



---

## **SOSIALISASI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TK ADHYAKSA XVI BALIKPAPAN**

**Yuni Ika Pratiwi**

Universitas Widya Gama Mahakam, Samarinda, Indonesia

Email: [yuni.ika@uwgm.ac.id](mailto:yuni.ika@uwgm.ac.id)

---

### **Abstract (English)**

*This community service activity aims to improve the understanding and skills of teachers at TK Adhyaksa XVI Balikpapan in implementing play-based learning methods to support creativity in early childhood. Play-based learning has proven effective in supporting cognitive, social, motor, and emotional development in children, while creating an interactive and enjoyable learning atmosphere. The program includes socialization, training, workshops, and implementation assistance in classrooms. The results show that teachers at TK Adhyaksa XVI Balikpapan successfully designed play-based lesson plans relevant to the curriculum and children's developmental needs. Simulations and classroom implementations effectively motivated children to actively engage in the learning process. Additionally, this activity produced a simple guide as a reference for play-based learning methods to support the sustainability of classroom practices. This activity has had a positive impact on improving teaching quality and children's creativity at TK Adhyaksa XVI Balikpapan. Challenges such as limited facilities and resources need to be addressed in future development programs. Further training, improved facilities, and regular evaluations are recommended to ensure the optimal and sustainable implementation of this method.*

### **Abstrak (Indonesia)**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di TK Adhyaksa XVI Balikpapan dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung kreativitas anak usia dini. Pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam membantu perkembangan kognitif, sosial, motorik, dan emosional anak, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Program ini meliputi sosialisasi, pelatihan, workshop, serta pendampingan implementasi di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru-guru di TK Adhyaksa XVI Balikpapan mampu merancang rencana pembelajaran berbasis permainan yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan perkembangan anak. Simulasi dan implementasi permainan di kelas berhasil memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan panduan sederhana sebagai referensi metode pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung keberlanjutan praktik di kelas. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan kreativitas anak di TK Adhyaksa XVI Balikpapan. Tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan sumber daya perlu menjadi perhatian dalam kegiatan pengembangan selanjutnya. Disarankan adanya pelatihan lanjutan, peningkatan fasilitas, dan evaluasi rutin untuk memastikan implementasi metode ini dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perkembangan seluruh aspek kehidupan seorang anak. Pada usia dini, anak-anak mulai membangun dasar-

### **Article History**

*Submitted: 2 Januari 2025*

*Accepted: 5 Januari 2025*

*Published: 10 Januari 2025*

### **Key Words**

*play-based learning, children's creativity, early childhood education, community service*

### **Sejarah Artikel**

*Submitted: 2 Januari 2025*

*Accepted: 5 Januari 2025*

*Published: 10 Januari 2025*

### **Kata Kunci**

*Pembelajaran berbasis permainan, kreativitas anak, pendidikan anak usia dini, pengabdian masyarakat.*



dasar kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan fisik yang akan menentukan keberhasilan mereka di masa depan (Zulkarnain, 2020). Taman Kanak-Kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan formal yang pertama memberikan peluang bagi anak untuk belajar dalam lingkungan yang aman dan mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh. Namun, dalam kenyataannya, para pendidik di TK sering kali dihadapkan pada tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan mampu merangsang kreativitas anak.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah melalui metode pembelajaran berbasis permainan. Pendidikan berbasis permainan memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik anak (Sulastri & Nurbaiti, 2020). Selain itu, permainan yang dirancang secara terstruktur dapat membantu anak untuk memahami konsep-konsep dasar pembelajaran seperti matematika, bahasa, dan sains dengan cara yang menyenangkan (Sutrisno, 2019). Oleh karena itu, penting bagi para pendidik di TK untuk memahami bagaimana cara mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan yang efektif dan sesuai dengan perkembangan anak.

Pada kenyataannya, meskipun metode berbasis permainan sudah dikenal luas dalam dunia pendidikan anak usia dini, tidak semua guru memiliki pemahaman atau keterampilan untuk menerapkannya dengan baik. Salah satu faktor yang memengaruhi hal ini adalah kurangnya pelatihan dan sosialisasi mengenai teknik dan metode pembelajaran yang berbasis pada permainan edukatif. Dalam konteks ini, pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen atau tenaga pengajar dari perguruan tinggi sangat penting untuk membantu para guru meningkatkan kualitas pembelajaran yang mereka lakukan di kelas.

