

Program Pendampingan Penerapan *Learning Through Play* Di Sekolah Dasar Wilayah Pekalongan Jawa Tengah

¹Nina Nurhasanah*, ²Gusti Yarmi, ³Anggi Citra Apriliana

¹PGSD, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
Email Corresponding: nnurhasanah@unj.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Guru <i>Learning Through Play</i> Pekalongan Program Pendampingan Sekolah Dasar	Perlunya strategi untuk menyiapkan guru dalam peningkatan kompetensi profesional untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Salah satu solusi dengan menyiapkan guru yang mampu mengimplementasikan <i>Learning Through Play</i> dalam pembelajaran melalui kegiatan pelatihan/ pendampingan khususnya di wilayah Pekalongan Jawa Tengah. Hal ini dikarenakan masing belum banyak bentuk pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penerapan <i>Learning Through Play</i> pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Peserta berasal dari guru-guru yang ada di wilayah Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah, dan diadakan pada Senin 5 Agustus 2024. Kegiatan dilakukan dengan metode berupa workshop, diawali dengan pemberian materi yang disampaikan oleh pemateri melalui ceramah dan tanya jawab, dilanjutkan dengan diskusi, serta pemberian tugas kelompok untuk mempraktekkan <i>Learning Through Play</i> . Hasil yang didapat selama pelatihan menggambarkan minimnya kemampuan guru dalam hal <i>Learning Through Play</i> . Setelah mendapatkan pendampingan, para guru memiliki pengetahuan dan pemahaman secara konsep dan teori, dan mampu mengimplementasikan <i>Learning Through Play</i> dalam pembelajaran, sehingga mampu mengembangkan potensi siswa secara utuh.
Keywords: Elementary School <i>Learning Through Play</i> Mentoring Program Pancasila Student Profile Pekalongan	ABSTRACT A strategy is needed to prepare teachers to improve professional competence to make learning more enjoyable and meaningful. One solution is to prepare teachers who can implement <i>Learning Through Play</i> in learning through training/mentoring activities, especially in the Pekalongan area of Central Java. This is because not many forms of training are to the needs of 21st-century learning. The community service activities of each community aim to improve teacher competence in implementing <i>Learning Through Play</i> in the learning process in Elementary Schools. Participants came from teachers in the Pekalongan Regency area of Central Java and were held on Monday, August 5, 2024. The activity was carried out using a workshop method, starting with the provision of material delivered by the speaker through lectures and questions and answers, followed by discussions, and giving group assignments to practice <i>Learning Through Play</i> . The results obtained during the training illustrate the minimum ability of teachers in terms of <i>Learning Through Play</i> . After receiving mentoring, the teachers have knowledge and understanding in terms of concepts and theories and can implement <i>Learning Through Play</i> in learning, so that they can develop students' potential as a whole.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan secara ideal mampu mengembangkan potensi siswa secara komprehensif, dan memberi pengalaman belajar bervariasi dengan suasana belajar yang menyenangkan. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar ataupun secara sengaja untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan seseorang baik softskill ataupun hardskill dan membimbing secara moral dan intelektual seseorang ke arah yang lebih baik (Bram Patricia Angelina Made Frida Yulia Yohana Dian Rahayu et al., 2022). Harapannya pendidikan yang diberikan kepada siswa mampu mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki secara utuh. Untuk mencapai tujuan mengoptimalkan potensi siswa dalam belajar, maka dibutuhkan berbagai pendekatan

pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Bagi siswa sekolah dasar salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai adalah *learning through play*, didasari bahwa masa usia sekolah dasar adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun hingga usia 12 tahun sesuai dengan karakteristik usia sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya (Rosidin, 2021). Oleh karena itu pembelajaran ditingkat pendidikan dasar diusahakan untuk terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan (Rohmah, 2017).

