

Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Dengan Metode Fungames Pada Guru TK (IGTKI-PGRI) Se Deli Serdang

Evicenna Yuris¹, Qaulan Raniyah²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Penulis Korespondensi: evicennayuris@umsu.ac.id

Abstract

Early Childhood Education (ECE) is an important foundation in the development of children's character and academic abilities. However, many ECE institutions still prioritize a monotonous academic approach, which has the potential to decrease children's motivation to learn. This research aims to enhance the learning competencies of Kindergarten (TK) teachers in Deli Serdang through the implementation of the fungames method. This method is designed to create a fun and interactive learning environment, allowing children to learn while playing. This Community Partnership Program (PKM) involves training for TK teachers who are members of the Indonesian Kindergarten Teacher Association (IGTKI) PGRI Deli Serdang. The training includes an introduction to the concept of fungames, lesson planning, and evaluation of teaching skills. It is hoped that through this program, teachers can innovate in creating engaging learning spaces, thereby increasing children's motivation and involvement in the learning process. The results of this program are expected to make a significant contribution to the improvement of early childhood education quality in the Deli Serdang area and serve as a model for the development of more effective learning methods in the future.

Keyword: Competence, Fungames, Teacher, Kindergarten, Early Childhood Education

Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perkembangan karakter dan kemampuan akademis anak. Namun, banyak lembaga PAUD yang masih mengedepankan pendekatan akademis yang monoton, yang berpotensi menurunkan motivasi belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Deli Serdang melalui penerapan metode fungames. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini melibatkan pelatihan bagi guru-guru TK yang tergabung dalam Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) PGRI Deli Serdang. Pelatihan ini mencakup pengenalan konsep fungames, perencanaan pembelajaran, serta evaluasi kemampuan mengajar. Diharapkan, melalui program ini, guru dapat berinovasi dalam menciptakan ruang belajar yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Hasil dari program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Deli Serdang, serta menjadi model bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang.

Kata Kunci : Kompetensi, Fungames, Guru, Taman Kanak-Kanak, Pendidikan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap yang sangat penting dalam perkembangan anak, di mana fondasi karakter, sosial, emosional, dan kognitif mulai dibentuk. Pada usia ini, anak-anak

memiliki kemampuan belajar yang sangat tinggi dan sangat peka terhadap lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, pendekatan yang tepat dalam pendidikan PAUD sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi

juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan untuk kehidupan mereka di masa depan. Namun, dalam praktiknya, banyak lembaga PAUD yang masih menerapkan metode pembelajaran yang bersifat monoton dan akademis, yang dapat mengurangi motivasi dan minat belajar anak.

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru-guru di Taman Kanak-Kanak (TK) adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Metode pembelajaran yang konvensional sering kali tidak mampu menarik perhatian anak-anak, sehingga mereka kehilangan minat untuk belajar. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan mereka, karena anak-anak yang tidak termotivasi cenderung tidak aktif dalam proses belajar dan kurang mampu mengembangkan potensi mereka secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak-anak (Ginting et al., 2024)

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah metode *fungames*. Metode ini menggabungkan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. *Fungames* dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, di mana anak-anak dapat berinteraksi satu sama lain dan dengan guru, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Melalui permainan, anak-anak tidak hanya belajar konsep-konsep akademis, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar.

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di Deli Serdang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi

pembelajaran guru-guru TK melalui penerapan metode *fungames*. Pelatihan yang diberikan kepada guru-guru yang tergabung dalam Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) PGRI Deli Serdang mencakup pengenalan konsep *fungames*, perencanaan pembelajaran yang kreatif, serta evaluasi kemampuan mengajar. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru-guru dapat berinovasi dalam menciptakan ruang belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Pentingnya pelatihan bagi guru-guru TK tidak dapat diabaikan. Guru yang memiliki kompetensi yang baik akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi anak-anak. Selain itu, guru yang terlatih dalam metode pembelajaran yang inovatif akan lebih percaya diri dalam mengimplementasikan strategi-strategi baru dalam pengajaran mereka. Hal ini akan berdampak positif pada kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Deli Serdang, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan yang lebih baik di Indonesia.

Dalam konteks pendidikan, kompetensi guru menjadi salah satu faktor kunci yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Guru yang kompeten tidak hanya memiliki pengetahuan yang baik tentang materi ajar, tetapi juga mampu mengelola kelas dengan baik, memahami karakteristik anak, serta menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat PAUD.

