

DARI *DRILLING* KE BERMAIN: INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN LITERASI AWAL PAUD

**Salma Aulia Khosibah^{1*}, Naila Nasywa², Zainab Azizah³,
Cleoputri Ananda Maska⁴, Safina Nasya Afida⁵**

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*E-mail: salma824@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya kompetensi pedagogik guru pendidikan anak usia dini di KB-TK Bahrul Khair Zeet Gee dalam merancang pembelajaran berbasis bermain, belum terintegrasinya permainan tradisional ke dalam kegiatan belajar, capaian literasi awal anak usia lima hingga enam tahun yang masih berada pada skor rata-rata 78 dari 100, serta terbatasnya fasilitas literasi berbasis budaya lokal. Kondisi ini diperparah oleh minimnya guru berlatar belakang pendidikan anak usia dini secara formal, sehingga sebagian besar pendidik mengalami kesulitan menyusun kegiatan bermain yang terstruktur dan bermakna. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran literasi berbasis permainan tradisional, meningkatkan capaian literasi awal anak, serta membangun ekosistem literasi yang ramah anak dan berbasis kearifan lokal. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan partisipatif dengan melibatkan mitra secara aktif melalui tahapan sosialisasi dan pemetaan kebutuhan, pelatihan dan lokakarya penyusunan rencana pembelajaran, simulasi pembelajaran berbasis bermain, penyediaan sudut literasi budaya beserta alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal, serta pendampingan dan evaluasi melalui praktik kelas dan pengukuran perkembangan anak. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran berbasis permainan tradisional, penerapan rutin beberapa jenis permainan tradisional dalam pembelajaran, tersedianya sudut literasi budaya dan alat permainan edukatif, tersusunnya modul pembelajaran literasi berbasis budaya, serta peningkatan capaian literasi awal anak menuju skor rata-rata 85 dari 100. Dapat disimpulkan bahwa pemberdayaan guru melalui pemanfaatan permainan tradisional efektif meningkatkan kompetensi pedagogik guru, sekaligus meningkatkan capaian literasi awal anak, serta melestarikan nilai budaya lokal secara berkelanjutan di lingkungan pendidikan anak usia dini. Tindak lanjut diarahkan pada pendampingan berkala, pengembangan media literasi berbasis budaya, dan monitoring keberlanjutan program.

Kata kunci: Asta Cita; Literasi Awal; Pemberdayaan Guru PAUD; Permainan Tradisional; SDGs.

ABSTRACT

This community service program addressed the problem of limited pedagogical competence among early childhood education teachers at Kindergarten Bahrul Khair Zeet Gee in designing play-based learning, the lack of integration of traditional games into classroom activities, early literacy achievement among children aged five to six years, which remained at an average score of seventy-eight out of one hundred, and limited culture-based literacy facilities. This condition was compounded by the small number of teachers with formal training in early childhood education, leaving most educators struggling to design structured, meaningful play activities. The program aimed to enhance teachers' pedagogical competence in designing and implementing traditional game-based literacy learning, to improve children's early literacy achievement, and to build a child-friendly, culture-based literacy ecosystem. The program employed the participatory action research method, actively involving school partners through stages of needs assessment and socialization, teacher training and workshops on lesson planning, simulation of play-based learning, provision of a cultural literacy corner and locally rooted educational play tools, as well as mentoring and evaluation through classroom practice and measurement of children's developmental progress. The results showed improved teacher ability to design lesson plans grounded in traditional games, routine application of several types of traditional games in learning activities, the establishment of a cultural literacy corner equipped with educational play tools, the completion of a culture-based literacy learning module, and an increase in children's early literacy achievement toward an average score of eighty-five out of one hundred. It can be concluded that empowering teachers through traditional games effectively enhances teachers' pedagogical competence and children's early literacy achievement while sustainably preserving local cultural values in early childhood education settings. The follow-up program should focus on regular mentoring, the development of culture-based literacy media, and monitoring program sustainability.

Keywords: Asta Cita; Early Childhood Teacher Empowerment; Early Literacy; Sustainable Development Goals; Traditional Games.

Article History:	
Diterima	: 26-07-2026
Disetujui	: 31-08-2026
Diterbitkan Online	: 15-09-2026

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

KB-TK Bahrul Khair Zeet Gee merupakan satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berdiri sejak tahun 2020 dan memperoleh izin operasional pada tahun 2022 melalui SK Nomor B/5229/421.1/V/2022. Lembaga ini berlokasi di kelurahan Kalisegoro, kecamatan Gunungpati, kota Semarang, sebuah wilayah pinggiran kota dengan karakteristik sosial masyarakat yang heterogen dan akses peningkatan kapasitas pendidik yang masih terbatas.