Secara faktual terdapat permasalahan dalam pembelajaran diantaranya proses pembelajaran cenderung memisahkan antara pikiran dan afeksi siswa. Proses pembelajaran cenderung hanya untuk mengembangkan kemampuan akademik siswa, sehingga menyebabkan menjadi kurang bermakna bagi siswa dan kurang berdampak pada kehidupan siswa. Cenderung dalam proses pembelajaran lebih dominan mementingkan capaian kompetensi akademik. Selain itu juga pengelolaan kelas yang belum mampu menciptakan suasana kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui pelibatangannya secara proaktif dan interaktif di dalam proses pembelajaran (Budimansyah, 2010). Dengan demikian pembelajaran terkesan kaku, kurang fleksibel, kurang demokratis, dan guru cenderung lebih dominan dibanding siswa dalam pembelajaran, sehingga kurang menyenangkan dan membuat siswa senang dalam belajar.

Hal ini didukung hasil riset yang menunjukkan bahwa permasalahan di sekolah dasar di pengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal pada siswa serta faktor eksternal yang berasal dari lingkungan. Faktor internal merupakan faktor dari siswa sendiri yaitu faktor jasmani (fisik dan kesehatan), faktor psikis kejiwaan (minat belajar, bakat dan motivasi), dan faktor kelelahan fisik siswa (Sundari & Zahro, 202). Faktor eksternal tersebut antara lain adalah keluarga, guru dan lingkungan masyarakat (Mudli'ah & Manik, 2023). Guru menjadi faktor eksternal dalam masalah pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Guru belum optimal menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar dan kapasitas kemampuan guru yang terbatas mengenai pendekatan pembelajaran yang inovatif. Padahal guru merupakan komponen kunci dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan menjadi salah satu penentu keberhasilan pendidikan, seperti membentuk watak bangsa dan mengembangkan potensi siswa dalam kerangka pembangunan pendidikan di Indonesia (Rosidin, 2021). Permasalahan yang mendasar pada bidang pendidikan berupa kurangnya perbaikan kualitas terutama sumber daya manusia khususnya pada para pendidik yang tidak optimal dalam mengembangkan potensinya (Rahmat, Sapriya, Dadang Sundawa, Iim Siti Masyitoh, 2009). Disinilah adanya kebutuhan bagi para guru untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan tentang pembelajaran yang inovatif, menyenangkan dan menggembirakan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa di sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar adalah dengan *Learning Through Play* atau bermain sambil belajar. Dengan menggunakan pendekatan *Learning Through Play* dapat mengembangkan potensi siswa selain kecerdasan akademiknya. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian bahwa bahwa pembelajaran melalui bermain mendukung pengembangan keterampilan literasi dan numerasi awal dalam pendekatan terpadu, sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial, emosional, fisik, dan kreatif anak (Marbina, Church & Tayler, 2011 dalam Parker et al., 2019). Selanjutnya dijelaskan bahwa terdapat dampak pembelajaran melalui bermain terhadap keterampilan holistik anak, yaitu, pengembangan keterampilan kognitif, sosial, emosional, fisik, dan kreatif. Dampak pembelajaran melalui bermain dapat mengembangkan keterampilan holistik anak, yaitu perkembangan kognitif, sosial, emosional, fisik dan keterampilan kreatif. Jadi memang belajar melalui bermain mendukung pengembangan keterampilan membaca dan berhitung sejak dini secara terpadu, sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial, emosional, fisik, dan kreatif anak (Parker et al., 2022). Dengan pendekatan *Learning Through Play* memudahkan siswa untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara komprehensif dan tentu pembelajaran lebih menyenangkan dan menggembirakan.

