlah kebutuhan yang menjadi perhatian bersama. Sebagian besar orang tua merupakan individu yang bekerja dan memiliki keterbatasan waktu serta energi untuk mendampingi anak secara optimal. Namun demikian, mereka

memiliki perhatian dan komitmen yang kuat untuk memberikan dukungan terbaik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Salah satu kebutuhan utama yang teridentifikasi adalah tersedianya layanan pendidikan dan stimulasi yang terencana, terarah, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, khususnya pada masa usia dini yang merupakan periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Stimulasi yang diberikan diharapkan dapat mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak secara optimal, meliputi kemampuan kognitif, motorik, sosial-emosional, serta kemampuan bahasa dan komunikasi. Selain itu, orang tua atau wali murid juga membutuhkan dukungan dalam membangun pembiasaan dan rutinitas yang terstruktur bagi anak. Pembiasaan tersebut diharapkan dapat membantu anak mengembangkan kemandirian, ketekunan, tanggung jawab, serta nilai-nilai kehidupan yang sesuai dengan prinsip-prinsip Firman Tuhan. Dalam konteks tersebut, Living Stones School hadir sebagai mitra bagi orang tua dalam mendukung proses tumbuh kembang dan pendidikan anak. Sekolah berupaya memberikan layanan pendidikan yang terarah dan berkualitas, sekaligus membangun lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak secara holistik. Kemitraan antara sekolah dan orang tua diharapkan dapat menciptakan kesinambungan dalam proses pendidikan, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga.

Legalitas

Dalam penyelenggaraan kegiatan pendidikan, Living Stones School melaksanakan pengelolaan satuan pendidikan berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan serta kebijakan pendidikan yang berlaku. Aspek kelembagaan, perizinan, penyelenggaraan pem-

belajaran, akreditasi, dan pengembangan kurikulum menjadi bagian integral dalam memastikan seluruh proses pendidikan terlaksana secara terarah, tertib, bermutu, dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Secara kelembagaan, Living Stones School telah memperoleh izin operasional dari Dinas Pendidikan sebagai dasar legalitas dalam menyelenggarakan layanan pendidikan. Satuan pendidikan ini juga telah memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) sebagai identitas resmi satuan pendidikan dalam sistem pendataan pendidikan nasional. Status dan izin operasional tersebut menjadi landasan administratif dan hukum bagi sekolah dalam melaksanakan seluruh kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

Dalam aspek penjaminan mutu, Living Stones School memiliki status akreditasi sebagai bentuk pengakuan terhadap kelayakan dan mutu penyelenggaraan pendidikan yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan. Akreditasi menjadi salah satu instrumen penting dalam memastikan bahwa pengelolaan sekolah, proses pembelajaran, tenaga pendidik dan kependidikan, sarana prasarana, serta aspek penyelenggaraan pendidikan lainnya memenuhi standar yang ditetapkan.

Dalam penyelenggaraan pembelajaran, Living Stones School menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai dasar pengembangan kurikulum satuan pendidikan. Implementasi Kurikulum Merdeka diarahkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mengembangkan kompetensi dan karakter, memberikan ruang bagi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta potensi peserta didik, dan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Berlandaskan pendidikan karakter kekristenan, kurikulum diterapkan dengan pendekatan yang memandang setiap bagian secara keseluruhan yang utuh. Menyadari fase fondasi bagi anak usia dini di

mana bermain adalah belajar maka pembelajaran dirancang dengan memandang anak sebagai bagian utama. Bukan hanya mengasah kemampuan kognitif seperti membaca dan berhitung saja, tetapi juga mengedepankan perkembangan motorik, sosial-emosional, dan kemandirian. Setiap kegiatan di kelas dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu anak. Dengan lingkungan belajar yang aman, suportif dan menyenangkan, maka transisi anak dari rumah ke sekolah berjalan dengan penuh kegembiraan. Dengan begitu kecintaan anak untuk belajar akan terbentuk.

Dengan dukungan legalitas operasional dari Dinas Pendidikan, kepemilikan NPSN, status akreditasi, serta penerapan Kurikulum Merdeka, Living Stones School berkomitmen untuk menyelenggarakan pendidikan secara profesional, akuntabel, dan berkelanjutan. Seluruh aspek pengelolaan kelembagaan dan pembelajaran terus dikembangkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan mutu layanan pendidikan serta memenuhi ketentuan dan standar pendidikan yang berlaku.

Struktur Organisasi

Struktur organisasi Living Stones School menunjukkan pembagian peran dan tanggung jawab dalam penyelenggaraan pendidikan. Kepala sekolah memiliki tanggung jawab dalam mengkoordinasikan pengelolaan sekolah, mengarahkan pelaksanaan program, melakukan pembinaan dan supervisi terhadap guru, serta memastikan pross pendidikan berjalan sesuai dengan tujuan. Guru memiliki tanggung jawab utama dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, melakukan pengamatan terhadap perkembangan siswa, memberikan stimulasi sesuai kebutuhan dan melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran.

Dalam konteks proyek pengembangan ini, struktur organisasi menjadi pendukung yang penting untuk keberhasilan program dimana dibutuhkan keterlibatan berbagai pihak.

Kepala sekolah akan bertindak sebagai pengarah, fasilitator dan yang melakukan supervisi. Sedangkan guru berperan sebagai pelaksana dan yang mengembangkan kegiatan pembelajaran. Kolaborasi antara kepala sekolah dan guru diharapkan akan menciptakan proses pengembangan yang berkelanjutan.

Sistem Komunikasi Organisasi

Komunikasi organisasi di lingkungan sekolah merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung efektivitas pengelolaan satuan pendidikan serta pelaksanaan proyek pengembangan. Sistem komunikasi yang baik diperlukan untuk memastikan tersampaikannya informasi secara tepat, koordinasi antarpihak berjalan efektif, serta setiap kegiatan dapat dilaksanakan secara terarah dan berkesinambungan. Komunikasi di Living Stones School dilaksanakan secara langsung maupun melalui berbagai media komunikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik informasi yang disampaikan.

Komunikasi antara kepala sekolah dengan guru dilakukan melalui berbagai forum dan media, antara lain rapat guru, rapat koordinasi, pertemuan rutin, diskusi kelompok, supervisi dan evaluasi pembelajaran, serta komunikasi melalui media digital seperti grup komunikasi sekolah. Rapat guru dan rapat koordinasi dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian kebijakan dan informasi sekolah, pemberian arahan, perencanaan kegiatan, pembahasan perkembangan peserta didik, koordinasi pelaksanaan program, serta evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Sementara itu, komunikasi melalui media digital digunakan untuk menyampaikan informasi atau koordinasi yang bersifat lebih cepat dan membutuhkan tindak lanjut secara langsung. Dalam pelaksanaan proyek pengembangan, sistem komunikasi tidak hanya diarahkan pada komunikasi satu arah dari pimpinan kepada guru, tetapi dikembangkan menjadi komunikasi yang terbuka, partisipatif, kolaboratif, dan reflektif. Guru diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, kebutuhan,

kendala, gagasan, serta ide-ide kreatif yang dapat mendukung pengembangan kegiatan pembelajaran, termasuk dalam merancang dan mengembangkan permainan yang bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, setiap guru memiliki ruang untuk berkontribusi dalam proses perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi proyek. Komunikasi antarguru juga menjadi bagian penting dalam membangun budaya kolaborasi dan berbagi praktik baik. Melalui diskusi, rapat, maupun forum berbagi pengalaman, guru dapat saling memberikan masukan terkait rancangan permainan, strategi pelaksanaan kegiatan, respons peserta didik, hasil pengamatan, serta berbagai kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran. Hasil komunikasi tersebut selanjutnya dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan refleksi dan menentukan langkah perbaikan yang diperlukan. Selain komunikasi formal, komunikasi informal yang berlangsung secara profesional juga dapat dimanfaatkan untuk mempercepat penyelesaian permasalahan dan memperkuat hubungan kerja antaranggota organisasi. Setiap bentuk komunikasi tetap diarahkan pada prinsip keterbukaan, saling menghargai, ketepatan informasi, tanggung jawab, dan orientasi pada peningkatan mutu pembelajaran.

Dengan diterapkannya sistem komunikasi yang terstruktur dan efektif melalui rapat guru, rapat koordinasi, supervisi, diskusi, forum refleksi, serta media komunikasi digital, pelaksanaan proyek pengembangan diharapkan dapat berjalan secara terarah, terkoordinasi, dan responsif terhadap kebutuhan di lapangan. Sistem komunikasi tersebut sekaligus mendukung terciptanya budaya kerja yang kolaboratif serta memungkinkan dilakukannya evaluasi, refleksi, dan perbaikan secara berkelanjutan dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di Living Stones School.

Analisa SWOT

Untuk mengetahui kesiapan dan kondisi organisasi dalam mendukung pelaksanaan proyek pengembangan, dilakukan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*). Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang dapat mendukung maupun menghambat pelaksanaan proyek, sehingga strategi pengembangan dapat disusun secara lebih terarah, realistis, dan sesuai dengan kondisi organisasi.

Kekuatan (Strengths)

Living Stones School memiliki sejumlah kekuatan yang dapat mendukung pelaksanaan proyek pengembangan. Salah satunya adalah adanya guru yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan berinteraksi secara intensif dengan peserta didik. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk memahami karakteristik, kebutuhan, minat, serta potensi peserta didik secara lebih baik. Selain itu, lingkungan sekolah menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam merancang kegiatan dan permainan yang bermakna, kontekstual, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kelemahan (Weaknesses)

Beberapa kelemahan yang masih ditemukan dalam organisasi antara lain belum meratanya pemahaman guru mengenai konsep bermain bermakna, sehingga penerapannya dalam kegiatan pembelajaran masih memerlukan penguatan. Selain itu, variasi permainan bermakna yang dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran masih relatif terbatas. Guru juga masih membutuhkan pendampingan, stimulasi, dan dukungan dalam mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan alternatif permainan yang sesuai dengan kebu-

tuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penguatan kapasitas guru melalui diskusi, berbagi praktik baik, refleksi, dan pendampingan secara berkelanjutan.

Kesempatan (Opportunities)

Lingkungan sekolah memberikan berbagai peluang yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan proyek pengembangan. Berbagai bahan dan sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar dapat dikembangkan menjadi media dan permainan pembelajaran yang sederhana, kreatif, kontekstual, dan bermakna tanpa selalu bergantung pada alat permainan yang bersifat komersial. Selain itu, adanya kesempatan untuk melakukan kolaborasi antarguru dapat menjadi sarana untuk bertukar ide, mengembangkan rancangan permainan, melakukan refleksi, serta berbagi praktik baik. Kesadaran untuk saling mendukung dan belajar bersama menjadi modal penting dalam membangun budaya inovasi di lingkungan sekolah.

Ancaman (Threats)

Beberapa faktor yang perlu diantisipasi dalam pelaksanaan proyek pengembangan adalah keterbatasan waktu, sumber daya, dan kesiapan guru untuk melakukan perubahan dalam praktik pembelajaran. Salah satu tantangan yang mungkin muncul adalah adanya keengganan atau keraguan sebagian guru untuk mencoba pendekatan, metode, atau bentuk permainan yang baru karena telah terbiasa menggunakan pola dan alat permainan yang sudah tersedia. Kebiasaan tersebut dapat menyebabkan guru cenderung memilih cara yang dianggap lebih mudah dan familiar daripada mengeksplorasi alternatif permainan secara mandiri. Selain itu, keterbatasan waktu untuk merancang, mencoba, mengevaluasi, dan menyempurnakan permainan juga dapat menjadi hambatan dalam proses pengembangan.

Oleh karena itu, pelaksanaan proyek perlu dilakukan secara bertahap, kolaboratif, dan disertai pendampingan yang berkelanjutan. Guru perlu diberikan ruang yang aman untuk mencoba, melakukan kesalahan, merefleksikan hasil, dan melakukan perbaikan tanpa merasa terbebani. Pendekatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi guru untuk keluar dari kebiasaan yang selama ini dilakukan serta secara bertahap membangun keberanian untuk mencoba inovasi pembelajaran yang baru.

Berdasarkan hasil analisis SWOT tersebut, dapat disimpulkan bahwa Living Stones School memiliki potensi dan sumber daya internal yang cukup mendukung untuk melaksanakan proyek pengembangan. Namun, keberhasilan pelaksanaannya memerlukan penguatan pemahaman guru, peningkatan kreativitas, kolaborasi, pendampingan, serta strategi untuk mengatasi resistensi terhadap perubahan agar inovasi pembelajaran dapat berkembang secara berkelanjutan.

BAB 3

RENCANA PROYEK

Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sering kali bermain hanya dianggap sebagai jeda atau selingan dari aktivitas akademik. Padahal pendidikan anak usia dini berdiri di atas fondasi bermain. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kecenderungan akademisasi yang membuat permainan kehilangan maknanya. Guru seringkali terjebak dalam rutinitas instruksional yang kaku karena keterbatasan referensi dan kurangnya kepercayaan diri untuk bereksperimen dengan metode-metode kreatif.

Rincian Tujuan

Secara umum, proyek pengembangan yang berjudul Strategi Membimbing Guru Kreatif Merancang Permainan Bermakna sebagai Proses Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran anak usia dini. Melalui proyek ini, guru diharapkan mampu mengembangkan permainan yang tidak hanya menyenangkan dan menarik bagi anak, tetapi juga memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak, kontekstual dengan lingkungan belajar, serta mampu mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, dan kemampuan berpikir anak.

Secara khusus, proyek ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep permainan bermakna dalam pembelajaran anak usia dini. Guru diharapkan memiliki pemahaman yang lebih mendalam

mengenai karakteristik permainan bermakna, prinsip-prinsip pembelajaran melalui bermain, serta pentingnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengidentifikasi keterkaitan antara permainan, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran. Guru dibimbing untuk mampu menentukan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui suatu permainan, memilih aktivitas bermain yang relevan, serta memastikan bahwa permainan yang dirancang memberikan pengalaman yang mendukung pencapaian kompetensi dan perkembangan anak.
3. Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang permainan yang kreatif, sederhana, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan anak. Guru diharapkan mampu menyusun rancangan permainan yang memiliki tujuan yang jelas, aturan yang mudah dipahami, langkah kegiatan yang sesuai dengan kemampuan anak, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba, berinteraksi, mengambil keputusan, dan menemukan pengalaman belajar secara aktif.
4. Mengembangkan kreativitas guru dalam memanfaatkan lingkungan dan sumber daya yang tersedia sebagai media permainan dan pembelajaran. Guru didorong untuk mampu mengoptimalkan penggunaan bahan-bahan sederhana, benda bekas, bahan alam, lingkungan sekolah, serta sumber belajar yang tersedia di sekitar sebagai media permainan yang menarik, aman, mudah diperoleh, dan memiliki nilai edukatif. Dengan demikian, keterbatasan sarana dan prasarana tidak menjadi hambatan bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang kreatif dan bermakna.

5. Meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang terencana. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan permainan ke dalam kegiatan pembelajaran secara terarah, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan anak, pengamatan proses bermain, hingga pemberian stimulasi dan penguatan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
6. Membangun kebiasaan guru untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap permainan yang telah dilaksanakan. Guru diharapkan memiliki kebiasaan untuk merefleksikan efektivitas permainan berdasarkan keterlibatan, respons, antusiasme, dan perkembangan anak. Hasil refleksi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan permainan agar semakin relevan dengan kebutuhan dan karakteristik anak.
7. Mendorong terbentuknya budaya berbagi dan kolaborasi antarguru dalam mengembangkan permainan bermakna. Melalui kegiatan diskusi, berbagi praktik baik, dan pengembangan bersama, guru diharapkan dapat saling memberikan ide, masukan, dan inspirasi dalam menciptakan permainan yang inovatif. Kolaborasi ini diharapkan dapat menjadi bagian dari budaya belajar profesional yang berlangsung secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.
8. Menghasilkan kumpulan rancangan permainan bermakna yang terdokumentasi dan dapat digunakan secara berkelanjutan. Proyek ini diharapkan menghasilkan portofolio atau bank permainan bermakna yang berisi berbagai rancangan permainan lengkap dengan tujuan pembelajaran, alat dan bahan, langkah pelaksanaan, serta bentuk refleksi dan evaluasi. Kumpulan tersebut dapat digunakan, dimodifikasi, dan dikembangkan oleh guru sesuai dengan tema, kondisi kelas, dan kebutuhan perkembangan anak.

9. Membangun perubahan pola pikir guru mengenai bermain sebagai bagian penting dari proses pembelajaran anak usia dini. Guru diharapkan mengalami perubahan paradigma bahwa bermain bukan sekadar kegiatan untuk mengisi waktu atau memberikan hiburan kepada anak, melainkan merupakan pendekatan utama dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif, mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kemampuan sosial-emosional, bahasa, kognitif, motorik, kreativitas, serta membangun kemandirian dan rasa percaya diri.

Dengan demikian, perubahan yang diharapkan melalui proyek ini tidak hanya terbatas pada bertambahnya jumlah atau variasi permainan yang dimiliki guru, tetapi lebih jauh pada terbentuknya kompetensi, kreativitas, keterampilan reflektif, dan pola pikir guru yang memandang permainan sebagai strategi pembelajaran yang terencana, bermakna, dan berpusat pada anak. Guru diharapkan mampu merancang permainan berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, melaksanakannya secara efektif, melakukan refleksi terhadap proses dan hasilnya, serta mengembangkan permainan secara berkelanjutan.

Pada akhirnya, proyek ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap terciptanya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, kreatif, kontekstual, inklusif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan memiliki kesempatan untuk berkembang secara optimal.

Identifikasi Pemangku Kepentingan

Keberhasilan proyek ini tidak terlepas dari keterlibatan berbagai pemangku kepentingan yang memiliki peran, tanggung jawab, dan kontribusi yang berbeda. Setiap pihak diharapkan dapat memberikan dukungan sesuai dengan kapasitasnya, sehingga proses perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan keberlanjutan program dapat berjalan secara efektif.

Kepala sekolah merupakan pihak yang memiliki peran strategis sebagai penanggung jawab utama program. Kepala sekolah memberikan persetujuan dan arahan kebijakan, menyediakan dukungan serta fasilitas yang dibutuhkan, mengatur waktu pelaksanaan agar selaras dengan agenda sekolah, dan menciptakan lingkungan yang mendukung guru untuk mengikuti proses pengembangan. Selain itu, kepala sekolah berperan dalam memastikan bahwa hasil proyek dapat diintegrasikan ke dalam praktik pembelajaran dan program pengembangan profesional guru secara berkelanjutan. Dalam proyek ini, kepala sekolah menjadi gatekeeper utama karena memiliki kewenangan dalam memberikan persetujuan, menentukan kebijakan, mengatur waktu dan mekanisme pelaksanaan, serta memastikan tersedianya dukungan yang diperlukan selama proyek berlangsung. Peran kepala sekolah sangat penting dalam membuka ruang bagi guru untuk belajar, mencoba pendekatan baru, melakukan refleksi, dan mengembangkan praktik pembelajaran tanpa merasa terbebani oleh perubahan yang dilakukan.

Guru merupakan pemangku kepentingan utama sekaligus sasaran langsung dari proyek ini. Keterlibatan guru menjadi faktor penting karena keberhasilan proyek sangat bergantung pada kemauan dan kemampuan guru untuk menerapkan perubahan dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Guru terlibat dalam proses memahami konsep permainan bermakna, mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik anak, merancang permainan, menerapkan rancangan dalam kegiatan pembelajaran, serta melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pelaksanaannya. Melalui keterlibatan aktif tersebut, guru diharapkan tidak hanya menjadi penerima program, tetapi juga menjadi penggerak utama perubahan praktik pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam proyek ini tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan atau keterampilan, tetapi juga pada proses

pendampingan yang memungkinkan guru merasa dilibatkan, didengar, dan memiliki ruang untuk mengembangkan ide sesuai dengan kondisi kelas dan karakteristik anak.