Hasil observasi lapangan, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta studi dokumen menunjukkan bahwa dari enam pendidik yang bertugas, hanya dua orang (33,3%) memiliki latar belakang pendidikan murni Pendidikan Guru PAUD (PGPAUD), tiga orang (50%) berlatar belakang sarjana non-PAUD, dan satu orang (16,7%) berlatar belakang pendidikan menengah atas. Dari segi sarana, area outdoor mitra cukup luas, namun fasilitas permainan sangat terbatas, hanya berupa 1 unit prosotan dan 1 permainan

bola dunia gantung. Sementara itu, ruang kelas dan aula masih relatif kosong dan belum difungsikan sebagai ruang literasi.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan pedagogi PAUD berbasis bermain di sekolah mitra, padahal bermain merupakan bagian penting dalam proses belajar dan perkembangan anak usia dini (Anisyah, 2020; Hurlock, 1980). Selain itu, seluruh pendidik (100%) menyatakan kesulitan merancang kegiatan bermain yang terstruktur dan bermakna, sehingga pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional berbasis hafalan (*drilling*) yang kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Secara teoretis, perkembangan kognitif anak berlangsung melalui proses aktif berinteraksi dengan lingkungan (Fakouri, 1973; Vygotsky, 1978), sementara literasi awal perlu distimulasi melalui pengalaman bermakna yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Whitehurst & Lonigan, 1998). Pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) terbukti secara empiris memberikan ruang belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan (Weisberg et al., 2013; Pyle et al., 2017) dan permainan tradisional secara khusus dipandang sebagai media stimulasi holistik yang mengintegrasikan literasi simbolik, motorik, dan kematangan sosial-emosional anak, sekaligus memperkenalkan budaya lokal (Iswinarti & Saraswati, 2022).

Akumulasi kondisi tersebut tercermin pada capaian literasi awal anak usia lima hingga enam tahun (Kelompok B) yang berada pada kategori "cukup", dengan nilai rata-rata 78 dari skala 100 – capaian yang berpotensi terus melemah seiring meningkatnya paparan gawai yang mengurangi aktivitas fisik dan interaksi sosial anak (Tompson et al., 2015). Program ini juga diposisikan selaras dengan agenda pembangunan yang lebih luas: mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/ SDGs*) keempat tentang pendidikan berkualitas dan SDG ketiga tentang kesehatan dan kesejahteraan (United Nations, 2022), agenda nasional Asta Cita khususnya penguatan sumber daya manusia unggul dan pelestarian identitas budaya bangsa (Republik Indonesia, 2024), serta fokus Rencana Induk Riset Nasional pada bidang sosial, humaniora, pendidikan, dan seni budaya (Republik Indonesia, 2018). Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, program ini bertujuan untuk (1) meningkatkan kompetensi pedagogik guru PAUD dalam merancang dan menerapkan pembelajaran literasi berbasis permainan tradisional, (2) mengintegrasikan permainan tradisional secara rutin dalam pembelajaran literasi, (3) meningkatkan capaian literasi awal anak, dan (4) membangun ekosistem literasi ramah anak berbasis budaya, dengan manfaat baik secara sosial – memperkuat kohesi budaya dan mengurangi ketergantungan gawai pada anak – maupun ekonomi-pendidikan, yaitu investasi jangka panjang bagi kesiapan literasi anak sekaligus membuka peluang ekonomi bagi pengrajin permainan tradisional lokal.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan hasil analisis situasi, teridentifikasi empat permasalahan prioritas yang dihadapi mitra beserta faktor penyebab dan dampaknya, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 1. Penentuan prioritas didasarkan pada tiga justifikasi: (1) keterbatasan kompetensi pedagogik guru merupakan akar masalah (*root cause*) yang menghambat integrasi permainan tradisional sekalipun sarana tersedia; (2) kekosongan total (*zero baseline*) praktik permainan tradisional menunjukkan urgensi merevitalisasinya sebelum semakin terkikis oleh budaya digital; dan (3) capaian literasi awal anak menjadi indikator dampak nyata yang dijadikan tolok ukur keberhasilan

program secara terukur. Berdasarkan keterkaitan tersebut, tim pengabdian merancang solusi yang komprehensif dan saling melengkapi.