TK Adhyaksa XVI Balikpapan, sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini, memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Namun, berdasarkan hasil observasi sementara, para guru di TK tersebut masih mengandalkan metode tradisional yang cenderung monoton dan kurang mampu menarik minat serta kreativitas anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan adanya pelatihan dan sosialisasi tentang metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterampilan para guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada para guru tentang pentingnya penerapan metode berbasis permainan dalam meningkatkan kreativitas anak-anak. Dalam hal ini, diharapkan para guru dapat lebih paham tentang bagaimana merancang permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif, serta mampu mendukung perkembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak di TK. Dengan demikian, melalui pengabdian masyarakat ini, diharapkan tercipta sinergi antara dunia akademik dan dunia pendidikan anak usia dini, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan di TK Adhyaksa XVI Balikpapan.

Meskipun terdapat banyak bukti yang menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak (Nasution, 2021), masih terdapat sejumlah tantangan dalam penerapannya di TK. Salah satunya adalah pemahaman yang terbatas dari para pendidik mengenai bagaimana merancang dan mengimplementasikan permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik. Guru sering kali kesulitan dalam memilih jenis permainan yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, beberapa permainan juga memerlukan fasilitas dan sumber daya yang mungkin tidak selalu tersedia di setiap TK, terutama di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan fasilitas.



Penelitian oleh Sulastrri & Nurbaiti (2020) menunjukkan bahwa banyak guru yang belum terbiasa menggunakan metode berbasis permainan karena terbatasnya pelatihan yang mereka terima selama masa pendidikan dan kurangnya pemahaman tentang prinsip-prinsip pembelajaran yang berbasis pada teori perkembangan anak. Padahal, permainan yang berbasis pada perkembangan kognitif dan sosial anak sangat efektif dalam membangun keterampilan dasar yang diperlukan oleh anak-anak untuk belajar lebih lanjut di tingkat pendidikan dasar. Oleh karena itu, sosialisasi dan pelatihan bagi guru-guru di TK, seperti yang akan dilakukan di TK Adhyaksa XVI Balikpapan, sangat penting untuk mengatasi masalah ini.

Berdasarkan penelitian terkini, metode pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Sutrisno (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial tidak hanya membantu anak-anak dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-temannya. Ini sangat penting mengingat bahwa kreativitas anak berkembang lebih baik dalam lingkungan yang interaktif dan kolaboratif.

Selain itu, permainan juga dapat memperkenalkan anak-anak pada konsep-konsep abstrak seperti matematika dan bahasa secara lebih menyenangkan. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar angka, bentuk, warna, serta keterampilan sosial tanpa merasa tertekan atau bosan. Permainan juga memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan berpikir kritis, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan kreativitas mereka (Larasati, 2021).

Menurut Nasution (2021), implementasi pembelajaran berbasis permainan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Permainan yang menyenangkan membantu anak-anak merasa lebih terlibat dalam kegiatan belajar, yang pada gilirannya meningkatkan konsentrasi dan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak. Hal ini berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat TK, di mana anak-anak mulai membangun fondasi untuk belajar sepanjang hidup.

Melihat pentingnya permainan dalam pembelajaran anak usia dini, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pelatihan kepada para guru di TK Adhyaksa XVI Balikpapan tentang cara merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan yang efektif. Sosialisasi yang dilakukan akan mencakup materi tentang pentingnya kreativitas dalam pembelajaran, cara-cara memilih permainan edukatif yang tepat, serta bagaimana menyusun rencana pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan namun tetap memenuhi tujuan pembelajaran. Di akhir pelatihan, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dan kompeten dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan di kelas mereka.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di TK Adhyaksa XVI Balikpapan dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat merangsang kreativitas anak-anak?
2. Apa saja strategi yang dapat dilakukan untuk menyosialisasikan pentingnya metode pembelajaran berbasis permainan di kalangan guru TK agar mereka lebih mampu



merancang dan mengimplementasikan permainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini?