Orang tua atau wali murid berperan sebagai pendukung keberlanjutan pengalaman belajar anak di lingkungan rumah. Dukungan orang tua dapat diwujudkan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain, bereksplorasi, berkomunikasi, dan menerapkan pengalaman yang diperoleh di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Kolaborasi dengan orang tua juga penting untuk membangun pemahaman bahwa bermain merupakan bagian penting dari proses belajar dan perkembangan anak usia dini.

Pengawas atau mitra pendidikan berperan memberikan masukan, pendampingan, dan perspektif dari luar sekolah yang dapat memperkaya proses pengembangan program. Pihak ini juga dapat membantu melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan proyek, memberikan umpan balik terhadap proses maupun hasil yang dicapai, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan program pada tahap berikutnya.

Dengan adanya keterlibatan berbagai pemangku kepentingan tersebut, proyek diharapkan tidak berhenti pada kegiatan pelatihan atau menghasilkan beberapa rancangan permainan saja. Lebih dari itu, proyek diharapkan dapat membangun rasa memiliki, kolaborasi, dan komitmen bersama untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dukungan dari kepala sekolah, keterlibatan aktif guru, kolaborasi dengan orang tua, serta masukan dari pengawas atau mitra menjadi fondasi penting agar perubahan praktik pembelajaran dapat berlangsung secara konsisten dan berkelanjutan.

Konsultasi

Sebelum proyek dilaksanakan, perlu dilakukan konsultasi bersama kepala sekolah dan guru sebagai langkah awal untuk membangun pemahaman dan kesepakatan bersama

mengenai pelaksanaan proyek. Konsultasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai kebutuhan yang akan dikembangkan, tujuan yang ingin dicapai, mekanisme pelaksanaan, waktu kegiatan, serta bentuk pendampingan yang sesuai dengan kondisi dan kapasitas sekolah.

Konsultasi dilakukan melalui diskusi terbuka dan dialog bersama dengan memberikan ruang kepada kepala sekolah dan guru untuk menyampaikan pengalaman, pandangan, kebutuhan, serta harapan mereka terhadap proyek yang akan dilaksanakan. Dalam proses ini, digali berbagai informasi mengenai pengalaman guru dalam menggunakan permainan sebagai bagian dari pembelajaran, bentuk permainan yang selama ini telah diterapkan, kesulitan atau kendala yang dihadapi, ketersediaan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan, karakteristik dan kebutuhan anak, serta bentuk dukungan atau pendampingan yang diperlukan oleh guru.

Hasil konsultasi menjadi dasar penting dalam menentukan strategi pendampingan dan rangkaian kegiatan proyek agar tidak bersifat umum atau sekadar memberikan materi, tetapi benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata guru dan konteks sekolah. Dengan demikian, program yang dirancang diharapkan dapat diterapkan secara realistis dan memberikan manfaat langsung terhadap praktik pembelajaran di kelas.

Pendekatan konsultasi dalam proyek ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Guru tidak ditempatkan hanya sebagai penerima materi atau instruksi, tetapi sebagai mitra yang memiliki pengalaman dan pengetahuan mengenai kondisi kelasnya sendiri. Guru diberikan kesempatan untuk terlibat sejak tahap mengidentifikasi kebutuhan, menggali dan mengembangkan ide permainan, merancang permainan sesuai tujuan pembelajaran, mencoba menerapkannya bersama anak, mengamati respons dan keterlibatan anak, hingga me-

lakukan refleksi terhadap proses yang telah berlangsung. Melalui proses tersebut, konsultasi tidak hanya menjadi kegiatan awal sebelum proyek dimulai, tetapi juga menjadi bagian dari upaya membangun rasa memiliki, kepercayaan diri, dan komitmen guru terhadap perubahan praktik pembelajaran. Guru diharapkan merasa bahwa permainan yang dikembangkan merupakan hasil dari proses berpikir dan pengalaman bersama, sehingga memiliki motivasi yang lebih kuat untuk menerapkannya, memperbaikinya, dan mengembangkannya secara berkelanjutan.

Dengan demikian, hasil akhir dari konsultasi bukan hanya berupa kesepakatan teknis mengenai waktu dan bentuk kegiatan, tetapi juga terbentuknya kesepahaman, komitmen, dan hubungan kerja kolaboratif antara kepala sekolah dan guru sebagai dasar pelaksanaan proyek. Proses ini diharapkan menjadi langkah awal untuk menciptakan perubahan praktik pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, kontekstual, dan berpusat pada kebutuhan anak.

Rencana Manajemen Perubahan

Manajemen perubahan dalam proyek ini dilakukan secara bertahap, terencana, dan berkelanjutan agar guru memiliki kesempatan untuk memahami, mencoba, menyesuaikan, dan menerapkan perubahan sesuai dengan kondisi nyata di kelas. Perubahan tidak diarahkan untuk mengubah praktik pembelajaran secara tiba-tiba, tetapi dilakukan melalui proses pendampingan yang memberikan ruang bagi guru untuk belajar dari pengalaman, mencoba strategi baru, melakukan refleksi, serta memperbaiki praktik pembelajaran secara bertahap. Agar perubahan dapat diterima dan diterapkan secara berkelanjutan, tahapan perubahan dirancang melalui proses sosialisasi , membangun kesadaran, memahami konsep dan mencoba membuat rancangan permainan melalui lokakarya (workshop), memberikan kesempatan

guru untuk menguji coba di kelas bersama siswa melalui implementasi terbimbing, merefleksikan, memperbaiki, dan mengembangkan praktik secara berkelanjutan melalui refleksi dan diskusi bersama. Setiap tahap memberikan kesempatan kepada guru untuk mengalami sendiri proses perubahan, sehingga perubahan yang terjadi tidak hanya bersifat administratif atau memenuhi tuntutan program, tetapi benar-benar tumbuh dari pemahaman dan pengalaman guru.

Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi merupakan tahap awal dalam proses perubahan yang bertujuan membangun pemahaman, kesadaran, dan kesepakatan bersama mengenai pentingnya permainan bermakna dalam pembelajaran anak usia dini. Pada tahap ini, guru diajak untuk merefleksikan kembali pemahaman dan praktik yang selama ini dilakukan dalam menggunakan permainan sebagai bagian dari pembelajaran. Guru diberikan ruang untuk melihat bahwa bermain tidak semata-mata merupakan kegiatan untuk mengisi waktu luang atau memberikan hiburan kepada anak, tetapi merupakan salah satu cara utama anak belajar, berkembang, dan membangun pengalaman melalui interaksi langsung dengan lingkungan.

Melalui proses diskusi dan refleksi, guru diarahkan untuk memahami bahwa permainan yang dirancang secara sadar dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dapat menjadi jembatan antara pengalaman bermain anak dengan pencapaian tujuan dan capaian pembelajaran. Permainan bermakna memungkinkan anak belajar melalui pengalaman yang menyenangkan, aktif, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Tujuan utama tahap sosialisasi adalah membangun kesamaan persepsi, pemahaman, dan komitmen antara pembimbing dan guru mengenai pentingnya merancang permainan bermakna sebagai bagian dari proses pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada anak. Pada tahap ini juga dibangun suasana yang terbuka dan saling menghargai, sehingga

guru dapat menyampaikan pengalaman, pandangan, tantangan, maupun kekhawatiran yang selama ini dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran melalui bermain.

Kegiatan utama pada tahap ini dilakukan melalui diskusi kelompok, curah pendapat, refleksi terhadap praktik pembelajaran, serta pengenalan konsep dasar permainan bermakna. Diskusi diarahkan untuk menggali pemahaman awal guru, mengidentifikasi kebiasaan yang sudah berjalan, serta bersama-sama menemukan alasan mengapa permainan perlu dirancang secara lebih terarah agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Tahap Lokakarya

Tahap lokakarya merupakan tahap lanjutan setelah guru memiliki pemahaman dan kesamaan persepsi mengenai pentingnya permainan bermakna dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru mulai diberi ruang yang lebih luas untuk mengeksplorasi gagasan, mengembangkan kreativitas, dan menuangkan ide menjadi rancangan permainan yang dapat digunakan secara nyata dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan lokakarya diarahkan agar guru tidak hanya memahami konsep permainan bermakna secara teoritis, tetapi juga mampu menerjemahkan konsep tersebut ke dalam sebuah rancangan kegiatan yang konkret. Guru diajak untuk mengidentifikasi materi atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian mencari kemungkinan bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, minat, dan tahap perkembangan anak.

Tujuan utama tahap ini adalah mendorong guru agar berani mengembangkan dan mengeksplorasi ide kreatif dalam merancang permainan yang menyenangkan sekaligus memiliki keterkaitan yang jelas dengan tujuan pembelajaran. Guru diharapkan mulai memahami bahwa permainan tidak harus menggunakan alat yang mahal atau rumit. Dengan memanfaatkan bahan yang sederhana dan tersedia di lingkungan sekitar, guru tetap dapat

menciptakan permainan yang menarik, kontekstual, aman, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Dalam proses lokakarya, pembimbing berperan sebagai fasilitator dan mitra belajar yang memberikan stimulasi, arahan, serta umpan balik kepada guru. Untuk memancing munculnya ide dan memperluas wawasan peserta, pembimbing dapat menghadirkan contoh-contoh rancangan permainan bermakna yang telah berhasil diterapkan dalam pembelajaran. Contoh tersebut tidak dimaksudkan untuk ditiru secara langsung, tetapi digunakan sebagai inspirasi agar guru mampu mengembangkan gagasan yang sesuai dengan kondisi kelas dan karakteristik anak yang mereka dampingi. Proses perancangan dilakukan secara kolaboratif melalui diskusi kelompok, curah pendapat, eksplorasi bahan dan media, serta penyusunan langkah-langkah permainan. Guru bersama pembimbing mendiskusikan beberapa aspek penting, antara lain tujuan pembelajaran, karakteristik anak, alat dan bahan yang tersedia, aturan permainan, langkah pelaksanaan, bentuk keterlibatan anak, serta cara guru mengamati dan mengevaluasi proses bermain. Dengan demikian, setiap rancangan yang dihasilkan tidak hanya menarik untuk dimainkan, tetapi juga memiliki tujuan dan manfaat pembelajaran yang jelas. Selama proses berlangsung, pembimbing memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan ide, mencoba berbagai alternatif, menerima masukan, dan melakukan perbaikan terhadap rancangan yang telah dibuat. Pendekatan ini diharapkan dapat membangun rasa percaya diri guru bahwa mereka mampu menjadi kreator pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan potensi yang ada di lingkungan sekolah.

Pada akhir tahap lokakarya, setiap kelompok peserta diharapkan menghasilkan rancangan permainan bermakna yang terintegrasi dengan materi atau tujuan pembelajaran

yang telah dipilih. Rancangan tersebut menjadi produk awal yang selanjutnya akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas pada tahap berikutnya. Dengan demikian, keberhasilan tahap lokakarya tidak hanya diukur dari tersusunnya rancangan permainan, tetapi juga dari tumbuhnya keberanian, kreativitas, kemampuan berkolaborasi, dan kemandirian guru dalam merancang pengalaman belajar melalui bermain. Tahap ini menjadi jembatan penting dari pemahaman konsep menuju praktik nyata, sehingga guru memiliki pengalaman langsung dalam mengubah ide kreatif menjadi kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna bagi anak.

Tahap Implementasi Terbimbing

Tahap implementasi terbimbing merupakan tahap penting dalam proses perubahan karena pada tahap ini guru mulai menerapkan secara langsung rancangan permainan bermakna yang telah dikembangkan pada tahap lokakarya. Tahap ini menjadi kesempatan bagi guru untuk menguji gagasan yang telah dirancang dalam situasi pembelajaran yang nyata, sekaligus memperoleh pengalaman langsung mengenai bagaimana sebuah permainan dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan mendorong anak untuk berpikir serta terlibat secara mandiri.

Tujuan utama tahap implementasi terbimbing adalah untuk mengetahui sejauh mana rancangan permainan dapat diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, kelompok usia, karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan anak. Melalui pelaksanaan secara langsung, guru dapat melihat respons anak terhadap permainan, tingkat keterlibatan mereka, kemudahan dalam memahami aturan, interaksi yang muncul, serta pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak mendominasi jalannya permainan, tetapi memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk mencoba,

bereksplorasi, berinteraksi, mengambil keputusan, dan menemukan pengalaman belajar melalui permainan. Guru memberikan stimulasi, pertanyaan pemantik, bantuan atau penguatan sesuai kebutuhan, serta melakukan pengamatan terhadap proses dan perkembangan anak. Dengan demikian, guru mulai berlatih mengubah perannya dari pusat kegiatan menjadi pendamping yang membantu anak membangun pengalaman belajar secara aktif.

Implementasi dilakukan dalam kelompok usia yang sesuai dengan rancangan permainan. Pemilihan kelompok usia menjadi pertimbangan penting agar tingkat kesulitan, aturan permainan, alat dan bahan, serta tuntutan aktivitas dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Dengan demikian, permainan yang dirancang tidak hanya menarik, tetapi juga realistis, aman, dan memberikan tantangan yang sesuai bagi anak.

Selama proses implementasi, pembimbing dan sebagian guru peserta lainnya berperan sebagai pengamat nonpartisipan. Pengamat tidak terlibat secara langsung dalam jalannya permainan, tetapi mengamati proses pembelajaran secara objektif. Pengamatan diarahkan pada beberapa aspek, seperti keterlibatan dan antusiasme anak, kemampuan anak memahami aturan permainan, pola interaksi antara anak dengan teman maupun guru, kesempatan anak untuk bereksplorasi dan mengambil keputusan, respons anak terhadap tantangan yang diberikan, serta kemampuan guru dalam memfasilitasi proses bermain. Hasil pengamatan dicatat secara sistematis untuk memberikan gambaran mengenai kelebihan, kendala, dan hal-hal yang perlu dikembangkan dari permainan yang telah diterapkan. Catatan tersebut tidak dimaksudkan untuk menilai atau menghakimi kemampuan guru, tetapi menjadi bahan belajar bersama untuk memahami apa yang telah berjalan dengan baik dan bagian mana yang masih perlu diperbaiki.

Setelah implementasi selesai, guru, pembimbing, dan pengamat melakukan diskusi reflektif secara bersama-sama. Guru diberikan kesempatan terlebih dahulu untuk menyampaikan pengalaman selama menerapkan permainan, termasuk hal-hal yang dirasakan berhasil, tantangan yang muncul, serta respons anak yang diamati. Selanjutnya, pengamat menyampaikan hasil observasi dan memberikan umpan balik secara konstruktif. Diskusi diarahkan untuk menemukan pembelajaran dari pengalaman tersebut dan merumuskan perbaikan yang dapat dilakukan pada pelaksanaan berikutnya. Melalui implementasi terbimbing ini, guru diharapkan semakin percaya diri untuk meninggalkan pola pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan mulai mengembangkan pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi anak untuk bermain, mencoba, mengeksplorasi, bertanya, berinteraksi, memecahkan masalah sederhana, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pada akhir tahap ini, guru memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan permainan bermakna sekaligus memiliki data dan bahan refleksi yang dapat digunakan untuk menyempurnakan rancangan permainan. Dengan demikian, implementasi terbimbing menjadi proses penting untuk memastikan bahwa kreativitas guru dalam merancang permainan benar-benar dapat diterjemahkan menjadi praktik pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

Tahap Evaluasi

Tahap refleksi dan evaluasi merupakan tahap akhir dalam rangkaian proses pendampingan sekaligus menjadi bagian penting untuk memastikan bahwa perubahan yang telah dilakukan dapat dipahami, dimaknai, dan dikembangkan secara berkelanjutan. Pada tahap ini, guru diajak untuk melihat kembali seluruh proses yang telah dilalui, mulai dari

memahami konsep permainan bermakna, merancang permainan, menerapkannya di kelas, hingga mengamati respons dan perkembangan anak.

Refleksi dilakukan dalam suasana yang terbuka, hangat, suportif, dan saling menghargai. Setiap guru diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman mengenai proses penerapan permainan di kelas, termasuk hal-hal yang dirasakan berhasil, kendala atau kesulitan yang dihadapi, respons anak, serta perubahan atau perkembangan yang diamati selama kegiatan berlangsung. Pengalaman setiap guru menjadi sumber belajar bersama karena setiap kelas memiliki karakteristik, kebutuhan, dan dinamika yang berbeda.

Kegiatan refleksi dan evaluasi dilaksanakan melalui dialog reflektif, diskusi kelompok, dan sesi berbagi pengalaman. Dalam proses tersebut, guru tidak hanya menceritakan yang telah dilakukan, tetapi juga diajak untuk menganalisis mengapa suatu permainan dapat berjalan dengan baik, bagian mana yang belum optimal, serta bagaimana permainan tersebut dapat diperbaiki agar semakin sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak.

Pembimbing berperan sebagai fasilitator, pendamping, dan pemberi umpan balik konstruktif. Pembimbing memberikan apresiasi terhadap usaha dan keberhasilan yang telah dicapai guru, sekaligus membantu guru melihat peluang pengembangan dari setiap pengalaman yang diperoleh. Umpan balik diberikan dengan cara yang membangun, sehingga guru merasa aman untuk menyampaikan kesulitan, mengakui hal-hal yang belum berhasil, dan bersama-sama mencari alternatif perbaikan.

Proses kolaborasi antarguru dalam sesi berbagi juga diharapkan dapat menciptakan budaya belajar yang positif di antara peserta. Setiap rancangan permainan dapat dipelajari, didiskusikan, dan dikembangkan berdasarkan pengalaman penerapannya serta disesuaikan dengan karakteristik masing-masing kelas. Dengan demikian, guru tidak hanya belajar dari

pembimbing, tetapi juga memperoleh inspirasi dan pengetahuan dari pengalaman rekan sejawat.

Evaluasi pada tahap ini tidak semata-mata diarahkan untuk menilai keberhasilan guru dalam menghasilkan suatu permainan, tetapi lebih kepada melihat perkembangan kompetensi dan perubahan praktik guru. Beberapa hal yang menjadi perhatian antara lain kemampuan guru menghubungkan permainan dengan tujuan pembelajaran, kreativitas dalam memanfaatkan sumber belajar yang tersedia, kemampuan memfasilitasi anak selama bermain, keterlibatan anak dalam kegiatan, serta kemampuan guru melakukan refleksi dan memperbaiki rancangan berdasarkan hasil pengalaman di kelas.

Melalui proses refleksi yang dilakukan secara mendalam dan berkelanjutan, guru diharapkan mampu mengenali kekuatan dan area yang masih perlu dikembangkan dalam praktik pembelajarannya. Guru juga mulai membangun kebiasaan untuk tidak berhenti pada satu rancangan permainan, tetapi terus melakukan eksplorasi, mencoba ide baru, dan melakukan perbaikan berdasarkan kebutuhan serta respons anak.

Pada akhir tahap ini, diharapkan terjadi peningkatan kemandirian, kreativitas, dan rasa percaya diri guru dalam merancang dan mengembangkan permainan bermakna. Guru tidak lagi bergantung sepenuhnya pada contoh atau arahan pembimbing, tetapi mulai mampu menghasilkan ide permainan sendiri, menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak, serta melakukan evaluasi secara mandiri.

Dengan demikian, tahap refleksi dan evaluasi tidak menjadi akhir dari proses perubahan, melainkan menjadi titik awal bagi terbentuknya budaya reflektif dan pengembangan profesional guru secara berkelanjutan. Guru diharapkan terus mengembangkan berbagai variasi permainan bermakna dan menjadikannya sebagai bagian dari praktik pembelajaran sehari-hari yang menyenangkan, aktif, kreatif, dan berpusat pada anak.

