



Pendampingan Guru PAUD Alamanda dalam Penerapan *Play Based Learning* untuk Pengenalan Warna pada Anak Usia Dini di Desa Padamaju

Assistance of Alamanda Early Childhood Education Teachers in Implementing Play-Based Learning for Color Recognition in Early Childhood in Padamaju Village

Eva Manfaatin^{1*}, Imas Masitoh², Alfa Rohmatin³, Lelis Nuramalia⁴,
Raihana Ahlush Shuffah⁵, Ira Faoza⁶, Sinta Trisnawati⁷

¹⁻⁷ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Al-Azami Cianjur, Indonesia

Email: bundava28@gmail.com^{1*}

Alamat: 447G+63H, Jl. KH Moh. Syuja'i, Sukasari, Kec. Cilaku, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat 43285

*Korespondensi penulis

Article History:

Naskah Masuk: 15 Agustus 2025;

Revisi: 30 Agustus 2025;

Diterima: 23 September 2025;

Terbit: 25 September 2025;

Keywords: Color Recognition; Creativity; Early Childhood Education; Participatory; Play-Based Learning.

Abstract. Early childhood education is a fundamental stage in shaping children's cognitive, social, emotional, and motor development. However, learning practices in many early childhood institutions still rely on conventional methods that make children passive and less engaged. This community service program was implemented at PAUD Alamanda in Padamaju Village with a focus on introducing color concepts through play-based learning strategies. The objective of this program was to enhance the quality of science learning that is more interactive, enjoyable, and developmentally appropriate, while also strengthening teachers' capacity in designing innovative learning strategies. The method applied was Participatory Action Research, conducted in several stages including observation and coordination, teacher training, implementation of play activities with children, and reflection and evaluation. The results revealed that children became more enthusiastic, successfully recognized primary and secondary colors, and demonstrated improvements in fine motor skills, creativity, and social interaction. Teachers also gained new insights into the application of more varied and innovative teaching methods. Overall, this program successfully bridged the gap between early childhood education theories emphasizing play-based learning and classroom practices, and contributed positively to the improvement of early childhood education quality.

Abstrak

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Namun, praktik pembelajaran di banyak lembaga pendidikan anak usia dini masih cenderung menggunakan metode konvensional yang membuat anak pasif dan kurang terlibat aktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di PAUD Alamanda Desa Padamaju dengan fokus pada pengenalan konsep warna melalui strategi pembelajaran berbasis bermain. Tujuan kegiatan adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sekaligus memperkuat kapasitas guru dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu observasi dan koordinasi, pelatihan guru, implementasi kegiatan bermain bersama anak, serta refleksi dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias, mampu mengenali warna dasar dan campuran dengan baik, serta menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan interaksi sosial. Guru juga memperoleh pengalaman baru dalam penerapan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan antara teori pendidikan yang menekankan pembelajaran berbasis bermain dengan praktik pembelajaran di lapangan, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Kreativitas; Partisipatif; Pembelajaran Berbasis Bermain; Pendidikan Anak Usia Dini; Pengenalan Warna.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk fondasi kognitif, sosial, emosional, serta keterampilan hidup anak. Pada tahap ini, pengalaman belajar seharusnya dikemas secara menyenangkan dan kontekstual agar mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran sains di PAUD adalah pengenalan warna, karena menjadi dasar pengamatan, klasifikasi, dan eksplorasi awal anak terhadap dunia sekitarnya (Widyasanti et al., 2025).

Namun, implementasi pembelajaran di banyak lembaga PAUD masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional, seperti ceramah, hafalan, atau lembar kerja. Metode ini membuat anak bersikap pasif, cepat bosan, dan kesulitan memahami makna warna secara mendalam. Akibatnya, motivasi belajar sains anak menjadi rendah, padahal pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat ditekankan dalam pendidikan anak usia dini (Dhika, 2024). Play Based Learning (PBL) hadir sebagai pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengenal warna dengan cara yang konkret, misalnya mencampur warna, mengamati benda di lingkungan sekitar, atau menggunakan media sensorik. Pendekatan ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep sekaligus mendorong kreativitas dan keterampilan sosial anak (Khoirotin et al., 2025).