Mitra menghadapi sejumlah permasalahan mendasar yang saling berkaitan dalam upaya meningkatkan literasi anak usia dini berbasis budaya. Permasalahan pertama adalah rendahnya kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran berbasis bermain, yang disebabkan oleh fakta bahwa hanya 33,3% guru berlatar belakang pendidikan PGPAUD, sehingga pembelajaran yang berlangsung masih bertumpu pada metode hafalan. Untuk mengatasi hal ini, ditawarkan solusi berupa pelatihan dan pendampingan penyusunan RPP berbasis permainan tradisional, yang direalisasikan melalui kegiatan *workshop* modul ajar, pelatihan teknis penyusunan RPP, serta simulasi mengajar, dengan target keberhasilan minimal 80% guru mampu menyusun RPP berbasis permainan tradisional secara mandiri.

Permasalahan kedua adalah belum terintegrasinya permainan tradisional dalam proses pembelajaran yang muncul akibat keterbatasan pengetahuan guru serta kekosongan total praktik permainan tradisional di lingkungan sekolah. Solusi yang ditawarkan adalah implementasi permainan tradisional seperti dakon, engklek, dan bakiak sebagai metode literasi, yang dijalankan melalui kegiatan identifikasi permainan lokal bersama mitra serta pendampingan penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) di kelas, dengan target minimal 3 jenis permainan tradisional yang dapat diterapkan secara rutin.

Permasalahan ketiga terkait dengan capaian literasi awal anak yang belum optimal, dengan rata-rata nilai hanya 78 dari 100, akibat stimulasi literasi yang cenderung monoton dan minim unsur bermain aktif. Untuk mengatasinya, ditawarkan pendampingan pembelajaran literasi berbasis bermain disertai evaluasi yang terukur, melalui kegiatan pendampingan *in-class* dan pengukuran ulang (*post-test*), dengan target peningkatan nilai rata-rata literasi awal menjadi minimal 85 dari 100.

Permasalahan keempat adalah keterbatasan sarana literasi berbasis budaya, di mana ruang kelas maupun aula belum berfungsi sebagai ruang literasi dan belum tersedia APE berbasis budaya lokal. Solusi yang ditawarkan berupa pengadaan Pojok Literasi Budaya beserta APE tradisional yang telah dimodifikasi, yang diwujudkan melalui kegiatan pembangunan Pojok Literasi Budaya dan pengadaan APE, dengan target tersedianya satu unit Pojok Literasi Budaya serta minimal sepuluh set APE yang dimanfaatkan secara rutin.

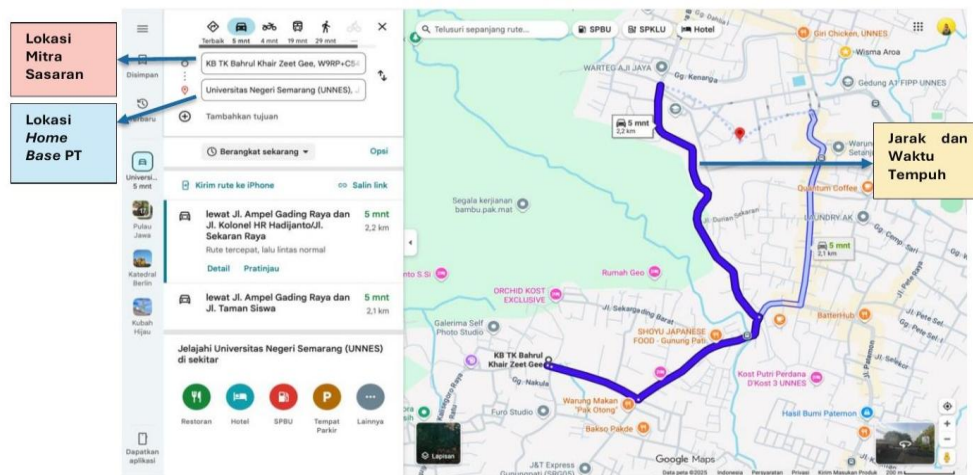
Solusi-solusi tersebut dilaksanakan melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi program, sehingga perubahan yang dihasilkan tidak berhenti pada masa pelaksanaan program, melainkan terlembagakan sebagai praktik rutin di lingkungan mitra.

1. Waktu, Lokasi, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 6 bulan dalam tahun anggaran 2026, dengan intensitas minimal 8 kali kunjungan lapangan ke lokasi mitra. Lokasi pelaksanaan kegiatan adalah KB-TK Bahrul Khair Zeet Gee yang beralamat di Jalan Kalisegoro Raya, kelurahan Kalisegoro, kecamatan Gunungpati, kota Semarang, Jawa Tengah 50299.