Belajar melalui bermain menjadi strategi penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa, inklusi, dan pengembangan keterampilan holistik. Para pembuat kebijakan, peneliti, dan pendidik telah mempromosikan gagasan bahwa belajar melalui bermain sesuai dengan perkembangan. Namun, perlu panduan praktis tentang bagaimana belajar melalui Studi-studi ini menguraikan bagaimana anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, emosional, kreatif, dan fisik melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang dialami sebagai sesuatu yang menyenangkan, bermakna, interaktif secara sosial, melibatkan secara aktif, dan berulang. bermain agar dapat digunakan secara efektif dalam konteks sekolah formal. Siswa dapat

mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, emosional, kreatif, dan fisik melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang dialami sebagai sesuatu yang menyenangkan, bermakna, interaktif secara sosial, melibatkan secara aktif, dan berulang (Parker et al., 2022).

Kegiatan bermain sambil belajar ini juga dapat memanfaatkan media permainan anak-anak tradisional yang merupakan kearifan lokal yang dimiliki setiap daerah yang ada di Indonesia. Banyak kearifan lokal berupa media permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagaimana beberapa hasil penelitian yang telah ada sebelumnya, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Vina Gayu Buana, Siti Uswatun Kasanah dengan judul “Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek dalam Upaya Pengembangan Karakter Sejak Usia Dini”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis permainan engklek. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carrey yang dilaksanakan pada SDN 6 Arjowilangun Kec. Kalipare dan subjeknya siswa kelas IV. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model berbasis permainan engklek ini dapat mengembangkan karakter siswa di kelas sekolah dasar (Buana & Kasanah, 2018).

Penelitian berikutnya berjudul “Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Anak-Anak Alis sebagai pemerkuat karakter bangsa di era AEC” (2017). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional anak-anak alis memberikan dampak pengiring yang positif terhadap pengembangan karakter bangsa. Hasil penelitian yang didapat bahwa selain dampak instruksional yang mampu memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran, penerapan model tersebut mampu memberikan dampak pengiring yaitu meningkatkan ketertiban dalam pembelajaran, siswa memiliki nilai kerjasama yang baik, meningkatnya sikap jujur, bertanggung jawab terhadap tugas yang ditugaskan, dan mampu bertoleransi dengan temannya. Selain itu, dampak pengiring yang muncul yaitu siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, senang dalam pembelajaran, kemampuan komunikasi siswa berkembang dengan baik, sikap berani berkembang, dan siswa mampu berfikir secara kritis terhadap sesuatu (Aditya Toni Setiawan, Aditya, 2017). Penelitian lainnya dari Azizah et al dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Karakter Cinta Tanah Air. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Nobangan sebagai model pembelajaran berbasis kebudayaan berhasil di ujicobakan dan memenuhi kriteria valid dan praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat Nieveen mengemukakan bahwa model pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria: sah (valid), yaitu apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat, dan apakah terdapat konsistensi internal dan praktis, hal ini diuji oleh para ahli dan praktisi yang menyatakan bahwa model yang dikembangkan dapat diterapkan (Azizah, 2020).

Di sisi lain hasil sebuah penelitian di Harvard University Amerika Serikat diketahui bahwa ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20 persen oleh *hard skill* dan sisanya 80 persen oleh *soft skill*. Bahkan orang-orang tersukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak didukung kemampuan *soft skill* daripada *hard skill*. Hal ini mengisyaratkan bahwa di dalam proses pembelajaran siswa memiliki kesempatan tumbuh dan berkembang seluruh potensi yang ada bukan semata hanya untuk mencapai nilai akademik yang tinggi, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan tersebut. Dengan pendekatan *Learning Through Play* dapat membantu siswa dalam membentuk *soft skill* yang dibutuhkan agar sukses dalam kehidupan Rahmadiyanti (Rahmadyanti, 2017).