Demografi Proyek

Proyek tentang Strategi Membimbing Guru Kreatif Merancang Permainan Bermakna sebagai Proses Pembelajaran ini dilaksanakan dalam konteks pendidikan anak usia dini dengan guru sebagai sasaran utama sekaligus pelaksana perubahan dalam praktik pembelajaran. Proyek ini mempertimbangkan kondisi nyata sekolah, karakteristik guru, karakteristik anak, serta potensi lingkungan dan sumber belajar yang tersedia.

Guru yang menjadi peserta proyek memiliki latar belakang pengalaman, pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan yang beragam dalam merancang serta memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Keragaman tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan strategi pendampingan. Pendampingan dilakukan secara bertahap dan kolaboratif dengan memberikan kesempatan kepada setiap guru untuk mengembangkan ide sesuai dengan pengalaman, kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik kelas.

Anak usia dini merupakan kelompok penerima manfaat utama dari proyek ini. Karakteristik anak usia dini yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bergerak, bereksplorasi, mencoba hal-hal baru, berinteraksi dengan teman, serta belajar melalui pengalaman langsung menjadi dasar penting dalam merancang permainan. Oleh karena itu, permainan yang dikembangkan diarahkan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif, bukan hanya sebagai penerima instruksi dari guru. Dalam pelaksanaannya, proyek juga memperhatikan karakteristik dan kebutuhan masing-masing kelompok usia. Permainan dirancang dengan tingkat kesulitan, aturan, durasi, alat dan bahan, serta bentuk pendampingan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Dengan demikian, kegiatan bermain diharapkan dapat memberikan tantangan yang sesuai, tetap menyenangkan, aman, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Selain guru dan anak, ruang kelas, halaman sekolah, area bermain, benda-benda di sekitar, serta berbagai sumber belajar yang tersedia dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari proses pengembangan permainan. Pemanfaatan lingkungan secara optimal diharapkan dapat membantu guru menciptakan kegiatan bermain yang lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak. Proyek ini tidak diarahkan pada penggunaan media atau alat permainan yang mahal dan kompleks. Sebaliknya, guru didorong untuk mengembangkan kreativitas dengan memanfaatkan bahan sederhana, benda bekas yang aman, bahan alam, alat yang tersedia di sekolah, maupun material yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Pendekatan ini diharapkan dapat membangun keyakinan guru bahwa permainan bermakna dapat diciptakan dengan sumber daya yang sederhana selama memiliki tujuan yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Dengan mempertimbangkan keragaman guru, karakteristik anak, serta potensi lingkungan sekolah, proyek ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan permainan yang realistis, kreatif, kontekstual, mudah diterapkan, dan dapat dikembangkan secara berkelanjutan. Pada akhirnya, manfaat utama proyek diharapkan dirasakan oleh anak melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna, sekaligus mendukung guru untuk terus berkembang sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran yang kreatif.

Anggaran

Untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan proyek, perlu diperhatikan aspek pembiayaan dan ketersediaan sumber daya yang dapat menunjang setiap tahapan kegiatan. Dalam pelaksanaannya, proyek ini dirancang dengan prinsip efisiensi dan optimalisasi sumber daya yang telah tersedia di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, proyek ini relatif tidak memerlukan biaya tambahan yang besar.

Sumber daya yang tersedia di sekolah dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pelaksanaan proyek. Pertama, sumber daya manusia, yaitu pimpinan sekolah yang dapat berperan sebagai narasumber sekaligus pembimbing dalam proses pendampingan guru. Peran tersebut dilakukan melalui pemberian arahan, fasilitasi diskusi, pendampingan dalam proses perancangan permainan, serta pemberian umpan balik terhadap pelaksanaan dan hasil kegiatan. Kemudian dari aspek sarana dan tempat pelaksanaan, kegiatan dapat memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di sekolah, seperti ruang kelas, halaman, area bermain, maupun lingkungan sekitar sekolah. Pemanfaatan fasilitas yang ada sekaligus menjadi bagian dari proses pembelajaran bagi guru untuk mengembangkan permainan dengan menggunakan sumber daya yang sederhana dan kontekstual. Demikian juga dari sisi aspek waktu pelaksanaan, kegiatan bimbingan dan pendampingan disesuaikan dengan kondisi serta agenda sekolah. Waktu yang digunakan dapat memanfaatkan waktu luang guru setelah kegiatan pembelajaran selesai, dengan tetap mempertimbangkan beban kerja dan kenyamanan guru. Pengaturan waktu dilakukan melalui kesepakatan bersama agar kegiatan pendampingan dapat berjalan secara efektif tanpa mengganggu tugas utama guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan demikian, pembiayaan proyek lebih diarahkan pada pemanfaatan dan optimalisasi sumber daya internal sekolah daripada pengadaan sarana atau biaya tambahan. Apabila dalam proses pelaksanaan diperlukan alat dan bahan permainan, guru didorong untuk memanfaatkan benda-benda yang sudah tersedia di lingkungan sekolah maupun bahan sederhana yang mudah diperoleh. Pendekatan ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa pengembangan permainan bermakna tidak harus bergantung pada ketersediaan dana yang besar, tetapi lebih mengutamakan kreativitas, kolaborasi, pemanfaatan sumber daya, dan kemampuan guru dalam mengembangkan potensi lingkungan sebagai sumber belajar.

Garis Waktu Implementasi

Proyek bimbingan guru ini dilaksanakan di Living Stones School dengan melibatkan sembilan orang guru sebagai subjek utama sekaligus peserta dalam seluruh rangkaian kegiatan. Pelaksanaan proyek dirancang secara bertahap dengan mempertimbangkan kondisi dan kesiapan guru, sehingga setiap tahapan dapat memberikan pengalaman belajar yang utuh, mulai dari membangun pemahaman, mengembangkan ide, mencoba menerapkan, hingga melakukan refleksi terhadap praktik yang telah dilakukan.

Secara keseluruhan, proyek dilaksanakan selama enam minggu yang terbagi ke dalam enam sesi pertemuan. Setiap sesi memiliki tujuan dan fokus kegiatan yang saling berkesinambungan. Proses ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pemahaman kepada guru mengenai konsep permainan bermakna, tetapi juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengalami secara langsung proses merancang, menerapkan, mengamati, dan mengevaluasi permainan sebagai bagian dari pembelajaran anak usia dini.

Rangkaian pelaksanaan proyek terdiri atas empat tahap utama.

Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilaksanakan dalam satu sesi pertemuan. Kegiatan difokuskan pada membangun kesamaan persepsi mengenai konsep bermain dan pentingnya permainan bermakna sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru diajak untuk merefleksikan praktik yang selama ini dilakukan serta memahami keterkaitan antara bermain, tujuan pembelajaran, dan perkembangan anak.

Tahap Lokakarya (Workshop)

Tahap lokakarya dilaksanakan dalam dua sesi pertemuan. Pada tahap ini guru secara aktif mengeksplorasi berbagai ide dan mengembangkan kreativitas dalam merancang permainan yang terintegrasi dengan tujuan atau materi pembelajaran. Guru bekerja secara kolaboratif dalam kelompok dengan pendampingan pembimbing hingga menghasilkan rancangan permainan bermakna yang siap untuk diterapkan di kelas.

Tahap Implementasi Terbimbing

Tahap implementasi dilaksanakan dalam dua sesi pertemuan. Rancangan permainan yang telah dikembangkan pada tahap lokakarya diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kelompok usia anak. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan pembimbing dan guru lainnya dapat berperan sebagai pengamat untuk melihat proses pelaksanaan, keterlibatan anak, respons anak, serta efektivitas permainan. Hasil pengamatan menjadi bahan untuk memberikan umpan balik dan melakukan perbaikan terhadap rancangan permainan.

Tahap Refleksi, Diskusi, Dan Evaluasi

Tahap akhir dilaksanakan dalam satu sesi pertemuan. Kegiatan difokuskan pada refleksi bersama terhadap seluruh proses yang telah dilalui. Guru diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman, menyampaikan keberhasilan maupun kendala yang ditemui, serta mendiskusikan respons dan perubahan yang terlihat pada anak. Pembimbing memberikan penguatan, apresiasi, dan umpan balik sebagai dasar bagi guru untuk mengembangkan praktik pembelajaran selanjutnya.

Keempat tahap tersebut dirancang sebagai suatu siklus pembelajaran dan perubahan yang berkesinambungan, yaitu memahami, merancang, mencoba, mengamati, merefleksikan, dan memperbaiki. Dengan pola tersebut, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan

baru, tetapi juga mendapatkan pengalaman nyata dalam mengembangkan permainan bermakna yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

Pelaksanaan proyek selama enam minggu diharapkan memberikan waktu yang cukup bagi guru untuk menjalani proses perubahan secara bertahap tanpa mengabaikan tugas utama mereka dalam melaksanakan pembelajaran. Pada akhir proyek, guru diharapkan memiliki pengalaman, keterampilan, dan kepercayaan diri yang lebih baik dalam merancang serta menerapkan permainan bermakna, sekaligus memiliki motivasi untuk terus mengembangkan ide-ide kreatif dalam pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan.

Analisa Resiko

Proyek ini bertujuan membangun kebiasaan baru dalam praktik pembelajaran, khususnya dalam mendorong kreativitas guru untuk merancang dan menerapkan permainan bermakna. Karena perubahan praktik membutuhkan proses dan tidak selalu berlangsung dengan mudah, perlu dilakukan identifikasi terhadap berbagai kemungkinan risiko atau kendala yang dapat muncul selama proyek brlangsung.

Identifikasi risiko dilakukan sebagai langkah antisipatif agar setiap kendala dapat dikenali sejak awal dan ditindaklanjuti dengan strategi yang tepat. Pendekatan yang digunakan bukan untuk menghindari perubahan, melainkan untuk membantu guru menghadapi tantangan secara bertahap, realistis, dan saling mendukung. Dengan demikian, proses perubahan diharapkan dapat berlangsung dalam suasana yang aman, terbuka, dan kolaboratif.

Beberapa risiko yang mungkin muncul beserta dampak dan strategi mitigasinya adalah sebagai berikut:

Guru Enggan Berubah

Salah satu risiko yang mungkin muncul adalah adanya guru yang merasa nyaman dengan pola pembelajaran yang selama ini dilakukan sehingga kurang tertarik untuk mencoba pendekatan baru. Kondisi tersebut merupakan hal yang wajar dalam sebuah proses perubahan karena setiap individu memiliki pengalaman, kebiasaan, dan tingkat kesiapan yang berbeda.

Apabila tidak dikelola dengan baik, kondisi ini dapat menyebabkan guru kurang terlibat dalam proyek dan cenderung kembali pada pola pembelajaran sebelumnya. Untuk mengantisipasinya, dilakukan pendekatan dan komunikasi secara intensif dengan guru melalui dialog yang terbuka dan tidak menghakimi. Tujuan dan manfaat perubahan dijelaskan secara konkret dengan memberikan contoh praktik yang sederhana dan realistis. Guru juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan kekhawatiran maupun kesulitan yang dirasakan. Dukungan dan motivasi antarguru diperkuat agar tercipta suasana belajar bersama yang nyaman dan saling mendukung.

Kesulitan Guru Dalam Menemukan Ide Permainan

Risiko berikutnya adalah guru mengalami kesulitan dalam menemukan atau mengembangkan ide permainan. Kondisi ini dapat menyebabkan rancangan permainan menjadi kurang bervariasi atau guru cenderung menggunakan permainan yang sama secara berulang.

Strategi yang dilakukan adalah memberikan stimulasi kreativitas melalui contoh permainan, curah pendapat, diskusi kelompok, brainstorming, serta eksplorasi lingkungan dan bahan yang tersedia. Guru diajak melihat bahwa ide permainan dapat dikembangkan dari materi pembelajaran, pengalaman sehari-hari anak, lingkungan sekolah, maupun benda se-

derhana di sekitar. Pembimbing berperan memberikan pertanyaan pemantik dan umpan balik agar guru dapat mengembangkan gagasannya sendiri, bukan sekadar meniru contoh yang diberikan.

Pelaksanaan Proyek Tidak Sesuai Dengan Rencana

Dalam proses pelaksanaan, terdapat kemungkinan beberapa kegiatan tidak berjalan sesuai dengan jadwal atau rencana yang telah ditetapkan. Perubahan agenda sekolah, kondisi guru, maupun situasi kelas dapat memengaruhi pelaksanaan setiap tahapan.

Untuk mengantisipasi hal tersebut, proyek disusun dengan rencana yang jelas, terstruktur, dan sistematis. Setiap tahap memiliki tujuan, waktu, aktivitas, serta hasil yang diharapkan. Pelaksanaan setiap kegiatan didokumentasikan secara sederhana dan teratur sehingga perkembangan proyek dapat dipantau. Apabila terjadi perubahan kondisi, penyesuaian jadwal atau strategi dapat dilakukan tanpa menghilangkan tujuan utama proyek.

Keterbatasan Waktu Guru

Kesibukan guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran dan tanggung jawab lainnya dapat menjadi kendala dalam menyediakan waktu untuk merancang permainan, melakukan implementasi, maupun mengikuti kegiatan refleksi.

Untuk mengatasinya, jadwal pendampingan disusun berdasarkan kesepakatan bersama dan disesuaikan dengan agenda sekolah. Waktu yang tersedia dimanfaatkan secara efektif, termasuk waktu setelah kegiatan pembelajaran selesai. Kegiatan perancangan juga dapat dilakukan secara berkelompok sehingga beban kerja dapat dibagi dan guru dapat saling membantu. Format perancangan dan refleksi dibuat sederhana agar kegiatan proyek tidak menambah beban administratif yang berlebihan.

Pelaksanaan Proyek Kurang Konsisten

Konsistensi menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan perubahan. Ada kemungkinan guru antusias pada awal pelaksanaan, tetapi keterlibatan tersebut menurun ketika proyek mulai berjalan atau setelah pendampingan selesai.

Strategi yang dilakukan adalah menetapkan tujuan, sasaran, jadwal, serta indikator keberhasilan secara jelas sejak awal. Dukungan berupa waktu, sarana, sumber daya, dan fasilitas juga perlu dipastikan. Setiap aktivitas dicatat dan dipantau secara berkala. Hasil pelaksanaan kemudian dibahas bersama untuk mengetahui perkembangan, menemukan kendala, dan menentukan langkah tindak lanjut yang realistis.

Permainan Dipandang Sebagai Kegiatan Tambahan

Risiko lain yang perlu diperhatikan adalah munculnya pemahaman bahwa permainan hanya merupakan kegiatan tambahan atau selingan setelah materi pembelajaran selesai. Pandangan ini mungkin muncul ketika keberhasilan pembelajaran lebih banyak diukur berdasarkan materi yang sudah tersampaikan atau kegiatan yang sudah terselesaikan sesuai rencana yang dibuat oleh guru. Sehingga, bermain cenderung ditempatkan setelah kegiatan utama selesai, bukan sebagai sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar. Jika hal ini terjadi, permainan berpotensi tidak memiliki hubungan yang jelas dengan tujuan pembelajaran.

Untuk mengantisipasinya, pemahaman guru mengenai konsep permainan bermakna perlu terus diperkuat. Setiap rancangan permainan diarahkan untuk memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan keterkaitan dengan pengalaman belajar anak. Guru dibimbing untuk menentukan apa yang ingin dikembangkan melalui permainan, bagaimana anak terlibat, serta aspek apa yang perlu diamati. Dengan demikian, bermain dipahami sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan sebagai kegiatan yang terpisah dari pembelajaran.

Keterbatasan Media Dan Alat Permainan

Keterbatasan media atau alat permainan juga dapat menjadi kendala. Guru mungkin merasa bahwa permainan yang menarik harus menggunakan alat khusus atau media yang tersedia secara komersial. Kondisi tersebut dapat membuat guru bergantung pada media tertentu dan membatasi kreativitas dalam merancang permainan.

Strategi yang dilakukan adalah mengembangkan kemampuan guru untuk memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekolah. Guru didorong menggunakan bahan sederhana, bahan alam, benda bekas yang aman, serta berbagai benda yang ada di sekitar sebagai media permainan. Guru juga dapat belajar mengembangkan satu jenis bahan menjadi beberapa bentuk permainan yang berbeda. Dengan demikian, kreativitas guru tidak bergantung pada mahal atau lengkapnya media yang tersedia.

Anak Kurang Tertarik Terhadap Permainan Tertentu

Tidak semua permainan yang dirancang guru akan langsung menarik bagi seluruh anak. Perbedaan minat, pengalaman, kemampuan, dan karakteristik anak dapat menyebabkan respons yang berbeda terhadap suatu permainan.

Dari sisi anak, kurangnya ketertarikan dapat disebabkan oleh permainan yang kurang sesuai dengan minat atau kemampuan mereka. Permainan yang terlalu mudah dapat membuat anak cepat bosan, sedangkan permainan yang terlalu sulit dapat membuat anak merasa kesulitan atau frustrasi. Selain itu, kondisi fisik dan emosional anak, seperti kelelahan atau belum nyaman bermain bersama teman, juga dapat memengaruhi keinginan mereka untuk terlibat.

Permainan kurang menarik mungkin juga karena aturan yang terlalu rumit, cara bermain yang monoton, atau alat permainan yang kurang bervariasi. Instruksi yang sulit dipahami juga dapat membuat anak bingung dan kehilangan minat.

Apabila anak kurang tertarik, keterlibatan mereka dapat menurun sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pengamatan terhadap respons anak selama permainan berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, guru dapat melakukan penyesuaian terhadap aturan, alat, durasi, tingkat kesulitan, maupun cara memberikan stimulasi. Guru juga diberikan kesempatan untuk mencoba alternatif permainan yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan kelompok anak.

Perbedaan Kemampuan Dan Pengalaman Antar Guru

Sembilan guru yang terlibat dalam proyek memiliki pengalaman, kemampuan, kreativitas, dan kebiasaan mengajar yang tidak selalu sama. Perbedaan tersebut dapat menyebabkan kualitas dan bentuk rancangan permainan yang dihasilkan menjadi beragam.

Keragaman tersebut tidak dipandang sebagai masalah, tetapi sebagai bagian dari kekuatan proses kolaborasi. Pendampingan dilakukan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan masing-masing guru. Guru yang memiliki pengalaman lebih dalam dapat berbagi praktik baik dengan rekan lainnya. Keberhasilan tidak diukur berdasarkan keseragaman hasil rancangan, tetapi berdasarkan perkembangan kemampuan masing-masing guru dalam memahami, merancang, menerapkan, dan merefleksikan permainan bermakna.

Perubahan Belum Berkelanjutan

Risiko terakhir sekaligus menjadi perhatian utama adalah kemungkinan perubahan praktik pembelajaran tidak bertahan setelah proyek selesai. Guru dapat kembali pada kebiasaan lama apabila tidak terdapat penguatan dan tindak lanjut yang berkelanjutan.

Untuk menjaga keberlanjutan perubahan, kegiatan refleksi dan berbagi praktik baik perlu terus dikembangkan menjadi kebiasaan dalam lingkungan sekolah. Rancangan permainan yang telah dihasilkan didokumentasikan menjadi bank permainan bermakna sekolah yang dapat digunakan dan dikembangkan bersama. Kepala sekolah berperan memberikan dukungan dan penguatan agar praktik baik tersebut tetap terintegrasi dalam pembelajaran. Monitoring sederhana juga dapat dilakukan secara berkala untuk melihat sejauh mana permainan bermakna terus diterapkan dan dikembangkan oleh guru

Dengan adanya identifikasi risiko dan strategi mitigasi sejak awal, diharapkan proyek dapat dilaksanakan secara lebih terarah dan adaptif. Dukungan kepala sekolah, keterlibatan aktif guru, komunikasi yang terbuka, kolaborasi antarguru, serta refleksi secara berkala menjadi faktor penting untuk menjaga agar perubahan tidak berhenti pada pelaksanaan proyek, tetapi dapat berkembang menjadi kebiasaan baru dalam praktik pembelajaran di Living Stones School

Rencana Evaluasi

Untuk mengetahui sejauh mana proyek ini berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan evaluasi secara terencana. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan proyek, mulai dari proses pendampingan, perancangan, implementasi, hingga refleksi.