Peserta kegiatan terdiri atas Kepala Sekolah dan seluruh pendidik KB-TK Bahrul Khair Zeet Gee yang berjumlah lima orang guru, dengan sasaran akhir 29 anak usia lima hingga enam tahun (Kelompok B) sebagai penerima manfaat tidak langsung melalui peningkatan literasi awal. Mitra (Kepala Sekolah dan guru) terlibat aktif sebagai peserta pada setiap tahap, serta tim pengabdian dan mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping teknis.

Pelaksanaan kegiatan melibatkan tim pengabdian yang terdiri atas satu ketua tim dan dua anggota dosen dari Universitas Negeri Semarang, serta dua mahasiswa pelaksana dari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang bertugas membantu praktik pembelajaran di kelas dan melakukan input data perkembangan literasi anak.



Gambar 1. Peta Jarak Kampus (UNNES) menuju Lokasi Kegiatan PKM/Mitra (KB-TK Bahrul Khair Zeet Gee) (Sumber: Tangkapan Layar Google Maps).

Jarak tempuh dari kampus tim pelaksana, Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang beralamat di Jalan Raya Banaran, Sekaran, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229, ke lokasi mitra adalah sekitar 2,1–2,2 km dengan waktu tempuh kurang lebih 5 menit, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.

2. Instrumen Evaluasi Kegiatan

Ketercapaian program diukur menggunakan lima jenis instrumen yang saling melengkapi antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif, sebagai berikut. *Pertama*, lembar observasi dan pedoman wawancara kondisi awal (baseline) digunakan pada tahap analisis situasi untuk memetakan empat aspek permasalahan mitra, yaitu kompetensi pedagogik guru, integrasi permainan tradisional, capaian literasi awal anak, serta ketersediaan sarana literasi berbasis budaya. Pedoman wawancara terdiri atas 12 item pertanyaan yang mencakup keempat aspek tersebut, sedangkan lembar observasi memuat indikator terkait ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE), kondisi ruang belajar, serta praktik pembelajaran harian yang berlangsung di kelas.

Kedua, rubrik penilaian penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam merancang pembelajaran literasi berbasis permainan tradisional secara mandiri. Instrumen ini mencakup indikator kesesuaian tujuan pembelajaran dengan jenis permainan tradisional yang dipilih, keruntutan langkah kegiatan bermain, kesesuaian materi ajar dengan tema literasi yang ditetapkan, serta kesesuaian rancangan dengan tahap perkembangan anak usia dini, dengan target capaian minimal 80% guru mampu menyusun RPP secara mandiri.

Ketiga, lembar observasi praktik pembelajaran (in-class observation) digunakan pada tahap pendampingan untuk mengukur konsistensi penerapan permainan tradisional dalam kegiatan literasi mingguan serta tingkat kemandirian guru dalam menerapkan RPP tanpa pendampingan yang intensif. Aspek yang diamati meliputi kesesuaian pelaksanaan dengan RPP, keterlibatan aktif anak selama permainan berlangsung, penguasaan guru terhadap tahapan permainan tradisional, serta interaksi guru-anak dalam mendukung capaian literasi.

Keempat, instrumen penilaian literasi awal anak dengan skala 0–100 digunakan melalui pengukuran sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) intervensi untuk mengukur peningkatan capaian literasi awal Kelompok B. Instrumen ini terdiri atas 10 item soal yang terbagi ke dalam tiga indikator, yaitu pengenalan huruf, kosakata dasar, dan pemahaman terhadap instruksi atau cerita sederhana, dengan soal identik digunakan pada tahap *pre-test* dan *post-test* untuk menjamin keterbandingan hasil pengukuran.

Kelima, instrumen evaluasi peningkatan keberdayaan mitra dikembangkan berdasarkan lima tingkatan capaian, yaitu *aware* (sadar dan memahami), *knowledgeable and skilled* (memiliki pengetahuan dan keterampilan), *enabled* (mampu menerapkan dengan dukungan sarana), *consistent and measurable* (mampu melaksanakan secara konsisten dan terukur), serta *independent and sustainable* (mandiri dan berkelanjutan). Instrumen tersebut digunakan untuk memantau perkembangan dan transformasi mitra dari kondisi awal yang belum berdaya menuju kemandirian secara bertahap pada setiap tahapan pelaksanaan kegiatan.

