
Outline Journal of Community Development

Journal homepage: <https://journal.outlinepublisher.com/index.php/OJCD>

Development of a Play-Based Learning Model for Early Grade Elementary School Students

Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Bermain Untuk Siswa SD Kelas Awal

Putri Sari Ulfa Sembiring^{1*}, Rahma Dini Aisyah Sari², Putri Telaumbanua³

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Battuta, Indonesia

^{2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Battuta, Indonesia

*Correspondence: putrisulfa.29@gmail.com

Keyword	Abstract
<i>play-based learning, early grade students, instructional model development.</i>	<i>This community service program aims to improve the quality of learning in early grade elementary classrooms through the implementation of a play-based learning model. The target participants were first- and second-grade teachers at SDN 060839, located at Jl. Danau Singkarak No. 2C. The identified problems included the use of monotonous teaching approaches, low levels of active student participation, and limited use of enjoyable and developmentally appropriate learning media for young learners. Through this program, the service team provided training, mentoring, and simulation sessions on the implementation of a play-based learning model using an integrative thematic approach. The model emphasizes students' active engagement through educational games, motor activities, and simple interactive media that are easy for teachers to design and apply. The activities were conducted in several stages: initial observation, workshops/training sessions, classroom mentoring, and evaluation of implementation outcomes. The results indicate an improvement in teachers' creativity in designing play-oriented learning activities and an increase in students' engagement during the teaching and learning process. The program received positive responses from both teachers and the school principal, who stated that the model effectively creates a more enjoyable and meaningful learning environment for early grade students. It is recommended that this program be expanded to other grade levels to ensure broader and more sustainable impact.</i>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembangunan karakter dan kemampuan kognitif anak. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) khususnya kelas awal (kelas 1 dan 2), proses pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang masih berada pada tahap bermain sambil belajar. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran di banyak sekolah dasar masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan minim variasi kegiatan yang menyenangkan. Hal ini sering kali menyebabkan siswa

cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak optimal dalam menyerap materi pembelajaran. Model pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan dan aktif. Melalui bermain, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek sosial, emosional, dan motorik mereka. Pendekatan ini sejalan dengan kurikulum merdeka yang menuntut pembelajaran kontekstual, bermakna, dan berpusat pada siswa. Melihat pentingnya pendekatan bermain dalam proses pembelajaran di kelas awal SD, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan dan memperkenalkan model pembelajaran berbasis bermain kepada guru-guru sekolah dasar. Diharapkan melalui kegiatan ini, guru mampu merancang dan menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa kelas awal, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif antara tim pelaksana dan mitra sekolah dasar, khususnya guru kelas awal. Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Mitra Tahap awal dilakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru kelas awal untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait dengan keterlibatan siswa dan penggunaan metode pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan perlunya pengembangan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.
2. Perancangan Model Pembelajaran Berbasis Bermain Tim pelaksana merancang model pembelajaran berbasis bermain yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik perkembangan anak usia 6–8 tahun. Model ini mencakup strategi pembelajaran, media yang digunakan, serta contoh kegiatan bermain edukatif yang dapat diintegrasikan dalam pelajaran tematik.
3. Pelatihan dan Workshop bagi Guru Kegiatan pelatihan dilaksanakan untuk memberikan pemahaman teoritis dan praktis kepada guru mengenai konsep pembelajaran berbasis bermain. Dalam sesi workshop, guru diberikan contoh-contoh permainan edukatif, cara membuat media sederhana, serta strategi penerapan di kelas.
4. Pendampingan Implementasi di Kelas Setelah pelatihan, guru didampingi dalam menerapkan model pembelajaran berbasis bermain di kelas masing-masing. Tim pengabdian mengobservasi pelaksanaan dan memberikan masukan untuk perbaikan. Sesi refleksi juga dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan.
5. Evaluasi dan Tindak Lanjut Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan berdasarkan respons guru, keterlibatan siswa, dan perubahan dalam suasana belajar. Tim juga menyusun panduan singkat sebagai bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh guru setelah kegiatan selesai.