Evaluasi menggunakan tiga metode, yaitu observasi, refleksi, dan pengukuran. Ketiga metode tersebut digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan guru, efektivitas pendampingan, serta dampak kegiatan terhadap anak.

Evaluasi Ketercapaian Tujuan

Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan permainan bermakna sebagai bagian dari pembelajaran.

Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung perkembangan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan permainan bermakna. Pengamatan difokuskan pada kemampuan guru dalam menghubungkan kegiatan bermain dengan tujuan pembelajaran, menyesuaikan permainan dengan usia dan karakteristik anak, serta mengembangkan ide permainan yang kreatif dan menarik. Selain itu, observasi juga melihat kemampuan guru dalam memanfaatkan bahan dan lingkungan yang tersedia sebagai sumber belajar, memberikan ruang kepada anak untuk bermain, mencoba, dan bereksplorasi secara aktif, serta menjalankan perannya sebagai fasilitator yang mendampingi dan memberikan stimulasi selama proses bermain berlangsung.

Refleksi dilakukan melalui diskusi bersama guru setelah permainan diterapkan. Guru menyampaikan pengalaman, kesulitan, keberhasilan, dan perubahan yang dirasakan selama mengikuti proyek. Refleksi juga digunakan untuk melihat perubahan pemahaman guru bahwa bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar kegiatan tambahan.

Pengukuran dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah proyek. Instrumen yang digunakan dapat berupa lembar observasi kompetensi guru dan rubrik sederhana untuk menilai kualitas rancangan permainan. Aspek yang diukur meliputi kemampuan menentukan tujuan pembelajaran, mengembangkan ide, mengintegrasikan tujuan pembelajaran dalam permainan, menyesuaikan permainan dengan kebutuhan anak, serta melakukan refleksi dan perbaikan.

Evaluasi Proses Pendampingan

Evaluasi proses pendampingan bertujuan untuk mengetahui apakah metode yang digunakan telah sesuai dengan kebutuhan dan kondisi guru.

Observasi dilakukan terhadap keaktifan guru selama diskusi, lokakarya, perancangan, implementasi, dan refleksi. Hal yang diamati meliputi keterlibatan, keberanian menyampaikan ide, kemampuan bekerja sama, serta keterbukaan terhadap masukan.

Refleksi dilakukan setelah kegiatan untuk mengetahui pengalaman guru selama mengikuti pendampingan. Guru diberikan kesempatan menyampaikan kegiatan yang dirasakan bermanfaat, kesulitan yang masih dihadapi, serta dukungan yang masih diperlukan.

Pengukuran dilakukan melalui lembar umpan balik sederhana untuk mengetahui tingkat pemahaman, manfaat pendampingan, peningkatan kepercayaan diri, serta kepuasan guru terhadap proses yang telah dilakukan.

Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pendampingan agar lebih sesuai dengan kebutuhan guru.

Evaluasi Dampak Terhadap Anak

Anak merupakan penerima manfaat utama dari proyek ini. Oleh karena itu, evaluasi juga dilakukan untuk melihat perubahan yang terjadi selama penerapan permainan bermakna.

Observasi dilakukan untuk melihat respons dan keterlibatan anak selama mengikuti kegiatan permainan. Pengamatan diarahkan pada antusiasme anak dalam mengikuti permainan, keaktifan mereka dalam berpartisipasi, serta keberanian untuk mencoba dan bereksplorasi. Selain itu, observasi juga memperhatikan kemampuan anak dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan teman, mengikuti aturan sederhana, menyampaikan ide atau pendapat, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Hasil observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi anak.

Refleksi dilakukan oleh guru setelah kegiatan dengan membahas respons dan pengalaman anak selama bermain. Guru juga dapat melakukan percakapan sederhana dengan anak untuk mengetahui apa yang mereka sukai, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana perasaan mereka setelah bermain.

Pengukuran dilakukan melalui perbandingan hasil observasi sebelum dan setelah penerapan permainan. Pengukuran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan anak.

Hasil evaluasi menjadi dasar untuk menentukan tindak lanjut dan perbaikan program. Keberhasilan proyek tidak hanya dilihat dari jumlah permainan yang berhasil dibuat, tetapi terutama dari perubahan kemampuan dan pola pikir guru dalam merancang permainan sebagai bagian dari pembelajaran. Guru diharapkan semakin mampu mengembangkan permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik anak, serta sumber daya yang tersedia. Sementara itu, bagi anak diharapkan terjadi peningkatan keterlibatan, antusiasme, dan kesempatan untuk belajar melalui bermain, bereksplorasi, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman secara langsung. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya digunakan untuk mengetahui keberhasilan proyek, tetapi juga menjadi dasar untuk memastikan bahwa praktik permainan bermakna dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran di Living Stones School.

BAB 4

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian tinjauan pustaka ini akan disampaikan beberapa kerangka berpikir dari sumber pustaka beranotasi yang menunjang tentang dasar berpikir pengerjaan proyek.

Bermain Sebagai Pendekatan Pembelajaran Anak Usia Dini

Bermain merupakan hak dan kebutuhan dasar setiap anak. Rohmah (2016) menjelaskan bahwa bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak. Bagi anak usia dini, bermain bukan sekadar aktivitas untuk mengisi waktu luang, tetapi merupakan cara alami anak untuk belajar, mengenal lingkungan, membangun pengalaman, dan memahami berbagai hal yang ada di sekitarnya. Sejalan dengan hal tersebut, Pratiwi (2017) dan Zaini (2015) menyatakan bahwa bermain dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus membantu anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Dalam proses bermain, anak belajar secara alami tanpa merasa sedang mengikuti kegiatan pembelajaran yang formal. Suasana yang menyenangkan membuat anak lebih mudah terlibat, berani mencoba, dan menunjukkan rasa ingin tahu. Aminah dkk. (2022) menjelaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme anak dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh kesempatan untuk bertanya, mengeksplorasi, mencoba berbagai kemungkinan, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya (Ritonga & Dilena, 2022).

Oleh karena itu, kegiatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini perlu dirancang secara tepat. Strategi belajar melalui bermain perlu mempertimbangkan minat, kemampuan, gaya belajar, karakteristik, serta tahap perkembangan anak agar pengalaman belajar yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mereka (Siu dkk., 2023; Zaini, 2015). Guru memiliki peran penting dalam merancang kegiatan tersebut, termasuk menetapkan aturan permainan yang sederhana dan jelas sehingga anak dapat bermain dengan nyaman, aman, dan tetap terarah pada tujuan pembelajaran (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Dengan demikian, bermain dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang memberikan stimulasi secara menyeluruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Melalui permainan yang dirancang dengan baik, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, bergerak, berkomunikasi, bekerja sama, mengelola emosi, serta mengenal lingkungan di sekitarnya (Nurdiani, 2013; Rohmah, 2016).

Dampak Bermain Terhadap Perkembangan Anak

Berdasarkan kajian literatur, kegiatan bermain memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, antara lain perkembangan kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, interpersonal, kecerdasan naturalis, kesehatan, dan pembentukan karakter.

2a. Perkembangan Kognitif dan Kemampuan Pemecahan Masalah

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan pikirannya secara aktif. Melalui permainan, anak dapat menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya, mencoba berbagai cara, membuat pilihan, serta menemukan solusi terhadap masalah sederhana. Lestari (2020) menjelaskan bahwa

bermain dapat membantu anak mengembangkan kemandirian dalam berpikir dan kreativitas dalam memecahkan masalah.

Penggunaan media permainan seperti puzzle, permainan bongkar pasang, dan media interaktif juga dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak dalam belajar (Lestari, 2020; Solikhah dkk., 2022). Bahkan pada pembelajaran yang sering dianggap sulit, seperti matematika, kegiatan bermain secara kolaboratif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Panjaitan & Suriadi, 2022).

Hal ini menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi sarana untuk melatih kemampuan berpikir anak tanpa memberikan tekanan. Anak belajar melalui proses mencoba, mengalami kesalahan, memperbaiki, dan menemukan cara yang dianggap paling tepat.

Perkembangan Fisik dan Motorik

Bermain juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan fisik dan motoriknya. Aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh, seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, memanjat, maupun permainan di luar ruangan dapat membantu mengembangkan motorik kasar dan koordinasi tubuh anak.

Andini dkk. (2024) menunjukkan bahwa fasilitas sekolah yang memadai serta kegiatan luar ruang dapat mendukung perkembangan kecerdasan kinestetik dan kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan seperti bermain air dan aktivitas luar ruang yang ramah anak juga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan fisik dan ketangkasan anak (Hidayati dkk., 2024; Sari, 2014).

Sementara itu, permainan yang melibatkan kegiatan seperti meronce, menyusun, menggambar, menggunting, atau memasang benda dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik halus. Dengan demikian, permainan dapat menjadi sarana yang alami

untuk membantu anak mengembangkan kemampuan gerak sesuai dengan tahap perkembangannya.

2c. Perkembangan Sosial, Emosional, dan Interpersonal

Bermain bersama teman memberikan pengalaman sosial yang sangat penting bagi anak. Anak belajar berkomunikasi, berbagi, menunggu giliran, mengikuti aturan, bekerja sama, dan menyelesaikan perbedaan yang muncul selama bermain.

Kegiatan bermain peran (role playing) dapat membantu anak mengembangkan empati, pengendalian emosi, keramahan, toleransi, dan tanggung jawab (Hartinah dkk., 2020; Jamilah, 2019). Sementara itu, permainan konstruktif yang dilakukan bersama teman sebaya dapat mendorong anak untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara aktif (Bachtiar dkk., 2022).

Melalui pengalaman tersebut, anak tidak hanya belajar tentang dirinya sendiri, tetapi juga belajar memahami orang lain. Oleh karena itu, permainan dapat menjadi ruang yang aman bagi anak untuk belajar mengenali dan mengelola perasaan sekaligus membangun hubungan positif dengan lingkungan sosialnya.

2d. Perkembangan Kecerdasan Naturalis, Kesehatan, dan Karakter

Lingkungan sekitar juga dapat menjadi sumber belajar yang kaya bagi anak. Permainan dengan menggunakan pasir, air, tanaman, benda alam, atau replika lingkungan dapat membantu anak mengenal dan memahami alam serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan (Rahmatunnisa & Halimah, 2018).

Permainan juga dapat digunakan untuk mengenalkan kebiasaan hidup sehat. Pembelajaran mengenai pola makan bergizi, misalnya, dapat disampaikan melalui permainan yang sesuai dengan usia anak sehingga materi lebih mudah dipahami dan tidak terasa sebagai nasihat yang abstrak (Hendriani, 2010).

Selain itu, kebiasaan positif yang dibangun selama bermain, seperti berbagi, menolong, bertanggung jawab, mengikuti aturan, menghargai teman, dan menyelesaikan kegiatan bersama, dapat menjadi bagian dari proses pembentukan karakter anak. Pembiasaan tersebut sejalan dengan penguatan karakter yang mendukung perkembangan profil pelajar Pancasila (Winangun & Septiana, 2023).

Peran Guru Untuk Menciptakan Pembelejaran Melalui Bermain

Keberhasilan pembelajaran melalui bermain tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang dan memfasilitasi kegiatan tersebut. Guru perlu memahami karakteristik anak dan mampu menghubungkan kegiatan bermain dengan tujuan pembelajaran.

Jatirahayu (2013) menjelaskan bahwa kompetensi pendidik dan ekosistem sekolah memiliki peran penting dalam keberhasilan penerapan pembelajaran yang inovatif. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan kegiatan yang menarik, memberikan ruang kepada anak untuk aktif, serta melakukan penyesuaian berdasarkan respons dan kebutuhan anak.

Dalam hal ini, guru tidak hanya berperan sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi anak selama proses bermain. Guru memberikan stimulasi, pertanyaan pemantik, dukungan, dan kesempatan kepada anak untuk mencoba serta menemukan pengalaman belajar secara mandiri.

Kepemimpinan Sekolah Dalam Mendukung Kreativitas Guru

Kreativitas guru akan lebih mudah berkembang apabila didukung oleh lingkungan sekolah yang memberikan ruang untuk mencoba dan berinovasi. Menciptakan iklim pembelajaran yang inovatif membutuhkan kepemimpinan yang mampu mendorong

kolaborasi antara guru, peserta didik, orang tua, dan pihak lain yang mendukung proses pendidikan (Issalillah dkk., 2024; Nufus dkk., 2024).

Kepemimpinan yang bersifat transformasional dan kolaboratif dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan gagasan, mencoba metode baru, serta belajar dari pengalaman tanpa merasa takut melakukan kesalahan (Issalillah dkk., 2024; Nufus dkk., 2024).

Dalam konteks proyek ini, dukungan kepala sekolah menjadi penting dalam memberikan kesempatan, menyediakan waktu, memfasilitasi kegiatan, serta memberikan penguatan kepada guru. Dukungan tersebut dapat membantu menciptakan lingkungan yang kondusif sehingga guru lebih percaya diri dalam mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas Guru Dalam Merancang Permainan Bermakna

Kreativitas guru merupakan salah satu kemampuan penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak. Mahmud (2023) menjelaskan bahwa kreativitas dapat dilihat melalui kemampuan berpikir secara fleksibel, menghasilkan gagasan yang beragam, memiliki orisinalitas, serta mampu mengembangkan atau memperkaya suatu gagasan.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kreativitas tidak selalu berarti menciptakan permainan yang rumit atau menggunakan media yang mahal. Guru dapat menunjukkan kreativitas melalui kemampuan memanfaatkan bahan sederhana, lingkungan sekitar, serta benda yang tersedia untuk menghasilkan pengalaman bermain yang menarik dan memiliki tujuan pembelajaran.

Salama dkk. (2023) dan Samad dkk. (2024) menekankan pentingnya kreativitas guru dalam menghadapi keterbatasan sumber daya sekaligus mengembangkan inovasi

pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas tidak seharusnya menjadi penghalang bagi guru untuk menciptakan kegiatan bermain yang bermakna.

Di era perkembangan teknologi, kreativitas guru juga perlu diarahkan pada pemanfaatan teknologi digital secara bijak. Teknologi dapat digunakan sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran, tetapi penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak (Hidayat dkk., 2021). Pengalaman selama masa pandemi juga menunjukkan bahwa guru dituntut mampu menciptakan kegiatan belajar yang fleksibel, termasuk merancang aktivitas yang dapat dilakukan anak secara mandiri maupun bersama orang tua di rumah (Ali, 2021).

Bermain Sebagai Observasi Dan Evaluasi Pembelajaran

Kegiatan bermain juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengamati perkembangan anak secara alami. Ketika anak bermain, guru dapat melihat bagaimana anak berkomunikasi, menyelesaikan masalah, bekerja sama, mengikuti aturan, menggunakan kemampuan motorik, serta menunjukkan minat dan emosinya.

Rohmah (2016) menjelaskan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi sarana bagi guru untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan anak tanpa menciptakan suasana evaluasi yang menegangkan. Guru dapat melakukan pengamatan pada awal, selama, maupun setelah kegiatan bermain berlangsung.

Dengan demikian, bermain tidak hanya menjadi metode pembelajaran, tetapi juga menjadi sumber informasi bagi guru untuk memahami perkembangan dan kebutuhan anak. Hasil pengamatan tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan refleksi dan memperbaiki rancangan permainan pada kegiatan berikutnya.

Berdasarkan dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki peran penting dalam pembelajaran anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang

alami, menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan karakteristik anak. Permainan dapat mendukung berbagai aspek perkembangan, mulai dari kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, komunikasi, kreativitas, hingga pembentukan karakter.

Namun, permainan akan memberikan manfaat yang lebih optimal apabila dirancang dengan tujuan yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam mengembangkan permainan yang tidak hanya menarik, tetapi juga terintegrasi dengan tujuan pembelajaran.

Hal tersebut menjadi dasar pelaksanaan proyek Strategi Membimbing Guru Kreatif Merancang Permainan Bermakna sebagai Proses Pembelajaran. Proyek ini berupaya meningkatkan kemampuan guru melalui proses sosialisasi, lokakarya, implementasi terbimbing, serta refleksi dan evaluasi. Melalui proses tersebut, guru diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang permainan bermakna, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam merancang, mencoba, mengamati respons anak, melakukan refleksi, dan memperbaiki permainan.

Dengan demikian, perubahan yang diharapkan bukan hanya bertambahnya jumlah permainan yang digunakan guru, tetapi tumbuhnya cara pandang dan kebiasaan baru bahwa bermain merupakan bagian yang penting dan terencana dalam proses pembelajaran anak usia dini. Guru diharapkan semakin kreatif, percaya diri, dan reflektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi anak.

Dasar Teori Tentang Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain bagi anak anak bukanlah pengisi waktu luang tetapi aktivitas utama yang menyenangkan mereka. Ada beberapa teori yang disampaikan oleh beberapa tokoh tentang pentingnya bermain bagi anak usia dini adalah,

Jean Piaget

Jean Piaget (1936, 1951) memandang bermain sebagai bagian penting dalam proses perkembangan kognitif anak. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan, mengembangkan, dan memperkuat kemampuan yang telah dipelajarinya. Bermain menjadi ruang bagi anak untuk memahami berbagai pengalaman melalui tindakan dan eksplorasi yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Piaget menjelaskan bahwa dalam proses bermain anak melakukan asimilasi, yaitu memasukkan pengalaman atau informasi baru ke dalam skema pengetahuan yang telah dimilikinya. Anak berusaha memahami pengalaman baru dengan menggunakan pemahaman yang sudah ada tanpa harus mengubah struktur pengetahuannya. Misalnya, ketika seorang anak menggunakan balok dan menganggapnya sebagai telepon, anak sedang menggunakan kemampuan simboliknya untuk menghubungkan benda nyata dengan konsep yang telah dikenalnya. Melalui kegiatan sederhana tersebut, anak belajar menggunakan imajinasi sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir simbolik.

Pandangan Piaget menunjukkan bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan lingkungan bermain yang memungkinkan anak mengeksplorasi benda, mencoba berbagai cara, menggunakan imajinasi, dan menemukan pemahaman berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

Lev Vygotsky

Lev Vygotsky (1978) memandang bermain sebagai aktivitas yang memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Menurut Vygotsky, bermain dapat menciptakan Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu ruang perkembangan ketika

anak mampu melakukan sesuatu dengan dukungan atau bantuan dari orang lain yang lebih mampu, seperti guru atau teman sebaya.

Dalam kegiatan bermain, anak memiliki kesempatan untuk menunjukkan kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan perilaku yang biasanya ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika bermain, anak mengikuti aturan, menggunakan bahasa, mengambil peran, membuat keputusan, dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, bermain tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak belajar mengendalikan diri dan memahami aturan sosial.

Pandangan Vygotsky menegaskan pentingnya kehadiran guru sebagai pendamping dalam kegiatan bermain. Guru tidak harus selalu memberikan jawaban atau mengendalikan permainan, tetapi dapat memberikan pertanyaan, contoh, dukungan, dan bantuan yang sesuai ketika anak mengalami kesulitan. Melalui pendampingan tersebut, anak secara bertahap dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya belum mampu dilakukan secara mandiri.

Erik Erikson

Erik Erikson (1950) memandang bermain sebagai salah satu cara penting bagi anak untuk mengembangkan aspek emosional dan kepribadiannya. Bermain memberikan ruang yang aman bagi anak untuk mengekspresikan perasaan, mencoba berbagai peran, mengatasi pengalaman yang membuatnya cemas, serta membangun rasa percaya diri. Dalam kegiatan bermain, anak dapat memperoleh pengalaman untuk mengembangkan rasa otonomi dan inisiatif sesuai dengan tahap perkembangannya.