3. Tahapan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang untuk menjawab secara langsung permasalahan prioritas mitra, yaitu rendahnya kompetensi pedagogik guru PAUD, belum terintegrasinya permainan tradisional dalam pembelajaran, rendahnya capaian literasi awal anak, serta keterbatasan fasilitas literasi berbasis budaya. Pendekatan yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan keberlanjutan program.

Pelaksanaan program dirancang secara sistematis dan kronologis melalui lima tahapan yang saling berkesinambungan. Kelima tahapan tersebut disajikan secara ringkas melalui alur berikut kemudian dideskripsikan secara mendetail.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan.

Tahap pertama, Sosialisasi (bulan pertama, kunjungan lapangan ke-1 dan ke-2), bertujuan membangun pemahaman dan komitmen bersama antara tim pengabdian dan mitra. Kegiatan meliputi pertemuan awal dengan kepala sekolah dan seluruh guru, penyampaian gambaran umum program, serta diskusi partisipatif *Focus Group Discussion* (FGD) untuk memetakan kebutuhan mitra dan mengidentifikasi jenis permainan tradisional lokal yang relevan. Tahap ini menghasilkan kesepakatan pelaksanaan program serta daftar permainan tradisional yang akan diintegrasikan, yaitu dakon/congklak, engklek, dan bakiak, sekaligus menjawab kesenjangan pemahaman mitra awal mengenai urgensi integrasi permainan tradisional.

Tahap kedua, Pelatihan (bulan kedua dan ketiga, kunjungan lapangan ke-3), berupa *workshop* peningkatan kapasitas guru yang diawali dengan pendistribusian modul pembelajaran “Literasi Berbasis SDGs melalui

Permainan Tradisional”, dilanjutkan dengan pelatihan teknis penyusunan RPP, serta simulasi praktik mengajar berbasis permainan. Guru dengan latar belakang non-PGPAUD mendapatkan pendampingan yang lebih intensif. Tahap ini secara langsung menjawab permasalahan prioritas pertama, yaitu rendahnya kompetensi pedagogik guru.

Tahap ketiga, Penerapan Teknologi dan Inovasi Pembelajaran (bulan keempat, kunjungan lapangan ke-4), berupa pembangunan satu unit Pojok Literasi Budaya di ruang kelas mitra serta pengadaan dan penyerahan Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis kearifan lokal, meliputi Dakon Literasi, Engklek Fonetik, dan Bakiak Kerja Tim. Tim pengabdian memperkenalkan cara penggunaan APE kepada guru dan mendampingi sesi awal pemanfaatannya di kelas. Tahap ini menjawab dua permasalahan sekaligus, yaitu tidak terintegrasinya permainan tradisional dan keterbatasan sarana literasi berbasis budaya.

Tahap keempat, Pendampingan dan Evaluasi (bulan kelima, kunjungan lapangan ke-5, ke-6, dan ke-7), berupa observasi *in-class* terhadap praktik mengajar guru dalam menerapkan RPP berbasis permainan tradisional, disertai evaluasi kuantitatif melalui pengukuran ulang (*post-test*) capaian literasi awal anak serta evaluasi kualitatif melalui observasi terhadap konsistensi penerapan permainan tradisional. Tahap ini menjawab permasalahan prioritas terkait rendahnya capaian literasi awal pada anak.

Tahap kelima, Keberlanjutan Program (bulan keenam, kunjungan lapangan ke-8), berupa serah terima resmi seluruh aset fisik program kepada mitra melalui berita acara, meliputi Pojok Literasi Budaya, sepuluh set APE tradisional modifikasi, dan modul pembelajaran, disertai kesepakatan bersama kepala sekolah untuk menetapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai praktik rutin dalam kurikulum harian. Tahap ini memastikan keberlanjutan manfaat program tidak berhenti pada masa pelaksanaan pengabdian.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pemberdayaan guru PAUD berbasis permainan tradisional di KB-TK Bahrul Khair Zeet Gee menghasilkan capaian pada 4 aspek utama, yaitu peningkatan kompetensi pedagogik guru, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran literasi, peningkatan capaian literasi awal anak, serta ketersediaan sarana literasi berbasis budaya. Uraian hasil pada setiap aspek disajikan pada subbagian berikut, disertai deskripsi partisipasi mitra, luaran kegiatan, serta implikasi keberlanjutan program.

1. Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Merancang Pembelajaran Berbasis Bermain

Kegiatan pelatihan dan pendampingan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis permainan tradisional menghasilkan peningkatan kompetensi pedagogik guru yang nyata. Sebelum intervensi, seluruh guru (100%) menyatakan kesulitan dalam merancang kegiatan bermain yang terstruktur untuk literasi awal.

Tabel 1. Capaian Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru.

Indikator	Kondisi Awal (Baseline)	Target	Realisasi
Guru mampu menyusun RPP berbasis permainan tradisional secara mandiri	0%	≥80% guru	83% (4 dari 5 guru)
Guru memahami integrasi literasi, budaya, dan perkembangan anak	0%	Seluruh guru memahami konsep dasar	100% guru mengikuti simulasi dan menunjukkan pemahaman

Setelah mengikuti *workshop* penggunaan modul ajar dan pelatihan teknis penyusunan RPP, 4 dari 5 guru (83%) berhasil menyusun RPP berbasis permainan tradisional secara mandiri, melampaui target capaian minimal 80% yang ditetapkan pada awal program (lihat Tabel 1).



Gambar 3. Kegiatan *Workshop* dan Pelatihan Penyusunan RPP Berbasis Permainan Tradisional bagi Guru KB-TK Bahrul Khair Zeet Gee.

Peningkatan ini menegaskan bahwa keterbatasan latar belakang pendidikan formal PGPAUD dapat diatasi melalui pendampingan teknis yang intensif serta penyediaan modul praktis sebagai panduan. Guru dengan latar belakang non-PGPAUD maupun pendidikan menengah atas, yang sebelumnya paling banyak mengalami kesulitan, memperoleh pendampingan yang lebih intensif dalam menyusun RPP agar sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini, sehingga kesenjangan kompetensi pedagogik yang teridentifikasi pada tahap analisis situasi berangsur-angsur teratasi. Dokumentasi kegiatan pelatihan tersebut ditampilkan pada Gambar 3.

2. Integrasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Literasi Awal

Sebelum program dilaksanakan, kondisi mitra menunjukkan kekosongan total dalam praktik permainan tradisional dalam pembelajaran. Melalui tahap penerapan teknologi dan inovasi, 3 jenis permainan tradisional, yaitu dakon/congklak, engklek, dan bakiak, berhasil diidentifikasi bersama mitra dan diintegrasikan sebagai metode utama pembelajaran literasi awal, sehingga memenuhi target minimal tiga jenis permainan tradisional yang diterapkan secara rutin. Guru mempraktikkan penyampaian materi literasi melalui permainan tersebut, misalnya mengeja huruf pada setiap lubang dakon atau menyebutkan bunyi fonetik sambil melompat di atas pola engklek.



Gambar 4. Anak-anak Kelompok B Mempraktikkan Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Literasi Awal.

Pada tahap pendampingan, permainan tradisional diterapkan secara konsisten dalam kegiatan literasi mingguan di seluruh kelas Kelompok B, dengan intensitas penggunaan yang meningkat pada setiap kunjungan pendampingan. Aktivitas bermain anak menggunakan permainan tradisional di lingkungan sekolah didokumentasikan pada Gambar 4.

Perubahan dari kondisi drill/hafalan menuju pembelajaran berbasis bermain ini konsisten dengan pandangan bahwa permainan tradisional merupakan media stimulasi holistik yang mengintegrasikan aspek literasi simbolik, motorik, dan sosial-emosional anak sekaligus mengenalkan nilai budaya lokal, sebagaimana dikemukakan pada bagian kerangka teoritis. Guru dan anak tidak lagi bergantung pada metode hafalan yang monoton, melainkan belajar melalui pengalaman langsung yang aktif dan menyenangkan.

3. Peningkatan Capaian Literasi Awal Anak

Evaluasi kuantitatif melalui pengukuran ulang (*post-test*) menunjukkan peningkatan capaian literasi awal pada anak Kelompok B secara signifikan. Nilai rata-rata literasi awal meningkat dari 78 menjadi sekitar 87 dari skala 100, atau setara dengan peningkatan 9 poin (11,54%), melampaui target capaian minimal 85/100 yang ditetapkan pada awal program, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Capaian Literasi Awal Anak Kelompok B.