3. Bagaimana cara merancang permainan yang dapat membantu anak-anak di TK Adhyaksa XVI Balikpapan untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik mereka secara efektif melalui metode pembelajaran berbasis permainan?
4. Apa solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi keterbatasan fasilitas atau sumber daya dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan di TK Adhyaksa XVI Balikpapan?
5. Bagaimana meningkatkan kreativitas anak-anak di TK Adhyaksa XVI Balikpapan melalui penerapan metode pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan, edukatif, dan relevan dengan perkembangan anak?

### **C. Tujuan Pengabdian Masyarakat**

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul Sosialisasi Metode Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Adhyaksa XVI Balikpapan memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK melalui metode pembelajaran berbasis permainan yang kreatif dan edukatif. Tujuan spesifik dari kegiatan ini meliputi:

#### **1. Meningkatkan Pemahaman Guru**

- Memberikan wawasan kepada guru di TK Adhyaksa XVI Balikpapan mengenai konsep dan pentingnya metode pembelajaran berbasis permainan dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

#### **2. Melatih Keterampilan Guru**

- Melatih guru dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, baik dari segi kognitif, motorik, sosial, maupun emosional.

#### **3. Meningkatkan Kreativitas Anak**

- Mendukung pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan terintegrasi dalam proses pembelajaran.

#### **4. Mengembangkan Media Pembelajaran**

- Membantu guru mengembangkan media dan alat permainan sederhana yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehari-hari di TK.

#### **5. Menyusun Rencana Pembelajaran**

- Membimbing guru untuk menyusun rencana pembelajaran berbasis permainan yang terintegrasi dengan kurikulum pendidikan anak usia dini.

#### **6. Meningkatkan Motivasi Guru**

- Memotivasi para guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak.

#### **7. Mendorong Implementasi Berkelanjutan**

- Mendorong penerapan metode pembelajaran berbasis permainan secara berkelanjutan di TK Adhyaksa XVI Balikpapan melalui pendampingan dan tindak lanjut.

#### **8. Membangun Kolaborasi**

- Meningkatkan kolaborasi antara pihak akademisi (dosen) dan praktisi (guru TK) dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.



#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini menggabungkan pendekatan sosialisasi, pelatihan, dan praktik langsung. Berikut adalah rinciannya:

##### **1. Pendekatan Sosialisasi**

- Tujuan: Meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya pembelajaran berbasis permainan dan manfaatnya untuk perkembangan anak usia dini.

- Deskripsi: Sosialisasi dilakukan melalui presentasi, diskusi, dan sharing session dengan para guru di TK Adhyaksa XVI Balikpapan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan konsep dasar pembelajaran berbasis permainan, manfaatnya, serta relevansi metode ini dalam mendukung kreativitas anak. Selain itu, sosialisasi juga mencakup informasi mengenai teori-teori perkembangan anak yang mendasari pendekatan pembelajaran ini (misalnya teori kognitif Piaget dan teori sosial Vygotsky).

- Teknik:

- Ceramah dan diskusi interaktif: Menyampaikan materi secara teori mengenai pentingnya pembelajaran berbasis permainan dan kaitannya dengan kreativitas anak.

- Video edukasi: Menampilkan contoh aplikasi metode pembelajaran berbasis permainan yang sukses diterapkan di berbagai TK.

- Studi kasus: Mengkaji kasus-kasus nyata dari TK yang sudah berhasil menerapkan metode ini.

##### **2. Pelatihan (Training) untuk Guru**

- Tujuan: Memberikan keterampilan praktis kepada para guru untuk merancang dan menerapkan permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di TK.

- Deskripsi: Pelatihan ini mencakup materi tentang desain permainan yang mendukung perkembangan anak, teknik mengelola kelas dengan pendekatan berbasis permainan, serta cara-cara evaluasi permainan yang efektif. Para guru akan dilatih untuk membuat permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang kreativitas, keterampilan sosial, dan kognitif anak.

- Teknik:

- Simulasi dan role-playing: Guru akan dilibatkan dalam simulasi aktivitas kelas yang menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran. Mereka akan mempraktikkan bagaimana mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran sehari-hari.