Salah satu bentuk permainan yang dapat mendukung perkembangan tersebut adalah bermain peran. Melalui bermain peran, anak dapat mengekspresikan perasaan atau pengalaman yang terkadang sulit disampaikan secara langsung melalui kata-kata. Anak

juga dapat mencoba berbagai situasi dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Ketika anak berhasil menyelesaikan suatu masalah dalam permainan atau mampu menjalankan peran yang dipilihnya, pengalaman tersebut dapat memberikan rasa percaya diri dan penghargaan terhadap kemampuan dirinya.

Pandangan Erikson menunjukkan bahwa permainan memiliki nilai yang lebih luas daripada sekadar memberikan kesenangan. Bermain dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengenal dirinya, mengembangkan kemandirian, mengekspresikan emosi, serta membangun keyakinan bahwa dirinya mampu menghadapi berbagai situasi. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana bermain yang aman, menerima, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil inisiatif tanpa takut melakukan kesalahan

Golinkoff dan Hirsh-Pasek

Teori modern mengenai pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya kualitas permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. (Golinkoff dan Hirsh-Pasek, 2016; Zosh et.al., 2018) Bermain tidak secara otomatis menjadi proses belajar apabila kegiatan tersebut tidak memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak. Oleh karena itu, permainan perlu dirancang agar anak tidak hanya merasa senang, tetapi juga terlibat secara aktif dan memperoleh pengalaman yang mendukung perkembangan mereka.

Menurut Golinkoff dan Hirsh-Pasek, permainan bermakna memiliki beberapa pilar utama. Pertama, menyenangkan, yaitu permainan dapat menimbulkan emosi positif sehingga anak merasa nyaman dan menikmati proses bermain. Kedua, keterlibatan aktif, yaitu anak terlibat secara langsung, fokus, dan memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi permainan. Ketiga, bermakna, yaitu anak dapat menghubungkan pengalaman dalam permainan dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimilikinya. Keempat, iteratif, yaitu permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, mengulang,

melakukan kesalahan, dan mencoba kembali sehingga anak dapat menemukan atau mengembangkan pemahamannya. Kelima, interaksi sosial, yaitu permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, dan belajar bersama teman maupun guru.

Mildred Parten

Selain memperhatikan kualitas permainan, guru juga perlu memahami perkembangan sosial anak dalam bermain. Mildred Parten (1932) mengemukakan bahwa kemampuan sosial anak berkembang secara bertahap melalui pengalaman bermain. Tahapan tersebut dapat menjadi salah satu acuan bagi guru dalam memilih dan merancang kegiatan bermain yang sesuai dengan usia, karakteristik, serta perkembangan sosial anak.

Pada tahap awal, yaitu bermain bebas (unoccupied play), anak mulai mengenal tubuh dan lingkungan di sekitarnya melalui berbagai gerakan sederhana. Anak dapat menggerakkan tangan, kaki, atau bagian tubuh lainnya tanpa tujuan permainan yang jelas. Meskipun terlihat sederhana, aktivitas tersebut merupakan bagian penting dari proses anak dalam mengenali tubuh, gerakan, serta lingkungan di sekitarnya.

Selanjutnya, anak memasuki tahap bermain sendiri (solitary play). Pada tahap ini anak lebih banyak menikmati aktivitasnya sendiri dan belum menunjukkan ketertarikan untuk bermain bersama anak lain. Anak dapat berkonsentrasi pada mainan atau kegiatan yang sedang dilakukannya. Kondisi ini merupakan bagian yang wajar dalam perkembangan karena anak sedang membangun kemampuan untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengembangkan kemandiriannya.

Tahap berikutnya adalah bermain mengamati (onlooker play). Pada tahap ini anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas teman sebaya. Anak dapat mengamati teman yang sedang bermain, memperhatikan apa yang dilakukan, bahkan mungkin

memberikan komentar atau bertanya, tetapi belum terlibat secara langsung dalam permainan tersebut. Pengalaman mengamati ini menjadi langkah awal bagi anak untuk memahami bagaimana berinteraksi dengan orang lain.

Setelah itu, anak mulai memasuki tahap bermain paralel (parallel play). Anak bermain di dekat atau di sekitar anak lain dengan menggunakan mainan atau melakukan aktivitas yang serupa, tetapi belum benar-benar bermain bersama. Meskipun interaksi belum terbentuk secara penuh, keberadaan teman di sekitar anak memberikan kesempatan untuk belajar berbagi ruang, memperhatikan perilaku orang lain, serta mulai mengenal aturan sosial sederhana.

Perkembangan selanjutnya terlihat pada tahap bermain asosiatif (associative play). Pada tahap ini anak mulai tertarik untuk berinteraksi dan melakukan aktivitas bersama teman. Mereka dapat saling berbicara, berbagi alat permainan, bertukar ide, atau melakukan kegiatan yang serupa, meskipun belum memiliki tujuan kelompok yang terorganisasi. Tahap ini memberikan kesempatan yang baik bagi guru untuk menumbuhkan kemampuan berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, serta belajar menyelesaikan masalah sederhana bersama teman.

Tahap yang lebih berkembang adalah bermain kooperatif (*cooperative play*). Anak mulai mampu bermain dan beraktivitas bersama dalam kelompok dengan tujuan yang lebih jelas. Dalam permainan dapat muncul pembagian peran, aturan sederhana, serta kesempatan bagi anak untuk memimpin maupun mengikuti teman. Melalui pengalaman tersebut, anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, menyampaikan gagasan, menghargai peran orang lain, dan berusaha mencapai tujuan bersama.

Dalam proyek pengembangan ini, pemahaman terhadap teori Piaget, Vygotsky, dan Erikson menjadi dasar untuk memastikan bahwa permainan memberikan kesempatan

kepada anak untuk berpikir, belajar melalui pengalaman, berinteraksi, mengembangkan kemandirian, dan mengekspresikan emosi. Prinsip Hirsh-Pasek digunakan sebagai acuan untuk memastikan bahwa permainan memiliki karakteristik menyenangkan, melibatkan anak secara aktif, bermakna, memberikan kesempatan untuk mencoba dan mengulang, serta mendorong interaksi sosial. Sementara itu, teori Parten menjadi pertimbangan dalam menyesuaikan bentuk permainan dengan tahap perkembangan sosial dan kesiapan anak dalam berinteraksi. Dengan landasan tersebut, proyek pengembangan tidak hanya berfokus pada menghasilkan berbagai contoh permainan, tetapi lebih jauh pada membangun kapasitas guru agar mampu berpikir kreatif dan reflektif dalam merancang permainan. Guru diharapkan mampu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, mengenali karakteristik dan kebutuhan anak, memilih atau memanfaatkan bahan yang tersedia, merancang alur permainan, memberikan ruang eksplorasi, serta melakukan refleksi terhadap pengalaman bermain anak.

Pada akhirnya, keberhasilan proyek ini tidak semata-mata diukur dari banyaknya permainan yang dapat dibuat oleh guru, tetapi dari kemampuan guru dalam menghadirkan pengalaman bermain yang berkualitas dan bermakna bagi anak. Guru diharapkan mampu menjadi perancang sekaligus fasilitator yang menjembatani antara kebebasan anak dalam bermain dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan bermain dapat menjadi proses pembelajaran yang alami, menyenangkan, kontekstual, dan mendukung perkembangan anak secara utuh.

Dasar Teori Tentang Membimbing Guru

Strategi membimbing guru merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kapasitas profesional guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan bermakna. Dalam konteks pendidikan anak usia dini,

strategi membimbing tidak hanya berupa pemberian instruksi mengenai apa yang harus dilakukan guru, tetapi merupakan proses pendampingan yang sistematis, kolaboratif, dan berkelanjutan. Melalui proses tersebut, pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki guru dapat dikembangkan menjadi tindakan nyata dalam merancang pengalaman bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Strategi membimbing guru berfungsi sebagai stimulator yang membantu guru menghubungkan pengetahuan teoritis dengan praktik pembelajaran. Guru diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, mencoba pendekatan baru, mendiskusikan pengalaman, serta merefleksikan praktik yang telah dilakukan. Dengan bimbingan yang terarah, kreativitas guru tidak berhenti pada munculnya berbagai ide permainan, tetapi dapat berkembang menjadi kemampuan untuk menciptakan permainan yang memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan memberikan pengalaman bermakna bagi anak.

Teori Andragogi

Salah satu landasan yang relevan dalam proses membimbing guru adalah teori andragogi yang dikembangkan oleh Malcolm Knowles (1973, 1980). Teori ini memandang bahwa guru merupakan pembelajar dewasa yang telah memiliki pengetahuan, pengalaman, dan kebutuhan belajar tertentu. Oleh karena itu, proses pembimbingan perlu memperlakukan guru sebagai individu yang aktif dalam proses belajarnya, bukan sekadar sebagai penerima informasi.

Prinsip self-directed menunjukkan bahwa guru perlu dilibatkan dalam menentukan kebutuhan pengembangan dirinya. Dalam konteks perancangan permainan, guru dapat diajak mengidentifikasi kesulitan yang selama ini dihadapi, menentukan aspek yang ingin dikembangkan, serta memilih jenis permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak di kelasnya. Prinsip experience-based menekankan pentingnya menghargai pengalaman yang

telah dimiliki guru. Pengalaman mengajar tidak dipandang sebagai sesuatu yang harus ditinggalkan, tetapi menjadi sumber belajar yang dapat dikembangkan melalui diskusi, refleksi, dan pertukaran pengalaman. Sementara itu, prinsip readiness to learn menunjukkan bahwa proses pembimbingan akan lebih bermakna ketika guru melihat adanya kebutuhan nyata untuk belajar, misalnya ketika menemukan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan belum sepenuhnya melibatkan anak atau belum memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

Pendekatan Instructional Coaching

Selain teori andragogi, strategi membimbing guru juga dapat diperkuat melalui pendekatan Instructional Coaching yang dikembangkan oleh Jim Knight (2007, 2018). Pendekatan ini menekankan pentingnya hubungan kemitraan antara pembimbing dan guru. Pembimbing tidak ditempatkan sebagai pihak yang paling mengetahui atau selalu memberikan jawaban, tetapi sebagai rekan yang membantu guru menemukan dan mengembangkan solusi melalui percakapan, pertanyaan, diskusi, dan refleksi. Hubungan yang bersifat setara tersebut menciptakan suasana yang lebih terbuka sehingga guru merasa aman untuk menyampaikan ide, mengungkapkan kesulitan, mencoba hal baru, dan menerima masukan.

Dalam penerapannya, guru diberikan ruang untuk memilih dan mengembangkan permainan yang sesuai dengan minat, pengalaman, serta kebutuhan anak di kelasnya. Pembimbing memberikan stimulus, pertanyaan pengarah, contoh, dan umpan balik tanpa mengambil alih proses berpikir guru. Dengan demikian, proses pembimbingan tidak hanya menghasilkan sebuah rancangan permainan, tetapi juga membangun kemampuan guru untuk secara mandiri menghasilkan berbagai gagasan permainan di kemudian hari.

Konsep Reflective Practice

Strategi membimbing guru juga berkaitan erat dengan konsep Reflective Practice. Refleksi merupakan proses penting agar guru tidak hanya melakukan suatu kegiatan, tetapi mampu memahami alasan, proses, dan dampak dari tindakan yang dilakukan. Melalui refleksi, guru dapat melihat kembali pengalaman bermain anak, mengenali bagian yang sudah berjalan dengan baik, menemukan kendala, serta menentukan perbaikan yang dapat dilakukan pada kegiatan berikutnya.

Dalam praktiknya, refleksi dapat berlangsung melalui reflection-in-action, yaitu kemampuan guru untuk berpikir dan mengambil keputusan secara spontan ketika kegiatan bermain sedang berlangsung dan tidak berjalan sesuai dengan rencana. Guru dapat menyesuaikan aturan, memberikan bantuan, mengubah cara penyampaian, atau memodifikasi permainan berdasarkan respons anak. Selanjutnya, reflection-on-action dilakukan setelah kegiatan selesai. Guru melihat kembali proses permainan, respons dan keterlibatan anak, pencapaian tujuan pembelajaran, serta hal-hal yang perlu diperbaiki. Proses ini membantu guru membangun kebiasaan untuk terus belajar dari pengalaman praktiknya sendiri.

Konsep Zone Of Proximal Development *(ZPD)*

Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Lev Vygotsky juga dapat menjadi landasan dalam strategi membimbing guru. Meskipun konsep ZPD pada awalnya digunakan untuk menjelaskan proses perkembangan dan pembelajaran anak, prinsip dasarnya dapat diterapkan dalam konteks pengembangan profesional guru. Guru sebagai pembelajar dewasa juga dapat memiliki kemampuan yang belum sepenuhnya berkembang dan membutuhkan dukungan untuk mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi.

Dalam proses pengembangan kemampuan merancang permainan, guru dapat memperoleh bantuan yang lebih intensif pada tahap awal, misalnya melalui pemberian contoh, pertanyaan pemantik, diskusi, atau pendampingan dalam menyusun rancangan permainan. Seiring dengan meningkatnya pemahaman, pengalaman, dan kepercayaan diri guru, bantuan tersebut secara bertahap dikurangi. Dengan demikian, tujuan akhir pembimbingan bukan membuat guru bergantung pada pembimbing, tetapi membantu guru mencapai kemandirian dalam merancang dan mengembangkan permainan bermakna.

Berdasarkan beberapa landasan teori tersebut, strategi membimbing guru dalam proyek ini menggunakan pendekatan kolaboratif. Guru dilibatkan secara aktif melalui diskusi kelompok kecil, berbagi pengalaman, bertukar ide, serta mendiskusikan praktik baik yang telah dilakukan. Pendekatan ini memungkinkan guru belajar tidak hanya dari pembimbing, tetapi juga dari pengalaman dan gagasan rekan sejawat. Dengan demikian, proses pengembangan kreativitas menjadi pengalaman bersama yang dapat memperkuat budaya belajar di antara guru.

Strategi tersebut juga menggunakan model pelatihan berbasis proyek, yaitu guru tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi langsung terlibat dalam menghasilkan produk nyata berupa rancangan permainan bermakna. Guru diajak mengidentifikasi tujuan pembelajaran, memilih atau menemukan ide permainan, menentukan alat dan bahan yang tersedia, menyusun langkah kegiatan, serta mempertimbangkan keterlibatan dan respons anak. Rancangan tersebut kemudian dapat diterapkan, diamati, dan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi.

Untuk memastikan proses pengembangan berjalan secara terarah, supervisi akademik juga menjadi bagian penting dalam strategi membimbing guru. Kepala sekolah atau mentor berperan memberikan arahan, dukungan, umpan balik, serta kesempatan kepada guru

untuk melakukan refleksi terhadap rancangan dan pelaksanaan permainan. Supervisi tidak semata-mata bertujuan menilai benar atau salahnya kegiatan guru, tetapi menjadi proses pendampingan untuk membantu guru melihat kekuatan, menemukan bagian yang perlu dikembangkan, dan merencanakan perbaikan.

Dengan demikian, strategi membimbing guru dalam proyek "Strategi Membimbing Guru Kreatif Merancang Permainan Bermakna sebagai Proses Pembelajaran" dapat dipahami sebagai proses pendampingan yang mengintegrasikan prinsip andragogi, instructional coaching, reflective practice, dan Zone of Proximal Development, serta dilaksanakan melalui pendekatan kolaboratif, pelatihan berbasis proyek, dan supervisi akademik. Keseluruhan pendekatan tersebut diarahkan untuk menciptakan proses pengembangan yang tidak bersifat satu arah, tetapi memberikan ruang bagi guru untuk berpikir, mencoba, berdiskusi, merefleksikan pengalaman, dan berkembang secara bertahap.

Pada akhirnya, keberhasilan strategi membimbing bukan hanya terlihat dari kemampuan guru menghasilkan satu rancangan permainan, tetapi dari tumbuhnya kemandirian, kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan reflektif guru dalam merancang berbagai pengalaman bermain yang bermakna. Guru diharapkan mampu menghubungkan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik anak, memanfaatkan lingkungan serta bahan sederhana yang tersedia, dan melakukan penyesuaian berdasarkan respons anak. Dengan demikian, proses pembimbingan dapat memberikan dampak yang berkelanjutan terhadap kualitas pembelajaran melalui bermain di lingkungan pendidikan anak usia dini.

BAB 5

PELAKSANAAN PROYEK

Pelaksanaan proyek bimbingan guru ini dilaksanakan di Living Stones School sebagai upaya untuk mendukung pengembangan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan permainan bermakna sebagai bagian dari proses pembelajaran. Proyek ini melibatkan sembilan orang guru sebagai subjek utama yang diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Melalui proses bimbingan yang dilakukan secara bertahap dan kolaboratif, guru tidak hanya memperoleh pemahaman dan pengalaman baru, tetapi juga diberi ruang untuk berbagi pengalaman, mengembangkan ide, mencoba praktik secara langsung, serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Untuk memberikan proses pendampingan yang terarah dan berkesinambungan, pelaksanaan proyek dirancang selama enam minggu dan terbagi dalam empat tahap utama, yaitu tahap sosialisasi, lokakarya, implementasi, serta diskusi, refleksi, dan evaluasi. Setiap tahap terdiri atas beberapa sesi yang saling berkaitan, sehingga proses bimbingan dapat berlangsung secara bertahap dari membangun pemahaman, mengembangkan ide, mencoba dalam praktik, hingga merefleksikan pengalaman untuk mendorong kemandirian guru dalam merancang permainan bermakna.

Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi merupakan tahap awal dalam pelaksanaan proyek yang bertujuan membangun pemahaman, kesamaan pandangan, dan komitmen bersama antara

pembimbing dan peserta. Tahap ini terdiri atas satu sesi pertemuan. Melalui kegiatan sosialisasi, guru diajak untuk memahami pentingnya kemampuan merancang permainan yang bermakna dan terintegrasi dengan materi pembelajaran. Permainan tidak hanya dipandang sebagai kegiatan untuk mengisi waktu, tetapi sebagai bagian dari proses belajar yang menyenangkan, sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mengeksplorasi dan belajar melalui pengalaman.

Pada tahap ini juga mulai dibangun kesadaran bersama untuk menumbuhkan budaya merancang permainan secara kreatif dan berkelanjutan. Pembimbing tidak hanya menyampaikan materi atau memberikan arahan, tetapi mengajak guru untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, dan menemukan pemahaman bersama mengenai praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan. Dengan demikian, proses bimbingan diharapkan dapat berlangsung dalam suasana yang terbuka, saling menghargai, dan mendorong guru untuk berani mengembangkan ide-ide baru.

Sesi 1: Sosialisasi Dan Kolaborasi

Sesi pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 18 Oktober 2024, dengan durasi kurang lebih satu jam dan diikuti oleh sembilan orang guru. Para peserta dibagi menjadi empat kelompok berdasarkan level kelas dan rentang usia siswa yang mereka dampingi di Living Stones School. Pembagian kelompok ini dimaksudkan agar proses pengembangan permainan dapat lebih sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak pada masing-masing kelompok usia.

Kegiatan diawali dengan doa bersama. Selain sebagai pembuka kegiatan, doa bersama menjadi momen untuk membangun suasana kebersamaan, ketenangan, dan rasa tanggung jawab dalam menjalankan proses proyek. Setelah itu, pembimbing mengajak

peserta berdiskusi mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan permainan sebagai bagian dari pembelajaran. Diskusi ini menjadi ruang bagi guru untuk menyampaikan pengalaman, pemikiran, maupun tantangan yang selama ini mereka hadapi dalam merancang dan melaksanakan kegiatan bermain di kelas.