Guru sebagai pelaksana pembelajaran tentu membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Learning Through Play* yang bermanfaat dalam mengoptimalkan pengembangan potensi siswa. Salah satunya dengan adanya suatu kegiatan pelatihan-pendampingan tentang *Learning Through Play* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Istilah pendampingan sering dirujuk dari bahasa Inggris yaitu *mentoring* dan *coaching*. Sebagaimana yang dimaksud dengan pendampingan pada dasarnya merupakan aktivitas belajar dan pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kinerja dan motivasi. Dalam konteks pelatihan guru, dengan adanya pendampingan diharapkan dapat membantu dan mendorong untuk menciptakan pemahaman baru terkait dengan bagaimana cara mereka mengajar, membantu mereka untuk memperoleh ide-ide baru, serta untuk memahami apa yang mereka butuhkan agar dapat meningkat- kan aspek-aspek lain dari cara mereka mengajar (Widyasari, et al., 2014). Dengan demikian, maka penting adanya kegiatan pengabdian masyarakat

dalam bentuk pendampingan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam implementasi bermain sambil belajar (*learning through play*) yang dapat mengembangkan karakter siswa.

II. MASALAH

Terdapat berbagai permasalahan yang mendasar di lapangan untuk implementasi Kurikulum Merdeka yang ditemui antara lain masih terbatasnya kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan dan dapat mengembangkan potensi yang utuh sesuai tujuan pendidikan sebagaimana yang diamanatkan di Undang-Undang No.20/2003. Terbatasnya kemampuan dan kesempatan guru untuk menambah kompetensi professional yang dimiliki, maka dibutuhkan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang menggunakan *learning through play* dalam rangka menyiapkan generasi emas tahun 2045 yang akan menghadapi kehidupan yang semakin kompetitif. Guru merupakan ujung tombak keberhasilan proses implementasi Kurikulum Merdeka 2024 dalam pembelajaran. Dengan dilakukannya kegiatan pendampingan ini diharapkan dapat mengembangkan kompetensi profesional guru dalam mengembangkan potensi diri siswa secara utuh melalui pendekatan *Learning Through Play* di SDN wilayah kabupaten Pekalongan Jawa Tengah.

Dipilihnya wilayah Pekalongan Jawa Tengah untuk dijadikan peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini, dikarenakan masih terdapat masalah tentang pendidikan di wilayah kabupaten Pekalongan yaitu belum banyaknya kesempatan para guru mendapatkan ilmu pengetahuan dan berbagai informasi yang dibutuhkan guna meningkatkan kompetensi profesionalnya. Sejalan dengan program pemerintah para guru harus mampu untuk menyiapkan seluruh anak Indonesia siap menghadapi tantangan globalisasi dimanapun berada. Dengan posisi dan kapasitas yang dimilikinya, para guru diharapkan setelah mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini mampu mengimplementasikan pembelajaran dengan *learning through play* untuk mengembangkan potensi diri dalam upaya membentuk profil pelajar Pancasila siswa di SD. Hal ini juga dengan anggapan bahwa para guru mampu untuk mengikuti kegiatan, dan diharapkan hasil kegiatan ini dapat mengimplementasikan dalam kelasnya masing-masing sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi profesional guru SD di wilayah tersebut. Selain itu diharapkan pula para peserta dapat menularkan ilmunya yang sudah didapat kepada rekan guru lainnya yang tidak dapat berkesempatan untuk mengikuti pelatihan ini, sehingga membantu proses peningkatan kompetensi guru SD di wilayah Pekalongan Jawa Tengah. Adapun gambar lokasi kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut:



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Masyarakat di wilayah Pekalongan Jawa Tengah

III. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh dosen PGSD FIP UNJ dengan peserta 13 guru dengan menggunakan metode sebagai berikut:

Tabel 1. Metode Pelatihan Pendampingan Guru dalam Implementasi *Learning Through Play* dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Tujuan	Masalah	Metode	Pemecahan Masalah
1. Meningkatkan pengetahuan guru mengenai karakter	Bagaimana memberikan pengetahuan kepada guru mengenai teori dan konsep	Ceramah dan Tanya	Pemberian materi tentang karakter dan pendidikan karakter.