- Penyusunan Rencana Pembelajaran: Guru akan diminta untuk membuat rencana pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan langsung di kelas mereka.

- Presentasi materi: Penjelasan tentang jenis-jenis permainan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (misalnya permainan yang mendukung keterampilan motorik, kognitif, atau sosial).

##### **3. Praktik Langsung (Workshop)**

- Tujuan: Memberikan kesempatan bagi guru untuk mempraktikkan secara langsung bagaimana merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis permainan di kelas.

- Deskripsi: Workshop ini merupakan sesi praktis di mana para guru akan berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk merancang permainan yang relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran di TK. Mereka juga akan mencoba mengimplementasikan permainan tersebut dalam simulasi kelas kecil, yang kemudian dapat langsung dievaluasi.



- Teknik:

- Kolaboratif: Guru akan bekerja dalam kelompok untuk merancang permainan yang sesuai dengan usia anak dan tujuan pembelajaran. Kelompok ini akan membahas dan memilih permainan yang paling sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak.

- Simulasi Kelas: Guru akan melakukan praktik langsung dengan simulasi kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Ini memberi kesempatan untuk melatih keterampilan mereka dalam memfasilitasi permainan edukatif dan mengelola interaksi dengan anak.

- Feedback dan Evaluasi: Setiap kelompok akan mempresentasikan permainan yang mereka desain, diikuti dengan sesi umpan balik dari rekan-rekan guru dan fasilitator. Evaluasi ini bertujuan untuk memberikan saran dan perbaikan agar permainan dapat lebih efektif di kelas.

#### 4. Pendekatan Refleksi dan Evaluasi

- Tujuan: Menilai efektivitas kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan workshop serta memastikan pemahaman dan penerapan pembelajaran berbasis permainan oleh para guru.

- Deskripsi: Setelah pelatihan dan praktik langsung, dilakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi pemahaman guru mengenai materi yang telah disampaikan. Evaluasi juga akan mencakup sejauh mana para guru mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan sehari-hari di kelas mereka.

- Teknik:

- Diskusi reflektif: Guru diajak untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi setelah menerapkan permainan edukatif di kelas.

- Kuesioner atau survei: Guru diminta untuk mengisi survei yang berisi pertanyaan tentang kepuasan mereka terhadap pelatihan, pemahaman mereka mengenai materi, dan kesiapan mereka untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan.

#### Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan selama proses pelatihan dan workshop dengan memberikan umpan balik secara langsung kepada guru berdasarkan observasi praktik mereka.

### E. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Sosialisasi Metode Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Adhyaksa XVI Balikpapan" telah dilaksanakan pada tanggal 3 November 2024. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada para guru tentang pentingnya penggunaan permainan dalam pembelajaran anak usia dini, serta untuk melatih mereka dalam merancang dan mengimplementasikan permainan edukatif yang dapat merangsang kreativitas anak-anak. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan dan workshop. Berikut ini adalah hasil dan pembahasan terkait implementasi kegiatan tersebut.

#### 1. Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Permainan

Pada tahap awal, dilakukan sosialisasi mengenai pentingnya pembelajaran berbasis permainan untuk merangsang kreativitas anak. Sosialisasi ini dihadiri oleh seluruh guru yang ada di TK Adhyaksa XVI Balikpapan dan berlangsung dengan antusias. Dalam sosialisasi ini, para guru diberikan penjelasan mengenai teori perkembangan anak yang mendasari pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Salah satu hal yang ditekankan adalah bagaimana permainan dapat mendukung perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak (Sutrisno, 2019).

Hasil:



- Sebagian besar guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap konsep pembelajaran berbasis permainan dan manfaatnya bagi anak usia dini.
- Guru-guru mengungkapkan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami bagaimana merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- Beberapa guru juga mengungkapkan keterbatasan dalam menggunakan permainan edukatif karena kurangnya fasilitas atau sumber daya yang memadai di TK.

**Pembahasan:**

Sosialisasi ini berhasil memberikan pemahaman awal tentang pentingnya permainan dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Sulastri & Nurbaiti (2020), penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan. Namun, untuk dapat mengimplementasikan metode ini secara maksimal, guru perlu memahami prinsip-prinsip desain permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Piaget, 2019).