Sebelum menyampaikan tujuan proyek secara lebih terperinci, pembimbing terlebih dahulu membangun dialog bersama peserta. Pendekatan ini dilakukan agar tujuan proyek tidak sekadar dipahami sebagai program yang harus dilaksanakan, tetapi menjadi sebuah kebutuhan dan kesepakatan bersama. Melalui proses diskusi tersebut, pembimbing dan peserta membangun kesamaan pandangan bahwa permainan yang dirancang dengan baik dapat menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Permainan perlu memiliki tujuan yang jelas, sesuai dengan karakteristik anak, serta terhubung dengan materi atau pengalaman belajar yang sedang dikembangkan.

Dalam proses tersebut, guru juga diajak untuk melihat bahwa perubahan praktik pembelajaran dapat dimulai dari kebiasaan sederhana, yaitu membiasakan diri meluangkan waktu untuk mengamati kebutuhan anak, menemukan ide, dan merancang permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan yang kolaboratif dan tidak menghakimi, guru diharapkan merasa memiliki ruang untuk mencoba, melakukan kesalahan, memperbaiki, dan terus mengembangkan kreativitasnya. Pada akhirnya, proses ini diarahkan untuk membangun kebiasaan baru dalam diri guru, yaitu merancang permainan secara sadar dan kreatif sebagai bagian yang terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pembimbing menyampaikan dasar-dasar mengenai tahapan perkembangan bermain anak. Pemahaman mengenai tahapan bermain menjadi landasan penting sebelum guru mulai merancang permainan. Guru perlu mengenali karakteristik

perkembangan bermain sesuai usia agar dapat menentukan jenis permainan, tingkat kesulitan, aturan, media, serta bentuk pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan pemahaman tersebut, permainan yang dirancang diharapkan tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Untuk mendukung proses tersebut, peserta dibagi ke dalam empat kelompok sebagai berikut:

Kelompok	Peserta	Rentang Usia Siswa
Kelompok 1	Guru kelas KB-A	2-3 tahun
Kelompok 2	Guru kelas KB-B	3-4 tahun
Kelompok 3	Guru kelas TK-A	4-5 tahun
Kelompok 4	Guru kelas TK-B	5-6 tahun

Kelompok berdasarkan usia tersebut membantu guru untuk lebih fokus dalam menggali dan mengembangkan ide permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa yang mereka dampingi. Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk melihat kebutuhan anak secara lebih spesifik, sehingga permainan yang dirancang nantinya diharapkan lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman belajar siswa.

Sesi pertama ditutup dengan refleksi singkat dan kesepakatan bersama mengenai tindak lanjut kegiatan. Pembimbing dan peserta menyepakati waktu dan tempat untuk pertemuan berikutnya. Selain itu, peserta didorong untuk mulai menggali berbagai kemungkinan ide permainan yang dapat dikembangkan serta menentukan materi pembelajaran yang nantinya akan diintegrasikan ke dalam permainan tersebut.

Kesepakatan ini menjadi langkah awal untuk membawa hasil sosialisasi ke tahap berikutnya. Dengan demikian, proses bimbingan tidak berhenti pada pemahaman secara teoritis, tetapi dilanjutkan dengan proses menggali ide, merancang, mencoba, dan merefleksikan permainan secara bersama-sama. Diharapkan dari proses yang bertahap dan kolaboratif ini tumbuh rasa percaya diri guru untuk berkreasi serta terbentuk kebiasaan merancang permainan bermakna sebagai bagian dari pembelajaran sehari-hari di Living Stones School.

Tahap Lokakarya (*Workshop*)

Tahap lokakarya merupakan tahap pengembangan ide dan keterampilan guru dalam merancang permainan yang bermakna dan terintegrasi dengan proses pembelajaran. Pada tahap ini, pembimbing berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi, contoh, dan ruang bagi peserta untuk mengembangkan gagasan sesuai dengan karakteristik siswa yang mereka dampingi.

Untuk membuka wawasan peserta, pembimbing memberikan beberapa contoh rancangan permainan yang telah diintegrasikan dengan materi pembelajaran dan sebelumnya telah diterapkan serta diuji coba di kelas. Contoh tersebut digunakan sebagai stimulus agar guru memperoleh gambaran konkret mengenai bagaimana sebuah permainan dapat dirancang dengan sederhana, menyenangkan, tetapi tetap memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Selain memberikan contoh, pembimbing juga mengajak peserta mendiskusikan ruang lingkup dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang permainan agar kegiatan yang dihasilkan tetap sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

Selanjutnya, peserta bekerja dalam kelompok untuk menentukan materi pembelajaran yang akan diintegrasikan ke dalam permainan. Setiap kelompok didorong untuk menggali pengalaman, mengemukakan gagasan, saling memberikan masukan, dan mengembangkan ide secara bersama-sama. Proses ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang terbuka dan kolaboratif, sehingga setiap guru memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam menghasilkan rancangan permainan yang kreatif, sederhana, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Sesi 2: Lokakarya Hari Pertama

Sesi kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 1 November 2024, dengan durasi kurang lebih satu jam dan diikuti oleh sembilan orang peserta. Kegiatan diawali dengan doa bersama sebagai bentuk ungkapan syukur sekaligus untuk mempersiapkan diri mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Momen tersebut juga membantu membangun suasana kebersamaan, kepedulian, dan tanggung jawab bersama di antara peserta.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan diskusi mengenai ruang lingkup yang perlu diperhatikan dalam merancang permainan. Diskusi ini dilakukan agar proses pengembangan permainan memiliki arah yang jelas dan tetap berpusat pada kebutuhan serta pengalaman belajar siswa. Peserta bersama-sama menggali berbagai pertimbangan yang penting agar permainan yang dirancang tidak hanya menarik untuk dimainkan, tetapi juga memiliki keterkaitan yang kuat dengan proses pembelajaran.

Salah satu hal yang menjadi perhatian adalah kebutuhan siswa. Peserta mendiskusikan pentingnya merancang permainan yang sesuai dengan topik atau materi pembelajaran yang sedang disampaikan di kelas. Dengan demikian, permainan dapat menjadi sarana bagi anak untuk memahami dan mengalami materi pembelajaran melalui

kegiatan yang menyenangkan. Tujuan pembelajaran tetap menjadi dasar, sementara permainan menjadi cara yang lebih dekat dan menyenangkan bagi anak untuk mencapai tujuan tersebut.

Pertimbangan berikutnya adalah tingkat perkembangan siswa. Permainan perlu disesuaikan dengan usia, kemampuan, karakteristik, dan minat anak. Permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan akan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif, mencoba, mengeksplorasi, berinteraksi, dan menemukan pengalaman belajar sesuai dengan kemampuannya. Oleh karena itu, guru perlu mengenali siswa dengan baik agar rancangan permainan yang dibuat tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit bagi mereka.

Selain kebutuhan dan perkembangan siswa, peserta juga mendiskusikan pentingnya memperhatikan tempat dan lingkungan bermain. Lingkungan bermain perlu dipersiapkan agar aman, nyaman, dan memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk bergerak dan bereksplorasi. Lingkungan yang ditata dengan baik dapat membantu anak merasa aman dan percaya diri untuk mencoba berbagai pengalaman baru. Dalam hal ini, guru tidak hanya berperan sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menyiapkan lingkungan dan mendampingi anak selama proses bermain.

Melalui diskusi tersebut, peserta mulai memahami bahwa merancang permainan bermakna membutuhkan kepekaan guru terhadap kebutuhan anak, tujuan pembelajaran, tahap perkembangan, serta lingkungan belajar. Pemahaman ini menjadi dasar bagi peserta untuk mulai menggali dan mengembangkan ide permainan pada tahap berikutnya. Dengan suasana lokakarya yang kolaboratif, setiap guru diberi kesempatan untuk belajar dari pengalaman satu sama lain, mengembangkan kreativitas, dan membangun keyakinan

bahwa permainan sederhana pun dapat menjadi pengalaman belajar yang bermakna ketika dirancang dengan tujuan dan perhatian terhadap kebutuhan anak.

Dalam sesi ini pembimbing memberikan contoh ide bermain yang sudah dipraktikkan dikelas dan diketahui keberhasilannya baik dari respon siswa dikelas, juga tujuan pembelajaran yang dituju. Contoh permainan ini berbasis sensori untuk anak usia lima tahun sampai enam tahun. Topik pembelajaran yang dipilih adalah kemampuan bahasa yaitu siswa akan diarahkan untuk mendiskripsikan sesuatu, dan tempat bermain yang disiapkan adalah ruang kelas. Kemudian pembimbing mengajak peserta untuk mencoba permainan ini. Caranya adalah, didalam sebuah kantong tertutup dimasukkan berbagai macam barang barang dengan bentuk dan ukuran yang beragam. Kemudian setiap peserta diberikan kesempatan untuk mengambil satu barang dalam kantong tersebut tanpa melihat. Berdasarkan apa yang diraba, peserta berusaha mengenali dan mendiskripsikan bentuk dan ukuran barang tersebut untuk kemudian menyimpulkan barang apakah yang dimaksud. Permainan melatih anak untuk menggunakan dan mengembangkan kosa kata yang mereka pelajari.

Setelah peserta mendapatkan gambaran dari contoh permainan yang dimainkan bersama dengan pembimbing, selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk mencoba merancang permainan sesuai kelompok usia dikelas mereka. Dengan mempertimbangkan tiga hal batasan yaitu mempertimbangkan kebutuhan siswa, tingkat perkembangan kemampuan sesuai usia, dan juga tempat yang aman dan nyaman untuk bermain. Sesi ini menghasilkan empat rancangan permainan dari masing masing kelompok.

Sesi 3: Lokakarya Hari Kedua

Sesi ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 8 November 2024. Kegiatan diikuti oleh sembilan orang peserta yang terbagi ke dalam empat kelompok berdasarkan tingkat usia dan karakteristik peserta didik di kelas masing-masing. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih satu jam dan diawali dengan doa bersama. Sesi ini merupakan kelanjutan dari kegiatan pada sesi sebelumnya, di mana peserta kembali mendapatkan kesempatan untuk berdiskusi, bertukar gagasan, dan bekerja secara kolaboratif dalam merancang permainan yang dapat digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Pada sesi ini, peserta diarahkan untuk mengembangkan dua jenis permainan, yaitu permainan berbasis konstruktif dan permainan berbasis bermain peran. Sebelum peserta mulai menyusun rancangan permainan, pembimbing terlebih dahulu memberikan contoh permainan yang telah dirancang dan diujicobakan di kelas. Contoh tersebut ditujukan untuk anak usia 5–6 tahun dan bertujuan memberikan gambaran konkret kepada peserta mengenai bagaimana sebuah permainan dapat dikembangkan dari tujuan dan topik pembelajaran, kemudian diwujudkan dalam kegiatan bermain yang menarik dan bermakna bagi anak.

Contoh pertama adalah permainan berbasis konstruktif yang mengintegrasikan pengembangan kemampuan kognitif, sosial, dan komunikasi. Permainan dilaksanakan di ruang kelas yang cukup luas dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan. Sebelum permainan dimulai, anak diajak menyaksikan tayangan mengenai kota, gedung-gedung tinggi, jalan raya, jembatan, serta berbagai bangunan yang terdapat di lingkungan perkotaan. Setelah menyaksikan tayangan tersebut, anak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan hal yang menarik atau berkesan bagi mereka melalui

gambar. Anak dapat memilih objek yang ingin dibuat, seperti hotel, rumah sakit, gedung sekolah, jalan raya, jembatan, maupun bangunan lainnya.

Gambar yang telah dibuat kemudian diwarnai, digunting, dan ditempelkan pada stik es krim atau dipadukan dengan Lego sebagai bagian dari konstruksi. Anak diberikan kebebasan untuk menentukan bentuk, posisi, dan penempatan hasil karyanya. Selanjutnya, berbagai hasil karya tersebut disusun bersama sehingga membentuk sebuah gambaran kota. Dalam proses tersebut, anak tidak hanya menghasilkan sebuah karya, tetapi juga belajar mengambil keputusan, menggunakan imajinasi, berkomunikasi, serta bekerja bersama dengan teman. Anak juga diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya sambil bermain dan menceritakan bagian kota yang telah mereka buat.

Setelah mencoba permainan konstruktif, pembimbing memperkenalkan contoh kedua, yaitu permainan berbasis bermain peran dengan topik pembelajaran sains tentang kebutuhan tanaman untuk dapat bertumbuh. Dalam permainan ini, peserta diperkenalkan pada beberapa peran, yaitu benih tanaman, matahari, air hujan, dan udara atau angin. Untuk membantu peserta memahami peran yang dimainkan, pembimbing menyiapkan topi kertas berbentuk sesuai dengan karakter masing-masing peran.

Pembimbing kemudian memberikan contoh gerakan sederhana yang dapat digunakan untuk menggambarkan setiap peran. Misalnya, benih yang berada di dalam tanah digambarkan dengan gerakan menutup wajah menggunakan kedua telapak tangan. Matahari digambarkan melalui gerakan tangan yang direntangkan dengan jari-jari yang digerakkan seolah-olah memancarkan sinar. Angin atau udara diperagakan dengan gerakan berjalan mengelilingi benih, sedangkan air hujan diperagakan melalui gerakan mengelilingi benih sambil menggerakkan kedua tangan ke atas dan ke bawah seperti air yang turun dari langit. Meskipun pembimbing memberikan contoh gerakan, peserta tetap

diberikan ruang untuk mengembangkan gerakan sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing.

Permainan kemudian dilanjutkan dengan membawakan sebuah cerita sederhana sebagai skenario bermain peran. Skenario tersebut menggambarkan proses pertumbuhan sebuah biji mangga. Diceritakan bahwa ada sebutir biji mangga yang tergeletak di atas tanah. Kemudian datang hujan yang membasahi biji tersebut, udara yang berada di sekitarnya, serta sinar matahari yang memberikan kehangatan. Hari demi hari berlalu hingga akhirnya biji tersebut mulai bertumbuh dan mengeluarkan tunas. Melalui permainan ini, konsep sains mengenai kebutuhan tanaman untuk bertumbuh diperkenalkan kepada anak melalui pengalaman bermain yang melibatkan gerak, imajinasi, interaksi, dan ekspresi diri.

Setelah memperoleh pengalaman langsung melalui kedua contoh permainan tersebut, peserta kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menggali ide. Pembimbing memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengembangkan rancangan permainan berbasis konstruktif dan bermain peran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan, karakteristik, serta kebutuhan peserta didik di kelas masing-masing. Proses diskusi berlangsung secara kolaboratif. Peserta saling menyampaikan pengalaman, memberikan tanggapan terhadap ide teman, serta mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, bentuk permainan, bahan yang tersedia, dan kemampuan anak.

Kegiatan pada sesi ketiga tidak hanya berfokus pada menghasilkan rancangan permainan, tetapi juga memberikan pengalaman kepada peserta untuk merasakan secara langsung bagaimana sebuah permainan dapat menjadi sarana belajar. Melalui proses mencoba, berdiskusi, dan menciptakan kembali, peserta diharapkan semakin memahami

bahwa permainan dapat dirancang secara sederhana namun tetap memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan memberikan ruang bagi anak untuk aktif bereksplorasi, berkomunikasi, berkreasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Pada akhir sesi, masing-masing kelompok berhasil menghasilkan sedikitnya dua rancangan permainan, yaitu permainan berbasis konstruktif dan permainan berbasis bermain peran. Rancangan tersebut selanjutnya menjadi bahan untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun hasil rancangan permainan yang dihasilkan oleh masing-masing kelompok disajikan pada bagan yang terlampir.

Tahap Implementasi Terbimbing

Tahap ini meliputi sesi pertemuan ke empat dan sesi pertemuan ke lima. Tahap dimana peserta akan mempraktekkan ide permainan yang sudah dirancang dalam kelompok dan dipraktekkan dikelas masing masing. Pembimbing dan peserta yang lain akan berperan sebagai pengamat. Pengamat akan mencatat dan memberi masukan tentang respon siswa dan bagaimana permainan yang sudah dirancang itu dipraktekkan dikelas. Selanjutnya hasil dari pengamatan tersebut akan dijadikan bahan diskusi dan evaluasi sehingga bisa menjadi pijakan menyusun permainan permainan yang lainnya.

Sesi 4 Dan 5: Implementasi Di Kelas

Sesi pertemuan ke empat dan ke lima adalah praktek dikelas yang sudah disepakati jadwalnya oleh peserta. Sebagian peserta yang lain akan bertindak sebagai pengamat.

Adapun jadwal yang disepakati tersebut adalah:

Sesi 4 dan sesi 5: Implementasi terbimbing

Hari: Senin sampai Jumat

Tanggal: 1 November 2024 sampai 21 November 2024

Durasi: 30 menit

Waktu	Kelompok praktek	Judul permainan	Pengamat
Selasa, 12 Nov 2026 Pukul: 09.00-09.30	Kelompok 2	Tebaklah aku (berbasis sensori)	Kelompok 1 dan pembimbing
Pukul: 10.30-11.00	Kelompok 4	Mencari pasangan (berbasis sensori)	Kelompok 3 dan pembimbing
Rabu, 13 Nov 2024 Pukul: 09.00-09.30	Kelompok 1	Memasak kue (berbasis konstruktif	Kelompok 2 dan pembimbing
Pukul:10.30-11.00	Kelompok 3	Membangun kota (berbasis konstruktif)	Kelompok 4 dan pembimbing
Kamis, 14 Nov 2024 Pukul: 09.00-09.30	Kelompok 2	Aku ahli bangunan (berbasis kontruktif)	Kelompok 1 dan pembimbing
Pukul: 10.30-11.00	Kelompok 4	Merayakan natal (berbasis konstruktif)	Kelompok 3 dan pembimbing

Hasil Pengamatan

Setelah masing-masing kelompok melaksanakan praktik permainan di kelas sesuai dengan kelompok usia dan karakteristik peserta didik, pembimbing bersama peserta yang lain berkesempatan untuk melakukan pengamatan secara langsung di kelas. Pengamatan dilakukan untuk melihat bagaimana rancangan permainan yang telah disusun dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran yang nyata, termasuk bagaimana peserta didik merespons permainan, berinteraksi dengan teman, serta mengikuti proses yang difasilitasi oleh guru.

Hasil pengamatan kemudian menjadi bahan untuk melakukan diskusi dan refleksi bersama. Diskusi ini tidak dimaksudkan untuk mencari kekurangan ataupun kesalahan peserta dalam melaksanakan permainan, melainkan menjadi ruang yang aman dan terbuka bagi peserta untuk saling berbagi pengalaman, menyampaikan pendapat, memberikan masukan, serta menemukan kemungkinan pengembangan ide-ide kreatif lainnya.

Melalui proses tersebut, peserta tidak hanya memperoleh masukan dari pembimbing, tetapi juga belajar dari pengalaman dan praktik rekan-rekan guru lainnya. Setiap pengalaman yang dibagikan menjadi kesempatan untuk melihat suatu permainan dari sudut pandang yang berbeda, sehingga peserta dapat saling memperkaya wawasan dan memperoleh inspirasi untuk mengembangkan permainan yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, kegiatan pengamatan dan diskusi reflektif menjadi bagian penting dalam proses pendampingan. Peserta didorong untuk melihat praktik pembelajaran sebagai proses belajar bersama, di mana pengalaman di kelas dapat menjadi sumber pembelajaran bagi guru untuk terus mencoba, memperbaiki, dan mengembangkan ide-ide permainan yang bermakna.

Adapun hasil pengamatan dari masing-masing kelompok disajikan pada bagan yang terlampir.

Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, peserta diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan berdiskusi mengenai hasil pengamatan setelah mengimplementasikan rancangan permainan yang telah disusun secara berkelompok di kelas sesuai dengan kelompok usia anak. Proses refleksi dilakukan dalam suasana terbuka dan saling mendukung, sehingga

setiap guru dapat menyampaikan pengalaman, keberhasilan, maupun tantangan yang ditemui selama pelaksanaan.