dan pendidikan karakter	karakter dan pendidikan karakter?	jawab.	
2. Meningkatkan pengetahuan guru mengenai <i>learning through play</i> di SD.	Bagaimana memberikan pengetahuan kepada guru mengenai <i>learning through play</i> di SD?	Ceramah, dan Tanya jawab.	Pemberian materi pelatihan tentang <i>learning through play</i> dalam mengembangkan karakter siswa SD.
3. Meningkatkan kemampuan guru dalam implementasi <i>learning through play</i>	Bagaimana menyiapkan guru yang mampu dalam implemnetasi <i>learning through play</i> untuk mengembangkan karakter siswa di SD?	Penugasan: Implementa si <i>learning through play</i>	Pemberian pendampingan dalam implementasi <i>learning through play</i> untuk mengembangkan karakter siswa di SD

Untuk pelaksanaan kegiatan selama proses pendampingan untuk guru-guru dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Proses Penerapan Metode Pelatihan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pendampingan ini terlihat adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru peserta kegiatan dalam penerapan *Learning Through Play* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pada akhir kegiatan pendampingan kepada guru-guru dalam penerapan *Learning Through Play* terdapat proses peningkatan pengetahuan mengenai penerapan bermain sambil belajar (*Learning Through Play*) dalam pembelajaran di sekolah dasar. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru terlihat dari hasil tanya jawab dan dalam kegiatan praktek bermain sambil belajar (*Learning Through Play*). Hal ini juga dapat dilihat dari hasil perbedaan *pre-test* dan *post-test* yang diisi oleh peserta kegiatan. Soal yang diberikan berupa essay dengan berjumlah 5 yang relevan dengan materi pelatihan.

Tabel 2. Pertanyaan *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai peranan penting bermain dalam pembelajaran di sekolah dasar?
2	Apakah bapak/ibu pernah mengenal tentang <i>Learning Through Play</i> (bermain sambil belajar)? Apa yang bapak/ibu pahami mengenai <i>Learning Through Play</i> (Bermain sambil belajar)?
3	Jelaskan manfaat dari kegiatan <i>Learning Through Play</i> (bermain sambil belajar) dalam pembelajaran?
4	Apakah bapak/ibu pernah menerapkan pendekatan <i>Learning Through Play</i> (Belajar sambil bermain) pada saat pembelajaran di sekolah dasar? Bagaimana cara menerapkannya?
5.	Jelaskan berdasarkan pengalaman bapak/ibu bagaimana menerapkan <i>Learning Through Play</i> (belajar sambil bermain) beserta contoh-contohnya dalam pembelajaran!

Dengan lima buah pertanyaan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta melalui *google form* pada saat sebelum dan sesudah pelatihan/pendampingan maka akan dapat tergambar adanya peningkatan pengetahuan guru-guru mengenai materi yang diberikan dalam pelatihan. Selain itu juga peserta pelatihan/pendampingan dinilai kemampuan mengimplementasikan pendekatan *Learning Through Play* dengan mempraktekkan pembelajaran sesuai dengan media yang diberikan untuk digunakan dalam pendekatan *Learning Through Play*.

Peningkatan pengetahuan guru-guru mengenai materi yang diberikan dalam pelatihan didukung dengan hasil yang diperoleh dari skor nilai *pre-test* dan *post-test* juga terlihat ada peningkatan yang menggambarkan terjadinya peningkatan pengetahuan dan pemahaman serta keterampilan guru dalam memperoleh materi dan praktek Berikut tabel perbandingan nilai antara *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh peserta pendampingan.