Metode *fungames*, yang mengintegrasikan permainan dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan metode ini, guru dapat merancang kegiatan

pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendidik. Misalnya, melalui permainan, anak-anak dapat belajar mengenal angka, huruf, atau konsep dasar lainnya dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, permainan juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan empati.

Dalam pelaksanaan program PKM ini, diharapkan guru-guru TK tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang metode fungsames, tetapi juga keterampilan praktis dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan. Pelatihan ini juga mencakup evaluasi kemampuan mengajar, di mana guru-guru dapat saling berbagi pengalaman dan belajar dari satu sama lain. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi individu guru, tetapi juga membangun komunitas pembelajaran di antara mereka.

Hasil dari program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Deli Serdang. Dengan meningkatnya kompetensi guru, diharapkan anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik, yang pada gilirannya akan mendukung perkembangan mereka secara keseluruhan. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk menciptakan model pembelajaran yang dapat diadopsi oleh lembaga-lembaga PAUD lainnya di Indonesia, sehingga dampaknya dapat dirasakan lebih luas.

(Ismail, 2018) Oleh karena itu, pendidikan PAUD harus mampu beradaptasi dengan perubahan ini dan memberikan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi anak-anak. Metode fungsames, yang mengedepankan pembelajaran melalui permainan, dapat menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya

belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan motorik yang sangat penting untuk kehidupan mereka di masa depan.

Dalam konteks ini, peran guru sangatlah vital. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional menjadi sangat penting. Pelatihan yang berfokus pada metode fungsames diharapkan dapat memberikan guru-guru TK keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan demikian, guru dapat lebih percaya diri dalam mengimplementasikan metode ini di kelas, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar.

Selain itu, penting untuk melibatkan orang tua dalam proses pendidikan anak. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran anak di rumah. Dengan memberikan pemahaman tentang pentingnya metode pembelajaran yang menyenangkan, orang tua dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif di rumah. Kerjasama antara guru dan orang tua dalam mendukung penerapan metode fungsames diharapkan dapat memperkuat proses pembelajaran anak, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif.

Dalam penelitian ini, kami akan mengeksplorasi lebih dalam mengenai penerapan metode fungsames dalam konteks pendidikan anak usia dini, serta dampaknya terhadap kompetensi guru dan motivasi belajar anak. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi-strategi baru yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Deli Serdang dan menjadi

model bagi pengembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kompetensi guru, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang lebih baik bagi anak-anak, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada perkembangan pendidikan yang lebih berkualitas di masa depan.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan metode *fungames* dalam meningkatkan kompetensi pembelajaran guru TK di Deli Serdang, serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih baik dan berkualitas bagi anak-anak, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada perkembangan pendidikan di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik, pengambil kebijakan, dan masyarakat luas mengenai pentingnya inovasi dalam pendidikan anak usia dini, serta mendorong upaya bersama untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan dengan menyisipkan praktek langsung pada saat kegiatan berlangsung.

Program ini dilakukan dengan perencanaan yang telah dirancang dalam beberapa langkah. Langkah pertama yaitu persiapan program dimana langkah ini mencakup survey lapangan seperti melihat langsung kondisi sekolah-sekolah yang ada di marindal. Langkah selanjutnya yaitu mempersiapkan segala keperluan kerja sama seperti surat kerjasama mitra. Surat mitra ini dikeluarkan oleh Ketua IGTKI Deliserdang selaku organisasi yang menaungi sekolah-sekolah Taman kanak-kanak yang ada di Deliserdang.

Langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan program. Pada tahap ini dimulai dengan mengundang guru sekolah Taman Kanak-kanak yang akan menjadi peserta dalam program ini, menyediakan segala bahan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan program ini. Setelah itu akan dilakukan penyuluhan dan pelatihan tentang Kompetensi pembelajaran dengan metode *fungames*.