Dari hasil diskusi, salah satu hal yang memberikan rasa bangga dan kepuasan bagi guru adalah ketika melihat anak-anak antusias, aktif, dan terlibat dalam permainan. Keterlibatan anak tersebut menjadi pengalaman positif bagi guru karena menunjukkan bahwa permainan yang dirancang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Di sisi lain, guru juga menyadari adanya hal yang perlu diantisipasi, terutama dalam mengelola kelas ketika anak terlalu bersemangat sehingga suasana menjadi lebih ramai. Hal tersebut menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk menemukan cara pengelolaan kelas yang lebih tepat.

Melalui proses refleksi, muncul kesadaran baru bahwa permainan bermakna tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak, tetapi juga dapat memberikan pengalaman positif bagi guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Kolaborasi antarguru melalui kegiatan sharing turut menciptakan suasana yang hangat dan suportif. Setiap pengalaman dan ide permainan dapat saling dibagikan, diuji coba, kemudian disempurnakan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan masing-masing kelas.

Pada tahap akhir, kegiatan difokuskan pada penguatan kapasitas guru melalui evaluasi dan dialog reflektif. Guru diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalaman, kesulitan, serta kepuasan yang dirasakan selama melaksanakan permainan, terutama ketika melihat respons dan perubahan positif pada anak. Pembimbing berperan sebagai fasilitator yang mendengarkan, memberikan penguatan, serta mengapresiasi setiap proses dan keberhasilan yang telah dicapai guru.

Hasil dari proses refleksi dan evaluasi menunjukkan adanya perkembangan dalam kemandirian dan kepercayaan diri guru. Guru mulai terdorong untuk mengembangkan ide

permainan lainnya dengan lebih berani dan bervariasi. Dengan demikian, kegiatan pendampingan tidak hanya menghasilkan rancangan permainan, tetapi juga menumbuhkan pengalaman belajar bersama yang mendorong guru untuk terus berkembang dan menjadikan permainan bermakna sebagai bagian dari proses pembelajaran.

BAB 6

EVALUASI PROYEK

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dalam melihat ketercapaian proses dan perubahan yang terjadi selama pelaksanaan proyek bimbingan. Evaluasi tidak hanya dilakukan untuk melihat apakah setiap tahapan telah terlaksana sesuai rencana, tetapi juga untuk memahami pengalaman guru, perubahan kebiasaan dalam pembelajaran, serta perkembangan kemampuan guru setelah mengikuti proses pendampingan.

Secara keseluruhan, proyek bimbingan telah terlaksana sesuai dengan tahapan yang direncanakan, mulai dari sosialisasi, lokakarya, praktik penerapan permainan di kelas, observasi, hingga refleksi dan evaluasi. Ketercapaian seluruh tahapan tersebut menunjukkan bahwa proses pendampingan dapat berjalan secara utuh dan memberikan ruang bagi guru untuk belajar, mencoba, serta mengembangkan pengalaman baru dalam pembelajaran.

Metode Evaluasi

Evaluasi ini didapatkan dari hasil observasi, pengisian angket atau wawancara secara langsung dengan peserta. Kegiatan ini dilaksanakan baik pada tahap persiapan merancang permainan, implementasi hasil rancangan permainan di kelas, maupun tahap refleksi dan diskusi bersama.

Bertindak sebagai pengamat dalam uji coba angket adalah pembimbing dan beberapa guru yang terlibat dalam kegiatan proyek. Pengamat berjumlah dua orang di setiap kelas, dengan demikian jumlah keseluruhan yang bertindak sebagai pengamat adalah lima

orang. Sebelum melakukan pengamatan, pengamat diberikan pengarahan singkat mengenai tujuan pengamatan, aspek yang perlu diperhatikan, serta cara memberikan penilaian. Pengarahan ini diberikan agar setiap pengamat memiliki pemahaman yang relatif sama terhadap indikator yang dinilai dan tidak hanya memberikan penilaian berdasarkan kesan pribadi.

Guru yang diamati adalah guru peserta proyek yang melaksanakan rancangan permainan bermakna di kelas, yaitu guru dari kelompok usia yang berbeda sesuai pembagian kelompok dalam kegiatan proyek. Jumlah guru yang diamati sebanyak delapan orang. Pengamatan dilakukan pada saat guru melaksanakan permainan di kelas, bukan hanya setelah kegiatan selesai. Dengan demikian, pengamat dapat melihat secara langsung bagaimana guru merancang dan menjalankan permainan, bagaimana guru berinteraksi dengan anak, serta bagaimana respons anak selama kegiatan berlangsung.

Pengamatan dilakukan pada saat sesi implementasi/praktik permainan, kemudian hasil pengamatan digunakan sebagai bahan diskusi dan refleksi setelah kegiatan. Cara ini dipilih agar umpan balik yang diberikan masih berkaitan erat dengan pengalaman yang baru saja dialami. Pengamat dapat mencatat hal-hal yang terlihat selama kegiatan, sementara guru yang diamati memiliki kesempatan untuk menjelaskan pengalaman, kesulitan, maupun alasan di balik tindakan yang dilakukan.

Dalam hal ini pengamat telah mengenal guru yang diamati dengan baik. Kedekatan tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap penilaian, misalnya pengamat menjadi lebih mudah memberikan penilaian positif karena sudah mengenal kemampuan atau pribadi guru. Sebaliknya, hubungan yang sudah terjalin juga dapat membantu menciptakan suasana yang nyaman sehingga guru lebih terbuka menerima masukan.

Cara Pengukuran

Setiap indikator dalam angket diberikan nilai sesuai dengan tingkat ketercapaian yang telah ditentukan. Nilai tersebut kemudian diolah dalam bentuk persentase. Persentase dalam penilaian ini menunjukkan tingkat ketercapaian indikator yang diamati dibandingkan dengan skor maksimal yang mungkin diperoleh.

Rumus yang digunakan adalah:

Persentase = (Skor yang diperoleh ÷ Skor maksimal) × 100%

Hasil persentase kemudian dapat digunakan sebagai salah satu bahan untuk melihat kecenderungan hasil pengamatan. Namun, angka tersebut tidak berdiri sendiri. Catatan pengamatan, komentar guru, pengalaman selama praktik, serta hasil diskusi reflektif tetap dipertimbangkan agar kesimpulan tidak hanya didasarkan pada angka.

Cara Menarik Kesimpulan dari Umpan Balik

Apabila suatu indikator memperoleh persentase yang cukup tinggi dan didukung oleh catatan pengamatan serta pengalaman guru, indikator tersebut dapat dipandang telah mulai berkembang atau terlaksana dengan baik. Sebaliknya, apabila persentasenya masih rendah atau terdapat perbedaan antara hasil angket dan hasil pengamatan, maka hal tersebut menjadi bahan untuk ditinjau kembali.

Hasil persentase digunakan untuk melihat kecenderungan ketercapaian setiap indikator, sedangkan catatan pengamatan dan hasil diskusi digunakan untuk memahami alasan di balik hasil tersebut.

Dengan demikian, umpan balik dari angket tidak digunakan sekadar untuk menghasilkan angka, tetapi menjadi dasar untuk memahami proses perubahan yang terjadi selama proyek. Hasil tersebut kemudian digunakan untuk menentukan bagian yang perlu dipertahankan, bagian yang perlu diperbaiki, serta bentuk pendampingan yang masih

diperlukan. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan proyek, yaitu membangun kebiasaan guru untuk terus mencoba,

Evaluasi Persiapan Strategi

Evaluasi persiapan dilakukan untuk melihat kesiapan sumber daya, peserta, dan strategi pendekatan yang digunakan sebelum proyek dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa keterbatasan sumber daya dan narasumber membuat sebagian peserta masih ragu dan kurang terstimulasi untuk mengikuti kegiatan. Kondisi awal juga menunjukkan bahwa antusiasme guru belum optimal dan sebagian guru masih cenderung nyaman dengan cara pembelajaran yang biasa dilakukan.

Setelah dilakukan pendekatan melalui dialog, diskusi, serta keterlibatan pembimbing secara langsung dalam proses merancang permainan, terjadi perubahan respons peserta. Guru mulai lebih terbuka menyampaikan pendapat, terlibat dalam diskusi, dan berani mengembangkan ide. Berdasarkan hasil pengamatan, keterlibatan peserta meningkat dari tahap awal hingga tahap pelaksanaan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif menjadi salah satu strategi yang mendukung keterlibatan guru.

Meskipun demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pada pelaksanaan berikutnya perlu dipertimbangkan keterlibatan narasumber yang memiliki kompetensi khusus dalam bidang permainan bermakna dan pembelajaran anak usia dini. Kehadiran narasumber dapat menjadi sumber penguatan pengetahuan sekaligus memberikan perspektif yang lebih beragam bagi guru.

Evaluasi Proses Dan Kualitas Bimbingan

Evaluasi proses dilakukan melalui observasi selama kegiatan bimbingan, catatan pembimbing, hasil diskusi, serta pengamatan terhadap kemampuan guru dalam menghasilkan rancangan permainan. Pada tahap awal, sebagian peserta masih mengalami kesulitan menemukan ide dan menghubungkan permainan dengan materi pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pemberian contoh konkret lebih membantu peserta dibandingkan hanya memberikan penjelasan secara teoritis. Setelah pembimbing memberikan contoh permainan dan memperagakan proses pelaksanaannya, kemudian mengajak peserta mempraktikkannya secara bersama-sama, peserta mulai mampu mengikuti tahapan dan mengembangkan ide berdasarkan contoh tersebut.

Pengukuran dilakukan dengan melihat beberapa indikator, yaitu kemampuan guru menentukan tujuan pembelajaran, menghubungkan permainan dengan materi, merancang langkah permainan, melibatkan anak secara aktif, serta melakukan refleksi setelah kegiatan. Hasil pengamatan menunjukkan adanya perkembangan pada indikator-indikator tersebut, meskipun tingkat penguasaan setiap guru masih berbeda.

Evaluasi Perubahan Pada Guru

Evaluasi perubahan perilaku guru dilakukan melalui observasi terhadap proses perancangan dan pelaksanaan permainan serta hasil refleksi peserta. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru mulai mampu merancang permainan yang memiliki unsur menyenangkan, melibatkan anak secara aktif, dan memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran.

Perubahan juga terlihat pada kebiasaan guru dalam berbagi ide dan berdiskusi mengenai rancangan permainan. Meskipun belum seluruh guru menunjukkan konsistensi yang

sama, mulai muncul kebiasaan saling bertukar gagasan dan memberikan inspirasi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran.

Pengukuran perubahan guru dapat dilihat melalui indikator: kemampuan merancang permainan, kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran, kreativitas dalam menggunakan bahan dan lingkungan, keterlibatan anak, serta kemampuan melakukan refleksi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya perkembangan positif pada kemampuan dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan permainan sebagai bagian dari pembelajaran.

Evaluasi Dampak Pada Siswa

Evaluasi dampak pada siswa dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan, antusiasme, interaksi, dan pemahaman anak selama dan setelah permainan dilaksanakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak tampak aktif mengikuti permainan, bersemangat, dan menikmati proses pembelajaran.

Pengukuran dilakukan melalui beberapa indikator, yaitu partisipasi aktif, antusiasme, kemampuan berinteraksi, kemampuan mengikuti aturan permainan, kemampuan mengemukakan ide atau pertanyaan, serta kemampuan memahami dan mengungkapkan kembali materi yang dipelajari.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Hal tersebut terlihat ketika anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain, mengajukan pertanyaan, dan menghubungkan permainan dengan materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, permainan tidak hanya menjadi kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih bermakna.

Secara keseluruhan, hasil observasi dan pengukuran menunjukkan bahwa proyek bimbingan memberikan perkembangan pada keterampilan guru dalam merancang pembelajaran melalui permainan serta keterlibatan dan pengalaman belajar siswa. Hasil tersebut menjadi dasar untuk melanjutkan pengembangan praktik permainan bermakna secara lebih konsisten dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan proses pelaksanaan, observasi, refleksi, dan evaluasi, proyek "Strategi Membimbing Guru Kreatif Merancang Permainan Bermakna sebagai Proses Pembelajaran" telah terlaksana sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Proyek ini pada dasarnya bertujuan untuk membantu guru memahami konsep permainan bermakna, menghubungkan permainan dengan tujuan pembelajaran, mengembangkan kemampuan merancang permainan yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak, memanfaatkan sumber daya yang tersedia, serta membangun kebiasaan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.

Ketercapaian tujuan tersebut terlihat sejak proses sosialisasi dan lokakarya. Guru mulai memperoleh pemahaman yang lebih sama mengenai bahwa permainan bukan sekadar kegiatan untuk membuat anak senang, tetapi dapat menjadi bagian dari proses pembelajaran apabila dirancang berdasarkan tujuan dan kebutuhan anak. Pemahaman tersebut kemudian diterapkan melalui proses merancang permainan secara berkelompok, sehingga guru tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga belajar menerjemahkan materi pembelajaran ke dalam bentuk kegiatan bermain yang konkret.

Tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang permainan yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna juga mulai terlihat melalui hasil rancangan dan

praktik di kelas. Guru mampu mengembangkan permainan yang melibatkan anak secara aktif, memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan bereksplorasi, serta tetap memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran. Proses praktik dan observasi memberikan kesempatan kepada guru untuk melihat secara langsung bagaimana rancangan yang dibuat memberikan respons kepada anak dan bagian mana yang masih perlu diperbaiki.

Tujuan untuk menyesuaikan permainan dengan karakteristik dan kebutuhan anak tercermin dalam proses implementasi di kelas berdasarkan kelompok usia. Guru mendapatkan pengalaman bahwa satu bentuk permainan tidak selalu dapat diterapkan dengan cara yang sama pada setiap kelas. Melalui observasi dan diskusi, guru mulai belajar menyesuaikan aturan, bahan, tingkat kesulitan, serta cara pendampingan berdasarkan kondisi dan respons anak.

Tujuan untuk memanfaatkan lingkungan dan sumber daya sederhana juga mulai berkembang melalui proses perancangan permainan dengan menggunakan bahan dan lingkungan yang tersedia di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru tidak selalu bergantung pada ketersediaan alat yang mahal, tetapi dapat dikembangkan melalui kemampuan melihat potensi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

Selanjutnya, tujuan untuk membangun kebiasaan guru melakukan refleksi dan mengembangkan pembelajaran secara berkelanjutan terlihat melalui kegiatan observasi, sharing, dan refleksi bersama. Guru mulai terbiasa menceritakan pengalaman, mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan, serta menerima dan memberikan masukan kepada rekan. Proses tersebut juga mendorong munculnya kebiasaan bertukar ide dan mengembangkan rancangan permainan secara bersama.

Dari sisi anak, hasil observasi menunjukkan bahwa permainan yang diterapkan mampu meningkatkan keterlibatan, antusiasme, interaksi, dan kesempatan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Anak tidak hanya mengikuti permainan, tetapi juga menunjukkan kemampuan untuk mengemukakan pertanyaan, menceritakan kembali pengalaman, dan menghubungkan kegiatan bermain dengan materi yang dipelajari. Hal ini mendukung tujuan proyek untuk menjadikan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang bermakna.

Dengan demikian, proyek ini telah memberikan dasar bagi tercapainya tujuan pengembangan kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan permainan bermakna. Meskipun demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa keterampilan tersebut masih memerlukan penguatan agar menjadi kebiasaan yang konsisten. Beberapa guru masih membutuhkan waktu dalam mempersiapkan permainan, menghubungkannya dengan tujuan pembelajaran, dan mengembangkan variasi kegiatan.

Oleh karena itu, keberlanjutan proyek menjadi bagian penting dari pencapaian tujuan jangka panjang. Sekolah perlu menyediakan ruang dan waktu secara berkala bagi guru untuk berdiskusi, berbagi ide, mencoba rancangan permainan, dan melakukan refleksi bersama. Dengan dukungan tersebut, hasil proyek diharapkan tidak berhenti pada kemampuan guru selama proses bimbingan, tetapi berkembang menjadi budaya pembelajaran kolaboratif dan kreatif di sekolah.

Pada akhirnya, keberhasilan proyek tidak hanya ditunjukkan oleh terlaksananya seluruh tahapan kegiatan, tetapi terutama oleh adanya perubahan dalam cara guru memandang dan menggunakan permainan sebagai bagian dari pembelajaran. Guru mulai bergerak dari sekadar menggunakan permainan menuju merancang permainan dengan tujuan,

melaksanakannya berdasarkan kebutuhan anak, mengamati hasilnya, dan melakukan refleksi untuk perbaikan. Perubahan inilah yang menjadi dasar penting bagi keberlanjutan pengembangan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan bermakna bagi anak..

BAB 7

PENUTUP

Bagian penutup ini merangkum keseluruhan proses dan hasil dari proyek "Strategi Membimbing Guru Kreatif Merancang Permainan Bermakna sebagai Proses Pembelajaran." Setelah melalui tahapan perencanaan, sosialisasi, lokakarya, praktik, observasi, refleksi, dan evaluasi, proyek ini memberikan gambaran mengenai proses perubahan dan perkembangan yang terjadi pada guru dalam merancang serta menerapkan permainan sebagai bagian dari pembelajaran.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa proses bimbingan tidak hanya menghasilkan rancangan permainan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar bagi guru untuk mencoba, berdiskusi, saling memberikan masukan, dan melakukan refleksi terhadap praktik yang telah dilakukan. Pengalaman tersebut menjadi bagian penting dalam membangun kepercayaan diri dan kreativitas guru, sekaligus memberikan pemahaman bahwa permainan dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Namun, proses pengembangan tidak berhenti setelah proyek selesai. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peluang untuk mempertahankan dan mengembangkan perubahan yang telah mulai terbentuk, sekaligus adanya tantangan yang masih perlu diperhatikan, terutama dalam menjaga konsistensi guru dalam menerapkan permainan bermakna. Oleh karena itu, bab ini membahas kemungkinan perkembangan yang dapat terjadi setelah proyek, faktor yang dapat mendukung keberlanjutannya, serta beberapa saran topik yang dapat dikembangkan sebagai proyek lanjutan.

Dengan demikian, bab penutup tidak hanya menjadi akhir dari rangkaian proyek, tetapi juga menjadi refleksi dan titik awal untuk melihat kemungkinan pengembangan praktik pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Kemungkinan Perkembangan Selanjutnya

Pelaksanaan proyek "Strategi Membimbing Guru Kreatif Merancang Permainan Bermakna sebagai Proses Pembelajaran" telah memberikan pengalaman bagi guru untuk memahami, merancang, mencoba, dan merefleksikan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Meskipun proyek telah selesai dilaksanakan, proses pengembangan kemampuan guru masih memiliki kemungkinan untuk terus berkembang melalui praktik yang dilakukan secara berkelanjutan.

Kemungkinan pertama adalah meningkatnya kemandirian guru dalam merancang permainan bermakna. Selama proses bimbingan, guru telah mendapatkan pengalaman mulai dari menemukan ide, menghubungkan permainan dengan tujuan pembelajaran, mencoba rancangan di kelas, hingga melakukan refleksi. Pengalaman tersebut dapat menjadi bekal bagi guru untuk secara bertahap merancang permainan tanpa selalu bergantung pada pendampingan. Hal ini memungkinkan terjadi karena guru telah mengalami sendiri proses mencoba, menemukan kendala, dan melakukan perbaikan berdasarkan respons anak.