Tabel 3. Hasil Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Peserta	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>Post-test</i>
1.	Arif Mubarak	70	85
2	Irawan Ardhi Susetyo	65	80
3	Vedy Destriyanto	60	80
4	Fendi Nugroho	65	75
5	MUFIT	70	78
6	Siti Ulwiyah	75	85
7	Linda Dwi Nugraheni	75	80
8	Syahrul Sobirin	75	78
9	Adinda Rahmawati	65	75
10	Meitri Rahartiwi	80	85
11	Noor Aksin	75	80
12	Khusnul Khotimah	70	85
13	Wiwik Dwi K.	65	80

Dari hasil penghitungan data skor *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah diadakannya pelatihan/pendampingan maka terjadi proses peningkatan pengetahuan dan pemahaman serta keterampilan guru-guru dengan diberikan beberapa materi yang terkait dengan konsep dan teori serta praktek yang terkait dengan penerapan *Learning Through Play* dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Pelatihan atau pendampingan merupakan upaya yang dapat dilakukan berguna untuk peningkatan kompetensi guru. Dengan metode pelatihan yang digunakan dapat dibuktikan bahwa memang adanya peningkatan kompetensi profesional, sebagaimana yang dinyatakan oleh Jejen Musfah bahwa guru membutuhkan pelatihan profesional untuk menambah wawasan dan meningkatkan keterampilan. Pelatihan itu akan lebih bermanfaat bagi guru dengan semangat untuk terus belajar mengembangkan diri seumur hidup (Musfah, 2012). Jadi memang kegiatan pelatihan/pendampingan yang telah dilaksanakan sangat bermanfaat bagi guru-guru, apalagi bagi guru-guru di daerah yang masih jarang memperoleh kesempatan mendapatkan pelatihan/pendampingan dari para akademisi.

Proses yang dilalui peserta selama dalam pelatihan/pendampingan sudah sesuai dengan metode yang digunakan. Pertama peserta menerima materi pelatihan dengan melalui penyampaian konsep dan teori dari bermain sambil belajar (*Learning Through Play*) dan pembelajaran di sekolah dasar melalui ceramah dan tanya jawab dengan menggunakan media Power Point. Kemudian setelah selesai diberikan materi pelatihan, peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi agar mendapatkan pemahaman yang mendalam. Setelah itu kemudian dilanjutkan dengan praktek secara berkelompok untuk mencoba penerapan *Learning Through Play*. Pada saat mencobakan kegiatan bermain sambil belajar para guru dibagi dalam kelompok yang masing masing diberikan media permainan berupa buku *Wordless Picture Book* (buku tanpa kata), Puzzle Pancasila, Puzzle Keanekaragaman Suku dan Budaya, serta Puzzle Multikultural. Bagi kelompok yang mendapatkan media buku *Wordless Picture Book* (buku tanpa kata) mendapatkan tugas mempraktekkan membaca dan kemudian bermain peran sambil bercerita tentang isi buku dan merancang pembelajaran yang relevan dengan media. Kelompok yang mendapatkan puzzle ditugaskan untuk mempraktekkan penggunaan puzzle yaitu dengan menggabungkan rangkaian kepingan yang sudah diacak terlebih dahulu untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selama 10 menit guru-guru fokus dengan tugas

kelompok sambil menikmati senangnya dan bahagiannya bermain sambil belajar dengan menggunakan media permainan yang sederhana namun sangat menantang dan menyenangkan. Harapannya nanti guru-guru ini akan mendapatkan kemampuan untuk menerapkan kegiatan bermain sambil belajar ini di kelas dengan masing-masing siswanya. Terlihat guru-guru selain senang dan gembira dalam mempraktekkan kegiatan bermain sambil belajar juga terjadi proses pengembangan karakter seperti kerja sama dan gotong royong, keberanian dan kepercayaan diri, ketekunan dan keuletan serta kesabaran selama menyelesaikan tugas menyusun puzzle ataupun membaca buku yang tanpa kata, serta terbentuknya kreatifitas dalam bercerita dan bermain peran sesuai cerita yang ada di bukunya. Hal ini dapat dilihat dari gambar kegiatan yang telah dilakukan oleh para guru selama pelatihan:



Gambar 3. Proses Kegiatan Pendampingan



Gambar 4. Guru-Guru Mempraktekkan Penerapan *Learning Through Play*

Pentingnya para guru memiliki kompetensi profesional dalam memahami dan menerapkan konsep bermain sambil belajar (*Learning Through Play*) ini sesuai dengan hasil penelitian Aditya Toni Setiawan dan Dwi Handayani yang berjudul “Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Anak-Ancak Alis sebagai pemerkuat karakter bangsa di era AEC” (2017). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional anca-anca alis memberikan dampak pengiring yang positif terhadap pengembangan karakter bangsa. Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Learning Through Play* memiliki dampak instruksional yang mampu memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran, dan memberikan dampak pengiring berupa peningkatan ketertiban, kerjasama yang baik, sikap jujur, bertanggung jawab terhadap tugas yang ditugaskan, dan mampu bertoleransi dengan temannya. Selain itu, siswa menjadi senang dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dalam pembelajaran, kemampuan komunikasi siswa berkembang dengan baik, sikap berani berkembang, dan siswa mampu berfikir secara kritis terhadap sesuatu (Aditya Toni Setiawan, Aditya, 2017). Penelitian selanjutnya dari Azizah et al dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Karakter Cinta Tanah Air. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Nobangan sebagai model pembelajaran berbasis kebudayaan berhasil di ujicobakan dan memenuhi kriteria valid dan praktis dalam mengembangkan karakter siswa. (Azizah, et al 2020).

Dari beberapa temuan dan hasil analisis kajian penelitian terdahulu, maka dapat dibuktikan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dapat menambah peningkatan pengetahuan dan kompetensi para guru dalam mengimplementasikan kegiatan bermain sambil belajar (*Learning Through Play*) untuk meningkatkan karakter siswa di sekolah dasar. Harapannya setelah mendapatkan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki para guru tersebut memiliki kompetensi dalam membuat rancangan kegiatan bermain sambil belajar (*Learning Through Play*) dan mampu mengimplementasikan di kelas masing-masing bersama siswa. Dalam kegiatan bermain sambil belajar (*Learning Through Play*) diharapkan dapat meningkatkan karakter siswa. Adapun karakter yang dapat tumbuh dan berkembang berupa sportifitas,