**2. Pelatihan dan Pembuatan Rencana Pembelajaran Berbasis Permainan**

Pada tahap pelatihan, guru-guru diberikan keterampilan praktis dalam merancang permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Mereka dilatih untuk membuat permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, seperti meningkatkan kemampuan motorik halus, keterampilan sosial, dan keterampilan bahasa anak. Pelatihan ini mencakup pembuatan rencana pembelajaran yang mengintegrasikan permainan.

**Hasil:**

- Guru-guru berhasil merancang beberapa permainan edukatif yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran TK. Permainan yang dirancang berfokus pada pengembangan kemampuan motorik, seperti permainan dengan menggunakan alat bantu (bola, papan keseimbangan), serta permainan yang melibatkan keterampilan sosial, seperti permainan peran dan berbagi.
- Beberapa guru merasa lebih percaya diri setelah memahami cara merancang permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.
- Adanya tantangan terkait dengan keterbatasan fasilitas yang ada di TK, yang mengharuskan para guru untuk berkreasi dengan sumber daya yang terbatas.

**Pembahasan:**

Pelatihan ini menunjukkan bahwa guru-guru mulai memahami pentingnya integrasi permainan dalam pembelajaran. Menurut Nasution (2021), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Namun, tantangan terkait fasilitas memang harus diatasi, karena beberapa permainan



membutuhkan alat atau ruang yang lebih luas untuk dapat berjalan efektif. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan permainan yang sederhana tetapi tetap edukatif dan dapat dilakukan dengan sumber daya yang terbatas.



### 3. Workshop: Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan

Workshop ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada para guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan di kelas. Para guru melakukan simulasi dan role-playing untuk menerapkan permainan yang telah mereka rancang. Dalam simulasi ini, guru juga melakukan evaluasi terhadap permainan yang mereka buat, untuk memastikan permainan tersebut dapat diterima dan dipahami oleh anak-anak.

**Hasil:**

- Simulasi pembelajaran berbasis permainan berjalan lancar, dengan sebagian besar guru mampu memfasilitasi kegiatan bermain dengan baik.



- Beberapa guru merasa kurang yakin dalam mengelola dinamika kelas selama permainan, terutama ketika beberapa anak belum terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis permainan.
- Evaluasi terhadap permainan yang dilakukan setelah simulasi menunjukkan bahwa sebagian besar permainan dapat diterima oleh anak-anak, tetapi membutuhkan waktu lebih lama untuk adaptasi.

**Pembahasan:**

Workshop ini memberikan kesempatan kepada guru untuk menguji dan mengevaluasi permainan yang mereka rancang secara langsung. Hasil ini sejalan dengan temuan Sutrisno (2019), yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan membutuhkan adaptasi, baik dari guru maupun anak. Peran guru dalam mengelola kelas sangat penting, terutama dalam memastikan bahwa setiap anak dapat terlibat aktif dalam permainan tanpa merasa terabaikan. Oleh karena itu, keterampilan manajerial kelas perlu diperkuat agar permainan dapat berjalan efektif.



**F. Kesimpulan dan Saran**

**Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul *"Sosialisasi Metode Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Adhyaksa XVI Balikpapan"* berhasil mencapai tujuannya. Guru-guru di TK Adhyaksa XVI Balikpapan menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai pentingnya metode pembelajaran berbasis permainan. Mereka juga berhasil menyusun rencana pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif untuk mendukung kreativitas, keterampilan kognitif, dan interaksi sosial anak.

Metode pembelajaran berbasis permainan berhasil diimplementasikan selama workshop dan simulasi. Aktivitas bermain ini mendorong keterlibatan aktif anak-anak, membuktikan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Kegiatan ini menghasilkan panduan sederhana mengenai metode pembelajaran berbasis permainan, yang dapat menjadi referensi bagi guru untuk menerapkan dan melanjutkan praktik ini di kelas. Program ini memberikan dampak positif terhadap kualitas pengajaran di TK



Adhyaksa XVI Balikpapan, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi anak-anak.