Kemungkinan kedua adalah terbentuknya kebiasaan berbagi dan berkolaborasi antarguru. Selama proyek berlangsung, kegiatan diskusi dan sharing memberikan ruang bagi guru untuk saling memberikan ide, pengalaman, dan solusi. Apabila kebiasaan tersebut dipertahankan, kegiatan berbagi dapat berkembang menjadi budaya belajar bersama di

lingkungan sekolah. Guru tidak hanya belajar dari pembimbing, tetapi juga dari pengalaman dan kreativitas rekan sejawat.

Kemungkinan berikutnya adalah semakin beragamnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Setelah memperoleh pengalaman merancang permainan, guru dapat mengembangkan variasi permainan sesuai dengan tema, tujuan pembelajaran, kelompok usia, serta karakteristik anak. Perkembangan ini dapat memperkaya pengalaman belajar anak sekaligus membantu guru menemukan bentuk pembelajaran yang lebih sesuai dengan kondisi kelas masing-masing.

Di sisi lain, terdapat kemungkinan bahwa konsistensi penerapan permainan bermakna belum langsung terbentuk. Kesibukan guru, keterbatasan waktu persiapan, kebutuhan untuk menyesuaikan permainan dengan materi, serta perbedaan kemampuan setiap guru dapat menjadi faktor yang memengaruhi keberlanjutan praktik. Oleh karena itu, dukungan sekolah berupa waktu untuk berdiskusi, kesempatan berbagi praktik, dan pendampingan lanjutan tetap diperlukan agar perubahan yang telah dimulai dapat bertahan dan berkembang.

Kemungkinan lainnya adalah munculnya kebutuhan untuk memperkuat kompetensi guru pada aspek tertentu, misalnya pengelolaan kelas ketika anak sangat aktif, penyusunan permainan berdasarkan tujuan pembelajaran tertentu, serta cara melakukan asesmen perkembangan anak melalui kegiatan bermain. Kebutuhan tersebut dapat diketahui melalui evaluasi lanjutan terhadap praktik guru dan respons anak.

Saran Untuk Topik Selanjutnya

Berdasarkan hasil evaluasi dan kemungkinan perkembangan tersebut, beberapa topik yang dapat dikembangkan dalam proyek berikutnya antara lain:

1. Topik tentang strategi membimbing guru mengembangkan permainan bermakna berbasis asesmen anak. Proyek ini dapat berfokus pada kemampuan guru mengamati dan mendokumentasikan perkembangan anak melalui kegiatan bermain
2. Topik tentang strategi pengelolaan kelas melalui permainan. Topik ini dapat menjawab kebutuhan guru dalam mengelola kelas ketika anak sangat antusias dan aktif selama kegiatan bermain.
3. Topik tentang pengembangan kreativitas guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Proyek dapat mengeksplorasi bagaimana bahan sederhana dan lingkungan sekitar sekolah dikembangkan menjadi media permainan yang bermakna.
4. Topik tentang penguatan budaya lolaborasi guru melalui berbagi praktik pembelajaran. Proyek ini dapat mengembangkan kegiatan berbagi pengalaman secara rutin sehingga kebiasaan kolaborasi yang mulai terbentuk dapat menjadi bagian dari budaya sekolah.

Penutup

Sebagai bagian akhir, proyek ini diharapkan menjadi langkah awal bagi guru untuk terus belajar, mencoba, dan berkembang bersama. Perubahan mungkin tidak terjadi sekaligus, tetapi setiap ide yang dicoba, setiap pengalaman yang dibagikan, dan setiap refleksi yang dilakukan merupakan bagian dari proses menuju pembelajaran yang lebih bermakna. Pada akhirnya, ketika guru tumbuh dalam kreativitas dan kepercayaan dirinya, anak pun mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan dunianya.

Keberlanjutan proyek akan sangat bergantung pada kemauan guru untuk terus mencoba dan belajar serta dukungan sekolah dalam menyediakan kesempatan untuk berkolaborasi dan mengembangkan kemampuan guru. Dengan demikian, hasil proyek diharapkan

tidak berhenti sebagai sebuah kegiatan yang telah selesai, tetapi menjadi awal dari proses pengembangan pembelajaran yang terus bertumbuh sesuai kebutuhan guru dan anak.

LAMPIRAN A: RANCANGAN PERMAINAN

Ini lampiran tentang rancangan permainan yang dihasilkan oleh peserta dalam kelompok masing masimg sesuai kelompok usia.

Kelompok	Jenis permainan	Cara bermaian
Kelompok 1 Kelas KB-A	Judul: biji menari Berbasis sensori Topik: mengenal warna dan berhitung Tempat: ruang kelas	Guru menyiapkan 5 macam biji biji an yang berbeda, masing masing diletakkan dalam mangkuk. Setiap anak akan mengambil biji itu satu per satu dan di masukkan dalam botol bekas sambil menyebutkan warnanya bisa juga sambil berhitung. Setelah semua 5 macam biji itu dimasukkan dalam botol, tutup rapat botol tersebut. Kemudian biji dalam botol digunakan untuk alat music dengan cara di kocok kocok mengikuti irama music yang diputar.
	Judul: memasak kue Berbasis kontruktif Topik: mengenal kosa kata baru Tempat: ruang kelas	Guru mengajak anak bernyanyi bersama lagu kamu “ makan apa” kemudian mengajak anak bermain masak masakan yaitu dengan mencetak playdogh dengan bermacam macam cetakan kue, setiap anak dibebaskan berkreasi dengan cetakannya, Guru menyebutkan dan menstimulasi anak untuk menyebutkan kosa kata baru yang diperkenalkan.
	Judul: pergi ke sekolah Berbasis: bermain peran Topik: sosial emosional mengenal kata maaf, tolong, trimakasih Tempat: ruang kelas	Guru mengajak anak anak bercerita tentang persiapan mereka untuk berangkat ke sekolah , kemudian guru meminta anak utk memerankan dirinya sendiri dalam ceritanya dan mengarahkan anak anak untuk menggunakan kata maaf, terima kasih atau tolong .
Kelompok 2 Kelas KB-B	Judul: Tebaklah Berbasis: sensori Topik: kognitif Tempat:	Guru menyiapkan kotak kardus bekas , kemudian dilubangi membentuk pola gambar yg akan ditebak, kemudian guru

	ruang kelas	membagikan cotton bud yg sudah dipotong dua dan diwarnai, minta anak untuk menancapkan potongan cotton bud tersebut ke dalam lubang kotak kardus tadi, biarkan anak menyelesaikannya sehingga mereka bisa menebak gambar apa yang terbentuk
	Judul: ahli b angunan Berbasis: konstruktif Topik: mengenal bentuk bangun Tempat: ruang kelas	Guru mengajak anak untuk mengamati dan memegang berbagai bentuk barang di kelas , seperti papan tulis, kursi, meja, jam dinding, dan sebagainya Kemudian guru mengajak membuat adonan dari pasir, lem putih dan air yang sehingga bisa dicetak. Kemudian anak dibebaskan mencetak bentuk bangun dari . adonan pasir tersebut
	Judul: pergi ke restorant Berbasis: bermain peran Topik: mengenal kata maaf,trimakasih dan tolong Tempat: ruang kelas	guru akan mengatur kelas seperti suasana restorant, dan memilih anak anak untuk memerankan sebagai pengunjung restorant, waiters dan kasir . Kemudian guru mengarahkan dan mengajarkan penggunaan kata maaf, terima kasih dan tolong sehingga anak anak memahami maknanya.
Kelompok 3 Kelas TK-A	Judul: mencari harta karun Berbasis: sensori Topik: berhitung Tempat: ruang kelas	Guru menyiapkan soal penjumlahan yang sederhana. Dan mencetak kunci jawabannya pada kertas yang delaminating. Guru menyiapkan adonan tepung ,air dan pewarna coklat sehingga menyerupai teksture lumpur, kunci jawaban yang sudah dicetak dimasukkan dan sembunyikan kedalam lumpur tepung tersebut. Minta masing masing anak untuk memilih soal penjumlahan sederhana tadi, kemudian minta mereka mencari kunci jawabnnya di dalam lumpur tepung yang tersedia.
	Judul: membangun kota Berbasis: kontruktif Topik: kognitif,	Guru mengajak anak anak nonton cuplikan film tentang kota besar dengan gedung, jalan dan jembatan yang bagus. Kemudian

	kemampuan sosial Tempat: ruang kelas	guru mengajak anak anak menggambar obyek yang mereka tonton pada kertas gambar, misalnya bangunan hotel, sekolah, rumah sakit dan sebagainya, setelah diwarnai , gambar itu digunting dan di tempel pada stik es krim, kemudian ditempelkan pada lego sehingga bias berdiri. Setiap anak diberikan kebebasan memilih dan menempatkan gambar tersebut sehingga membentuk seolah olah kota besar. Anak dibebaskan berkreasi membentuk berbagai macam bentuk bangunan atau gambar yang berkaitan dengan tema tersebut dan memainkannya Anak diberikan kesempatan untuk mempresentasikan karyanya sambil bermain.
	Judul: es cream Berbasis: bermain peran Topik:mengenal panca indra Tempat: ruang kelas	Guru memilih anak yang berperan sebagai mata, telinga, lidah, hidung, tangan/kulit yang merupakan 5 panca indera . guru akan membawakan satu cup es cream. Kemudian minta yang berperan sebagai mata menceritakan apa yang dia lihat. Yang berperan sebagai hidung menyampaikan apa yang diciumnya dari es cream tersebut, yang berperan sebagai tangan/kulit menyampaikan apa yang dirasakan waktu menyentuh es cream itu, yang berperan sebagai lidah menyampaikan apa yang dirasakan waktu merasa dengan lidah, Kemudian guru akan mengarahkan mereka untuk menyimpulkan benda yang dimaksut adalah es cream
Kelompok 4 Kelas TK-B	Judul: mencari pasangannya Berbasis: sensori Topik: menyamakan,pra membaca Tempat: halaman sekolah	Guru menyiapkan aneka gambar dengan warna yang berbeda, kemudian dimasukkan dalam amplop tertutup. Guru menuliskan nama warna dengan spidol sesuai warna yang tertulis, kemudian digantung dengan penjepit baju pada tali. Minta anak untuk memilih satu amplop , kemudian mereka harus

		berlomba mencocokkan gambar dengan warna yang sesuai dengan nama warna yang tergantung pada tali
	Judul: membuat hiasan natal Berbasis: kontruktif Topik: kognitif Tempat: halaman sekolah	Guru mengajak anak anak berjalan jalan dihalaman sekolah untuk mengumpulkan biji biji tanaman, ranting kering, kerikil dan sebagainya. Kemudian bersama sama membuat hiasan yang bisa digantung di pohon natal atau dikelas sebagai dekorasi natal. Anak anak dibebaskan berkreasi sesuai keinginan mereka
	Judul: dari mana datangnya hujan Berbasis: bermain peran Topik: mengenal siklus hujan Tempat: ruang kelas	Guru dan siswa menetapkan beberapa anak yang akan berperan sebagai air laut, matahari, awan awan, angin, dan hujan. kemudian guru membebaskan anak bmengekspresikan dengan gerakan atau suara tentang karakter yang diperankan. Kemudian guru membacakan buku tentang siklus terjadinya hujan dengan cara berhenti sejenak pada bagian per bagian untuk diperankan oleh anak anak sesuai karakter yang mereka perankan.

LAMPIRAN B: PERTANYAAN REFLEKSI

Pertanyaan Refleksi	Respon Guru	Catatan Pembimbing
Bagian mana dari permainan yang paling efektif	-permainan tampak efektif pada waktu anak anak mengerti cara bermain dan mulai berinteraksi satu dengan yang lain	Interaksi social yang kuat dan kolaborasi tercapai
Apa kendala yang muncul	-mengatasi anak anak yang terlalu ramai dan suara yang keras karena terlalu semangat -perlu waktu persiapan yang lebih lama	Perlu menyederhanakan alat dan bahan yang digunakan
Bagaimana respon siswa	-siswa senang dan aktif terlibat -siswa mengajukan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi -siswa mampu menceritakan ulang yang dipelajari	Permainan bermakna menyenangkan bagi siswa dan guru

LAMPIRAN C: INDIKATOR DAN PENGUKURAN KINERJA GURU

Kelas:
Guru:
Judul permainan:
Pengamat:

Indikator yang Diamati	1	2	3	4
Menentukan tujuan pembelajaran	Belum terlihat	Mulai terlihat	Sudah baik	Sangat baik dan jelas
Menghubungkan permainan dengan materi	Belum sesuai	Mulai sesuai	Sesuai	Sangat sesuai dan terintegrasi
Merancang permainan yang kreatif	Belum mampu	Dengan banyak bantuan	Cukup mandiri	Mandiri dan kreatif
Melibatkan anak secara aktif	Anak kurang terlibat	Sebagian anak terlibat	Sebagian besar aktif	Hampir seluruh anak aktif
Menggunakan bahan/lingkungan	Belum dimanfaatkan	Masih terbatas	Cukup optimal	Kreatif dan optimal
Mengelola kegiatan bermain	Belum efektif	Masih perlu banyak arahan	Cukup efektif	Efektif dan responsif
Melakukan refleksi	Belum melakukan	Dengan banyak bantuan	Sudah mampu	Mandiri dan mendalam
Berbagi ide dan berkolaborasi	Belum terlibat	Mulai terlibat	Aktif berkolaborasi	Sangat aktif dan memberi inspirasi

Keterangan skala:
1 = Belum Berkembang
2 = Mulai Berkembang
3 = Berkembang Sesuai Harapan
4 = Berkembang Sangat Baik

LAMPIRAN D: TABEL INDIKATOR DAMPAK PADA SISWA

Kelas:
Guru:
Judul permainan:
Pengamat:

Indikator yang Diamati	1	2	3	4
Antusiasme mengikuti permainan	Rendah	Mulai tertarik	Antusias	Sangat antusias
Keterlibatan dalam permainan	Pasif	Mulai terlibat	Aktif	Sangat aktif
Interaksi dengan teman	Minim	Mulai berinteraksi	Baik	Sangat aktif dan positif
Mengikuti aturan permainan	Belum mampu	Dengan banyak bantuan	Cukup mampu	Mandiri
Mengemukakan ide/pertanyaan	Belum terlihat	Mulai mencoba	Aktif	Sangat aktif dan relevan
Memahami materi pembelajaran	Belum terlihat	Mulai memahami	Memahami	Memahami dan mampu menjelaskan kembali

Cara Pengukuran

Nilai akhir = jumlah skor yang diperoleh ÷ skor maksimal × 100%

Interpretasi hasil:

81–100% = Sangat Baik
61–80% = Baik
41–60% = Cukup
≤40% = Perlu Pengembangan

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Ali, M. (2021) Kreativitas Guru dalam Mengajarkan Kecakapan Hidup pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1).

Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022) Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal,* 1(2), 465–470.

Andini, S. J., Farica, M. C., & Asmawulan, T. (2024) Belajar Sambil Bermain: Cara Sekolah Mendukung Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Early Childhood Research Journal,* 7(2).

Bachtiar, Y., Herlina, & Ilyas, S. N. (2022) Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4):2802-2812.

Erikson, E. H. (1950) *Childhood and Society*. (New York: W. W. Norton & Company).

Fitriani, L., & Harjanty, R. (2022) Pengembangan Kreativitas Guru serta Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini. J*urnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).

Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2016) *Becoming Brilliant: What Science Tells Us About Raising Successful Children*. (Washington, DC: American Psychological Association).

Hartinah, H., Nurhayati, & Mukhtar, N. A. H. (2020) Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5–6 Tahun dengan Metode Bermain Peran. J*ournal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 115–127.

Hendriani, M. (2010) Media Pembelajaran tentang Pola Makan Seimbang bagi Anak-Anak Usia 4–6 Tahun melalui Permainan. J*urnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 12(1), 36–44.

Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021) Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103.

Hidayati, N., Qothrunnada, Z., Nabilah, F., Khasanah, U., Rodliyah, S. K., Safira, M. E., & Machfud, N. U. A. C. (2024) Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan

Taman Ceria (Belajar Sambil Bermain di Luar Ruangan) di Desa Pasinan Kecamatan Lekok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 81–98.

Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009) *A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence*. (Oxford, UK: Oxford University Press).

Ishak, A. P., Afifah, R. N., & Kamelia, S. Q. (2021) Strategi Belajar Sambil Bermain sebagai Metode Pembelajaran terhadap Anak pada Masa Pandemi di Desa Leuwigoong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat,* 1(87).

Issalillah, F., Masnawati, E., Mardikaningsih, R., Hariani, M., Azizah, F., Mamesah, D. A., Jaatsiyah, A. E., & Halizah, S. N. (2024) Strategi Kolaboratif dalam Pengembangan Lingkungan Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 49–62.

Jamilah, S. (2019) Pengembangan Sosial-Emosional Anak melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelompok B Anak Usia Dini. *Jurnal Pelangi*, 1(1), 84–100.

Jatirahayu, W. (2013) Guru Berkualitas Kunci Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 17(2).

Knight, J. (2007) *Instructional Coaching: A Partnership Approach to Improving Instruction*. (Newbury Park, CA: Corwin Press).

Knight, J. (2018) *The Impact Cycle: What Instructional Coaches Should Do to Foster Powerful Improvements in Teaching*. (Newbury Park, CA: Corwin Press).

Knowles, Malcolm S. (1980) *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. (Wilton, CT: Association Press).

Knowles, M. S. (1973) *The Adult Learner: A Neglected Species. (*Houston, TX: Gulf Publishing Company).

Lestari, Lina Dani. (2020) Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak* 9(2).

Mahmud, B. (2023) Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 93–102.

Novitasari, N., Rosyida, E. A., Maslakah, S., Azkiyya, C., & Shofiyana, A. (2023) Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreativitas Guru PAUD dalam Mengajar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 245–258.

Nufus, E. A. B., Riyanto, Y., & Setyowati, S. (2024) Strategi dan Pendekatan Kepemimpinan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan Islam*, 6(2), 185–202.

Nurdiani, Y. (2013) Penerapan Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Intelligence pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 2(2).

Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2022) Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Metode Belajar Sambil Bermain. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 126–129.

Parten, M. B. (1932) Social Participation Among Pre-School Children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269.

Piaget, J. (1936) *The Origins of Intelligence in Children*. (Madison, CT: International Universities Press.)

Piaget, J. (1951) *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. (Milton Park, U.K.: Routledge).

Pratiwi, W. (2017) Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2).

Rahmatunnisa, S., & Halimah, S. (2018) Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4–5 Tahun melalui Bermain Pasir. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).

Ritonga, F. U., & Dilena, H. (2022) Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Guna Memenuhi Kebutuhan Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora,* 1(1), 30–35.

Rohmah, N. (2016) Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2).

Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020) Upaya Guru Membangun Interaksi Siswa melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163.

Salama, N., Hikrawati, & Harisa. (2023) Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 108–112.

Samad, R., Mahmud, N., Wondal, R., Safitri, A., & Muhammad, I. (2024) Pelatihan Pemanfaatan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Guru PAUD di Kota Ternate. *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 101–106.

Sari, M. (2014) Peningkatan Kecerdasan Kinestetik melalui Kegiatan Bermain Air. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1).

Siu, O. C., Lisniasari, & Wijaya, L. (2023) Belajar Sambil Bermain dalam Meningkatkan Psikomotorik Anak TK di Sekolah Maitreyawira. *Jurnal Bina Gogik*, 10(1), 149–155.

Solikhah, A. M., Nursanti, A. D., & Qodim, E. N. F. (2022) Modifikasi E-Book sebagai Sarana Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar melalui Metode Belajar Sambil Bermain. Artikel Seminar Nasional Inovasi Pendidikan ke-6, 732–738.

Vygotsky, L. S. (1978) *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. (Cambridge MA: Harvard University Press).

Winangun, I. M. A., & Septiana, A. N. (2023) Penguatan Pendidikan Karakter Siswa SD melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–7.

Zaini, Ahmad. (2019) Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuL A Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3(1):118.

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018) *Learning Through Play: A Review of the Evidence*. (Billund, Denmark: The LEGO Foundation).