Indikator	Sebelum (<i>Baseline</i>)	Sesudah (<i>Post-test</i>)	Peningkatan
Nilai rata-rata literasi awal anak (skala 0–100)	78	±87	+9 poin (+11,54%)
Kategori capaian	Cukup	Lebih optimal	—

Peningkatan tersebut membuktikan efektivitas integrasi permainan tradisional sebagai media akselerasi literasi awal, sejalan dengan kerangka teoritis bahwa literasi awal anak perlu distimulasi melalui pengalaman yang bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada kunjungan pendampingan terakhir, mayoritas guru juga telah mampu menerapkan RPP berbasis permainan tradisional secara mandiri tanpa pendampingan intensif, menunjukkan bahwa perubahan metode pembelajaran telah terinternalisasi, bukan sekadar dilakukan secara insidental selama program berlangsung.

4. Ketersediaan Pojok Literasi Budaya dan Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal

Pada aspek sarana, mitra sebelumnya tidak memiliki ruang literasi maupun Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis kearifan lokal. Melalui program ini, satu unit Pojok Literasi Budaya berhasil dibangun di ruang kelas mitra, yang terdiri atas rak buku kayu, alas duduk eva mat bermotif budaya, serta area pemajangan hasil karya anak-anak. Selain itu, tersedia lebih dari sepuluh set Alat Permainan Edukatif tradisional modifikasi, meliputi Dakon Literasi, Engklek Fonetik, dan Bakiak Kerja Tim, yang semuanya melebihi target minimal sepuluh set yang ditetapkan. Kedua fasilitas tersebut telah dimanfaatkan secara rutin dalam jadwal pembelajaran literasi mingguan, sehingga potensi ruang kelas dan aula yang sebelumnya kosong kini berfungsi secara optimal sebagai lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi.

5. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Mitra menunjukkan partisipasi aktif selama seluruh tahapan program. Pada tahap sosialisasi, kepala sekolah dan seluruh guru (100% dari total pendidik) hadir dan terlibat dalam diskusi partisipatif FGD untuk memetakan kebutuhan serta mengidentifikasi jenis permainan tradisional lokal yang relevan. Pada tahap pelatihan, seluruh guru mengikuti *workshop* dan simulasi praktik mengajar secara aktif. Pada tahap penerapan dan pendampingan, guru mempraktikkan RPP secara langsung di kelas dan menerima masukan dari tim pengabdian, sementara orang tua turut berpartisipasi dalam mendukung pengurangan durasi penggunaan gawai anak di rumah. Pada tahap penutup, kepala sekolah menyepakati secara tertulis penetapan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai praktik rutin dalam kurikulum harian, yang menegaskan rasa kepemilikan mitra terhadap keberlanjutan program.

6. Luaran Kegiatan

Program pengabdian ini menghasilkan beberapa luaran, yaitu: (1) modul pembelajaran "Literasi Berbasis SDGs melalui Permainan Tradisional" yang memuat dua belas unit rencana pembelajaran tematik siap pakai; (2) satu unit Pojok Literasi Budaya dan Alat Permainan Edukatif tradisional; (3) publikasi pada media massa nasional Jatengnews pada 17 Agustus 2026; (4) dokumentasi video kegiatan yang diunggah pada kanal YouTube lembaga; serta (5) artikel ilmiah populer yang dipublikasikan pada jurnal terakreditasi nasional.

7. Implikasi Tindak Lanjut, Dampak, Pembelajaran, dan Pengembangan Program

Keberhasilan program ini memberikan sejumlah implikasi bagi tindak lanjut dan pengembangan ke depan. Dari segi keberlanjutan, serah terima aset fisik dan kesepakatan tertulis dengan kepala sekolah menjadi dasar agar pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak berhenti pada masa pelaksanaan pengabdian, melainkan terlembagakan sebagai praktik rutin dan dapat dipelajari secara mandiri oleh guru baru di masa mendatang melalui modul yang telah disusun. Dari segi dampak, program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dan literasi anak, tetapi juga membuka peluang ekonomi bagi pengrajin lokal Gunungpati melalui pengadaan alat permainan berbahan tradisional, serta berkontribusi pada pelestarian nilai budaya lokal di tengah meningkatnya paparan gawai pada anak usia dini.