Metode ini diharapkan dapat memberdayakan guru secara berkelanjutan dan menjadikan pembelajaran di kelas awal SD lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD [nama sekolah] berjalan dengan lancar dan mendapatkan sambutan positif dari pihak sekolah. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari setiap tahapan pelaksanaan kegiatan:

1. Hasil Identifikasi Masalah, Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa guru-guru kelas awal umumnya masih menggunakan metode ceramah dan latihan soal dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga mengaku kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena keterbatasan media dan ide kegiatan bermain yang sesuai kurikulum.

2. Hasil Pelatihan dan Workshop, Pelatihan dan workshop diikuti oleh 10 guru kelas awal yang sangat antusias. Materi yang disampaikan meliputi konsep pembelajaran berbasis bermain, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta contoh permainan edukatif tematik. Guru diberikan modul panduan dan mencoba secara langsung membuat media sederhana dari bahan bekas dan permainan interaktif. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap konsep pembelajaran berbasis bermain, dengan rata-rata skor meningkat dari 65 menjadi 87.
3. Hasil Pendampingan di Kelas, Guru-guru mitra berhasil mengimplementasikan model pembelajaran berbasis bermain di kelas masing-masing, seperti melalui permainan peran, teka-teki angka, permainan huruf, dan kegiatan motorik halus yang terintegrasi dalam tema pelajaran. Observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga tampak lebih percaya diri dan kreatif dalam menyusun kegiatan.
4. Evaluasi dan Umpan Balik, Berdasarkan hasil angket dan diskusi reflektif, guru menyatakan bahwa model ini sangat membantu mereka dalam mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan. Mereka juga merasa terbantu dengan contoh media pembelajaran yang mudah dibuat dan relevan dengan kurikulum. Pihak sekolah mengusulkan agar kegiatan serupa dapat dilanjutkan secara berkala dan diperluas ke guru kelas lain, termasuk kelas atas. Selain itu, tim pengabdian juga menyerahkan buku panduan singkat sebagai bahan referensi lanjutan bagi guru.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis bermain memiliki dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas awal SD. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, siswa lebih terlibat secara aktif, dan guru menjadi lebih inovatif. Hal ini sejalan dengan pendekatan student-centered learning yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka, di mana anak didorong untuk belajar melalui pengalaman langsung dan bermain sebagai bagian dari proses pembelajaran

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Bermain untuk Siswa SD Kelas Awal telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi guru maupun siswa. Model pembelajaran berbasis bermain terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya di kelas awal Sekolah Dasar. Melalui pelatihan dan pendampingan kepada para guru, kegiatan ini mendorong penerapan metode pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Selain itu, pendekatan berbasis bermain juga mendukung penguatan aspek sosial, emosional, dan kognitif siswa secara terpadu. Dengan demikian, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Tingkat dasar dan diharapkan dapat menjadi model yang berkelanjutan untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hurlock, E. B. (2019). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran PAUD, SD, SMP di Masa Pandemi COVID-19*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Nurdin, E. S. (2022). "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Bermain dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 87–96.
- Roestiyah, N. K. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sembiring, P. S. U., Panggabean, D. S., & Misykah, Z. (2022). I-TEACH MODEL IN INCLUSION CLASSROOM FOR ECCE TEACHERS (Application Of Learning Model For Children With Special Needs In Regular Classes). *Jurnal Scientia*, 11(02), 743-749.

- Sembiring, P. S. U., & Nasution, M. D. (2024). Difficulties Faced by Early Childhood Teachers in Learning Science in Early Childhood. *Outline Journal of Education*, 3(2), 19-23.
- Sukmadinata, N. S. (2022). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. (2023). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Neurosains*. Yogyakarta: Arruz Media
- Yusuf, S. (2023). "Pembelajaran Bermain di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Teoretis dan Praktis". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–53.