Gambar 1. Narasumber



Gambar 2. Menyanyikan Lagu Mars IGTKI



Gambar 3. Pemberian Materi Fungames



Gambar 4. Tanya Jawab Dengan Narasumber



Gambar 5. Foto Bersama

Adapun langkah-langkah yang lebih spesifik dalam melaksanakan program ini yaitu :

1. Meminta persetujuan dan bantuan kepada Ketua IGTKI Delisedang sebagai mediator untuk mengundang guru-guru.
2. Pada pertemuan pertama peserta akan diberikan materi tentang Fungames.
3. Pada pertemuan kedua, memberikan materi Kompetensi mengajar serta mendesain laporan perkembangan anak.
4. Pada Pertemuan ketiga, keempat dan kelima peserta diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil pembelajaran.
5. Selanjutnya akan dilaksanakan monitoring selama tiga bulan, hal ini untuk mengetahui apakah lembaga sudah melaksanakan pembelajaran dengan metode fungames

6. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi program untuk mengetahui tentang sejauh mana keberhasilan yang dapat dicapai dari program ini dan melakukan perbaikan-perbaikan pada proses yang dianggap kurang optimal.

HASIL

Hasil penelitian ini disusun berdasarkan observasi, analisis interaksi selama sesi tanya jawab, dan refleksi guru-guru setelah penerapan metode fungames. Berikut adalah temuan utama dari penelitian ini:

1. Peningkatan Kompetensi Guru

Pemahaman Metode Fungames: Sebagian besar guru melaporkan peningkatan pemahaman tentang konsep dan prinsip dasar metode fungames. Mereka merasa lebih percaya diri dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Inovasi dalam Pembelajaran: Guru-guru berhasil mengembangkan rencana pembelajaran yang lebih kreatif dengan mengintegrasikan permainan dalam kegiatan belajar. Banyak guru yang menciptakan variasi permainan yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan anak-anak.

2. Keterlibatan dan Motivasi Anak

Tingkat Keterlibatan: Observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi selama kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode fungames. Mereka lebih aktif berpartisipasi, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menunjukkan antusiasme yang lebih besar.

Respons Positif Anak: Anak-anak terlihat lebih senang dan bersemangat saat belajar melalui permainan. Mereka lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan menunjukkan peningkatan

dalam keterampilan sosial, seperti kerjasama dan komunikasi.

3. Interaksi Selama Sesi Tanya Jawab

Diskusi Konstruktif: Sesi tanya jawab antara narasumber dan guru-guru menghasilkan diskusi yang konstruktif. Guru-guru berbagi tantangan yang mereka hadapi dan mendapatkan saran praktis dari narasumber. Hal ini membantu mereka untuk mengatasi masalah yang muncul selama penerapan metode.

Pertukaran Ide: Guru-guru saling bertukar ide dan strategi dalam merancang permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak. Ini menciptakan komunitas belajar yang mendukung di antara mereka.

4. Refleksi dan Tindak Lanjut

Refleksi Positif: Dalam sesi refleksi, guru-guru menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk terus menggunakan metode fungsames dalam pembelajaran. Mereka menyadari pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif untuk anak-anak.

Rencana Tindak Lanjut: Guru-guru sepakat untuk terus berkolaborasi dan berbagi pengalaman dalam penerapan metode ini. Mereka juga merencanakan pelatihan lanjutan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan metode fungsames.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode fungsames secara signifikan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang interaktif. Selain itu, metode ini juga berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas

pendidikan anak usia dini di Deli Serdang dan dapat menjadi model bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang.

REFERENSI

- Hidayati, N., & Rahmawati, R. (2021). Inovasi Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 45–60.
- Ismail. (2018). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Pustaka Pelajar.
- Kusnadi, A., & Lestari, D. (2023). Peran Pelatihan dalam Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 200–215.
- Mardiana, S., & Setiawan, B. (2020). Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 6(1), 34–50.
- Masitah, W. (2010). Pendidikan Inklusif Untuk Anak Usia Dini. *The Progressive and Fun Education*, 7(2), 61–74.
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7601/7.pdf?sequence=1>
- Prasetyo, E., & Widiastuti, D. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 123–135.
- Sari, R. (2022). Fungames: Metode Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 10(1), 78–90.
- Sitepu, J. M., Masitah, W., Nasution, M., & Ginting, N. (2022). Media Pembelajaran Islamic Cartoon Pocket Book untuk Meningkatkan Perilaku Santun Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6137–6148.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.33>

- Suyadi, A., & Supriyadi, S. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–15.
- Wahyu, T., & Anisa, F. (2021). Inovasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(3), 150–16