Pembelajaran penting yang diperoleh dari pelaksanaan program adalah bahwa intervensi pemberdayaan guru akan lebih efektif apabila memadukan penguatan kapasitas sumber daya manusia dengan penyediaan sarana fisik pendukung secara simultan, bukan salah satunya saja, mengingat kedua aspek tersebut terbukti saling bergantung di lapangan. Program ini juga berpotensi direplikasi pada mitra PAUD lain dengan karakteristik permasalahan yang sebanding, dengan penyesuaian jenis permainan tradisional sesuai kearifan lokal masing-masing wilayah, sehingga model pemberdayaan ini dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi peningkatan kualitas layanan pendidikan anak usia dini di Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di KB-TK Bahrul Khair Zeet Gee melalui program Pemberdayaan Guru PAUD Berbasis SDGs melalui Permainan Tradisional telah berhasil menjawab permasalahan prioritas mitra secara sistematis. Melalui pendekatan *Participatory Action Research* yang dilaksanakan dalam lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan,

penerapan teknologi dan inovasi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program, kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam merancang pembelajaran berbasis bermain, dibuktikan dengan capaian 83% guru yang mampu menyusun RPP berbasis permainan tradisional secara mandiri. Permainan tradisional yang sebelumnya sama sekali belum diterapkan berhasil diintegrasikan secara rutin ke dalam pembelajaran literasi melalui dakon, engklek, dan bakiak, disertai penyediaan sarana fisik berupa Pojok Literasi Budaya dan lebih dari sepuluh set Alat Permainan Edukatif berbasis kearifan lokal yang sebelumnya belum dimiliki oleh mitra. Capaian literasi awal anak Kelompok B turut meningkat dari kategori cukup dengan nilai rata-rata 78 menjadi sekitar 87 dari skala 100, melampaui target program. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa revitalisasi permainan tradisional sebagai media akselerasi literasi awal terbukti efektif digunakan sebagai strategi pemberdayaan guru PAUD sekaligus sebagai upaya pelestarian nilai budaya lokal, serta selaras dengan pencapaian SDG 4, SDG 3, Asta Cita, dan Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar pihak sekolah secara konsisten menjadikan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai bagian tetap dari kurikulum harian, bukan sekadar kegiatan insidental pascaprogram, serta melakukan pemeliharaan rutin terhadap fasilitas Pojok Literasi Budaya dan Alat Permainan Edukatif agar tetap layak digunakan dalam jangka panjang. Program serupa juga disarankan untuk direplikasi pada mitra PAUD lain dengan karakteristik permasalahan yang sebanding, dengan penyesuaian jenis permainan tradisional sesuai kearifan lokal masing-masing wilayah, sehingga model pemberdayaan ini dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi peningkatan kualitas layanan pendidikan anak usia dini di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemdiktisaintek), melalui platform BIMA (Basis Informasi Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, <https://bima.kemdiktisaintek.go.id/>), atas dukungan pendanaan program pengabdian kepada masyarakat skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat ini, serta kepada Universitas Negeri Semarang atas dukungan fasilitas dan kelembagaan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada KB-TK Bahrul Khair Zeet Gee atas partisipasi dan kerja sama yang baik selama pelaksanaan program.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisyah, N. (2020). Hakikat bermain peran di sentra main peran pada anak-anak usia dini. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-22. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i1.1472>
- Fakouri, M. E. (1973). Richmond, P. G. An introduction to Piaget. Basic Books, 1971, 120. *Psychology in the Schools*, 10(1), 130-131. [https://doi.org/10.1002/1520-6807\(197301\)10:1<130::aid-pits2310100124>3.0.co;2-o](https://doi.org/10.1002/1520-6807(197301)10:1<130::aid-pits2310100124>3.0.co;2-o)
- Hurlock, E. B. (1980). *Developmental psychology: A life-span approach*. McGraw-Hill.
- Iswinarti, I., & Saraswati, P. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media untuk membangun karakter anak sekolah

- dasar. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4), 86-91.
<https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327>
- Pyle, A., DeLuca, C., & Danniels, E. (2017). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*, 5(3), 311–351. <https://doi.org/10.1002/rev3.3097>
- Republik Indonesia. (2018). Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Riset Nasional Tahun 2017–2045. Sekretariat Negara Republik Indonesia. <https://peraturan.bpk.go.id>
- Republik Indonesia. (2024). Asta Cita: 8 misi menuju Indonesia Emas 2045. Pemerintah Republik Indonesia. <https://indonesia.go.id/>
- Tomporowski, P. D., McCullick, B., Pendleton, D. M., & Pesce, C. (2015). Exercise and children's cognition: The role of exercise characteristics and a place for metacognition. *Journal of Sport and Health Science*, 4(1), 47-55. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2014.09.003>
- United Nations. (2022). Territorialization of the 2030 Agenda for Sustainable Development. *United Nations (UN)*.
<https://hlpf.un.org/2022/programme/territorialization-of-the-2030-agenda-for-sustainable-development>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104–112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>
- Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (1998). Child development and emergent literacy. *Child Development*, 3(69), 848–872.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06247.x>