disiplin, kerja sama dan gotong royong, kemandirian, keberanian, toleransi, empati, rasa hormat, jujur dan sabar menunggu giliran bermain, serta kreatifitas. Oleh karena itu maka pentingnya guru dan siswa mencoba bersama-sama berbagai macam media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk dapat melakukan kegiatan bermain sambil belajar (*Learning Through Play*) sebagai upaya untuk mensukseskan program Pendidikan Karakter di sekolah dasar. Selain itu juga media permainan tradisional perlu dikenalkan kembali dan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar agar nilai-nilai filosofi yang luhur sebagai kearifan lokal bangsa Indonesia tetap ada dan mampu diwariskan kepada anak-anak Indonesia dalam upaya menumbuhkan rasa cinta tanah air.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan berupa pendampingan yang telah dilaksanakan telah menjawab kebutuhan guru-guru dalam meningkatkan kompetensi guru untuk mengimplementasikan pendekatan *Learning Through Play* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Melalui pelatihan yang dilakukan berupa pendampingan bagi guru-guru sekolah dasar wilayah Pekalongan Jawa Tengah mampu menambah pengetahuan mengenai konsep dan teori *Learning Through Play* dan implementasinya dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta pemberian tugas secara kelompok untuk mempraktekkan kegiatan bermain sambil belajar (*Learning Through*). Selanjutnya diakhiri dengan diskusi dan sharing tentang pengalaman langsung kegiatan bermain sambil belajar (*Learning Through Play*). Dengan melalui proses pelatihan yang diadakan dapat memberikan kesempatan kepada guru dalam meningkatkan kemampuan profesional dalam pembelajaran. Dengan metode yang tepat maka kegiatan pendampingan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan yang untuk mengembangkan pembelajaran melalui bermain sambil belajar (*Learning Through Play*) dalam upaya mengoptimalkan pengembangan potensi siswa secara menyeluruh, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih khususnya kepada Rektor Universitas Negeri Jakarta, dan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dana hibah pengabdian masyarakat tahun anggaran 2024. Selanjutnya ucapan terima kasih juga ditujukan kepada mitra pengabdian masyarakat yang telah memberikan bantuan atas terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah dasar wilayah kabupaten Pekalongan Jawa Tengah, khususnya kepada guru-guru yang telah meluangkan waktu untuk datang dalam untuk mendapatkan pelatihan. Ucapan terima kasih tak terhingga kepada Dinas Pendidikan kabupaten Pekalongan Jawa Tengah yang telah membantu mengarahkan dan memberikan ijin pelaksanaan kegiatan yang telah berlangsung dengan lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Toni Setiawan, Aditya, D. H. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Anak-Anak Alis Sebagai Pemerkuat Karakter Bangsa di Era AEC. *Rosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema "DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA ASEAN ECONOMIC COMMUNITY (AEC) UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA BERKEMAJUAN"* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 59–71. <https://doi.org/http://eprints.umsida.ac.id/332/1/PROSIDING%2017.pdf>
- Azizah, et all. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Karakter Cinta Tanah Air. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 5(2), 45–50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21067/jmk>
- Bram Patricia Angelina Made Frida Yulia Yohana Dian Rahayu, B., Irma Wahyuni Maria Paskalia Putri Nugraheni, H., Indra Aprilliandari, D., Handayani, R., Pratama Windianto, C., Deborah Kalauserang, E., Bestri Agustina Siregar, E., Grabiella Dinamika, S., Louise Catherine Widyandana, M., Apriyanti, C., Widyantoro, A., Buyandalai, E., Tumurbat, O.-E., Siregar, N., Firmansyah, F., Sari Harahap, Y., Zurniati, V., Astuti, I., Hartanto, W., ... Angelina, P. (2022). *LLTC Proceedings THE 9 th INTERNATIONAL LANGUAGE AND LANGUAGE TEACHING CONFERENCE The contents of the book entirely the responsibility of the author*. www.usd.ac.id/fakultas/pendidikan/pbi/
- Buana, V. G., & Kasanah, S. U. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Dalam Upaya Pengembangan Karakter Sejak Usia Dini. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 495–502. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.28926/brilian.t.v3i3.254>
- Budimansyah, D. (2010). *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa* (- (ed.)). Widya Aksara Press.

- Mudli'ah, V. K., & Manik, Y. M. (2023). Analisis Permasalahan Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 156–161. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2383>
- Musfah, Jejen. 2012. *Peningkatan Kompetensi Guru: Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktek*. Jakarta: Kencana.
- Parker, R., Stjerne Thomsen, B., & LEGO Fonden. (2019). *Learning through play at school : a study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom*. LEGO Fonden.
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Rahmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *JPSD*, 3(2). <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2>
- Rahmat, Sapriya, Dadang Sundawa, Iim Siti Masyitoh, S. (2009). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan* (Sapriya (ed.)). Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan FPIPS UPI.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Rosidin. (2021). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Istifkar*, 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.62509/ji.v1i1.20>
- Sundari, R., & Zahro, F. (2021). Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 73–90. <https://doi.org/10.21580/joece.v1i1.6610>
- Widyasari, W., & Yaumi, M. (2014). Evaluasi Program Pendampingan Guru Sd Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(2), 281–295. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n2a10>
- Artikel "KPAI: Kasus Kekerasan Banyak Terjadi di Sekolah Kemendikbud Ristek", https://tirto.id/gmQLhttps://tirto.id/kpai-kasus-kekerasan-banyak-terjadi-disekolah-kemendikbud-ristek-gmQL#google_vignette.