Namun, beberapa tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan sumber daya masih menjadi kendala yang perlu diatasi untuk mendukung penerapan metode ini secara optimal.

### **Saran**

Pelatihan berkala perlu dilakukan untuk memberikan pembaruan pengetahuan dan keterampilan bagi para guru dalam merancang dan mengelola metode pembelajaran berbasis permainan yang kreatif dan inovatif. Manajemen sekolah disarankan untuk meningkatkan fasilitas dan menyediakan alat permainan edukatif yang memadai untuk mendukung beragam aktivitas bermain di kelas.

Evaluasi berkala terhadap penerapan metode pembelajaran berbasis permainan perlu dilakukan untuk mengetahui efektivitasnya serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh guru. Selain itu, kerjasama dengan orang tua perlu ditingkatkan. Orang tua dapat didorong untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis permainan di rumah sehingga pembelajaran menjadi lebih terpadu.

Sekolah juga dapat mendokumentasikan dan membagikan implementasi metode pembelajaran berbasis permainan yang berhasil sebagai praktik terbaik untuk menginspirasi lembaga pendidikan anak usia dini lainnya di daerah tersebut. Dengan melaksanakan saran-saran ini, TK Adhyaksa XVI Balikpapan diharapkan dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif bagi perkembangan anak.

### **Daftar Pustaka**

- Agustiani, E., & Setyowati, W. (2021). \*Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini: Strategi dan Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan\*. Jurnal Pendidikan Anak, 8(2), 123-135.
- Alwi, M. F., & Nugroho, H. (2020). \*Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini\*. Jurnal Psikologi Anak dan Remaja, 4(1), 45-58.
- Anwar, M. R., & Hidayah, F. (2022). \*Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini\*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 10(3), 217-230.
- Anggraeni, F. (2020). \*Model Bermain Sambil Belajar untuk Pendidikan Anak Usia Dini\*. Jurnal Ilmiah PAUD, 6(3), 87-98.
- Arikunto, S. (2020). \*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif\*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki, H., & Astuti, N. (2021). \*Penggunaan Media Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini\*. Jurnal Pendidikan Anak, 12(1), 50-60.
- Fitri, N., & Kurniawati, H. (2022). \*Efek Pembelajaran Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini\*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 11(2), 78-90.
- Harini, S. R., & Suryana, D. (2020). \*Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini\*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(1), 62-74.
- Haryani, T. (2021). \*Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan pada Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik\*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 7(2), 89-102.



- 
- Mulyadi, A., & Wulandari, F. (2020). \*Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini\*. Jurnal Pendidikan Anak, 11(3), 120-135.
- Nugraha, A., & Lestari, D. (2019). \*Manfaat Permainan Kreatif dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini\*. Jurnal Pendidikan Anak, 8(1), 20-30.
- Nuryanti, S. (2019). \*Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan\*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(1), 45-57.
- Piaget, J. (2019). \*Psikologi Pendidikan Anak: Konsep dan Aplikasi\*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Puspita, R., & Wahyuni, N. (2021). \*Meningkatkan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini dengan Pembelajaran Berbasis Permainan\*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak, 7(4), 104-115.
- Rahman, T., & Sari, A. (2022). \*Penerapan Game-Based Learning untuk Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini\*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(2), 111-125.
- Safitri, E., & Widodo, T. (2020). \*Peran Guru dalam Mengintegrasikan Permainan Edukatif di Pembelajaran Anak Usia Dini\*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(1), 67-80.
- Sulastri, I., & Nurbaiti, S. (2020). \*Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Bermain\*. Jurnal Pendidikan Anak, 6(2), 34-40.
- Sutrisno, H. (2019). \*Pembelajaran Kreatif Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini\*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 9(3), 45-51.
- Wibowo, R., & Suryadi, H. (2022). \*Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini\*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5(4), 150-160.
- Yulianti, A. (2021). \*Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini\*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 12(2), 98-110.
- Zulkarnain, M. (2020). \*Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini dalam Membangun Karakter dan Kecerdasan Anak\*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(4), 78-86.
- Wahyuningsih, L. (2021). \*Implementasi Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak\*. Jurnal Pendidikan Kreatif, 5(4), 45-56.