Meski demikian, guru PAUD masih menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan PBL, khususnya dalam mengenalkan warna. Di PAUD Alamanda Desa Padamaju, misalnya, guru cenderung menggunakan metode konvensional karena keterbatasan media, kurangnya pelatihan, serta beban administratif. Kondisi ini memperlebar kesenjangan antara teori pendidikan anak usia dini yang menekankan pendekatan bermain dengan praktik lapangan yang masih tradisional (Ramadhanti & Mawarda, 2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret berbasis bermain, seperti balok warna, puzzle, atau papan interaktif, efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal warna. Misalnya, implementasi media balok warna terbukti meningkatkan pengenalan warna pada anak usia 3–4 tahun di KB Adduriyah (Rahmawati & Maimon Sumo, 2025). Hal ini memperkuat bahwa strategi berbasis bermain lebih sesuai dibandingkan hafalan atau ceramah. Selain itu, variasi model pembelajaran berbasis permainan, seperti game based learning dan kegiatan multisensori, juga terbukti mendukung perkembangan motorik halus sekaligus memperkuat pemahaman konsep warna. Contohnya, penggunaan metode bermain dengan penjepit pakaian atau kegiatan prakarya multisensori mampu meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dan menyenangkan (Bastaman et al., 2024; Mochamad Surya et al., 2020).

Berdasarkan kondisi tersebut, PAUD Alamanda Desa Padamaju dipilih sebagai mitra kegiatan PKM karena terdapat kesenjangan nyata antara kebijakan dan praktik pembelajaran. Melalui pengabdian berbasis strategi PBL, diharapkan guru memperoleh peningkatan kapasitas dalam merancang pembelajaran yang kreatif, sementara anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, eksploratif, dan bermakna. Dengan demikian, diharapkan terbentuk lingkungan belajar yang kondusif untuk menumbuhkan sikap positif terhadap sains sejak usia dini (Fitriana, 2023; Maimunah & Monalisa, 2024).

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Participatory Action Research (PAR). Metode ini dipilih karena menekankan keterlibatan aktif seluruh pihak, baik tim pengabdian, guru, maupun peserta didik dalam setiap tahapan kegiatan. Melalui pendekatan partisipatif, kegiatan tidak hanya berorientasi pada solusi sesaat, tetapi juga bertujuan untuk membangun kapasitas guru serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak di PAUD Alamanda, Desa Padamaju, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Cianjur.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk integrasi pembelajaran harian di kelas dengan mengadopsi strategi *Play Based Learning* (Ningrum & Lestarinigrum, 2020). Fokus kegiatan diarahkan pada pengenalan warna melalui aktivitas bermain yang kreatif, eksploratif, dan menyenangkan (Suryani, 2021). Dengan metode ini, diharapkan anak dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan kognitif secara alami sesuai tahap perkembangannya (Bodrova & Leong, 2019), sementara guru memperoleh pemahaman praktis dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis bermain (Roopnarine & Johnson, 2019; Yuliani, 2022).

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan terstruktur. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan dengan melakukan observasi dan diskusi bersama guru untuk memahami kondisi awal anak serta permasalahan yang dihadapi dalam pengenalan warna. Tahap kedua adalah perancangan program, yaitu penyusunan strategi pembelajaran dan pengembangan media edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak. Tahap ketiga adalah sosialisasi, yang dilakukan kepada pihak terkait, terutama guru dan pengelola PAUD, agar memahami tujuan, manfaat, dan langkah-langkah program.

Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan strategi *Play Based Learning* dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator, sementara tim pengabdian memberikan pendampingan langsung. Aktivitas bermain

yang digunakan meliputi eksperimen sederhana pencampuran warna, permainan sensorik, serta penggunaan media kreatif seperti balok dan playdough berwarna.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi, yang dilakukan untuk menilai efektivitas program, baik dari segi peningkatan pemahaman anak terhadap konsep warna maupun penguatan kapasitas guru dalam mengaplikasikan PBL. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung, wawancara singkat dengan guru, serta penilaian terhadap keterlibatan dan respon anak selama kegiatan. Hasil evaluasi menjadi dasar dalam memberikan rekomendasi perbaikan dan keberlanjutan program agar strategi PBL dapat terus diterapkan di PAUD Alamanda secara konsisten.

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di PAUD Alamanda Desa Padamaju bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains melalui penerapan strategi Play-Based Learning (PBL), dengan fokus pada pengenalan konsep warna pada anak usia dini. Program ini disusun secara bertahap mulai dari observasi, pelatihan guru, implementasi bersama anak, hingga refleksi dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang agar saling melengkapi sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Tahap Observasi dan Koordinasi

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi langsung ke kelas dan koordinasi bersama pihak sekolah. Tim pengabdian meninjau proses pembelajaran yang berlangsung dan melakukan diskusi dengan guru terkait tantangan serta harapan mereka dalam pengenalan warna. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih dominan menggunakan ceramah dan lembar kerja, sehingga anak terlihat pasif dan kurang antusias. Guru menyambut baik program ini karena sesuai dengan kebutuhan mereka untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, kreatif, dan eksploratif.



Gambar 1. Kegiatan Observasi dan Koordinasi dengan Guru.

Tahap Pelatihan Guru

Tahap kedua adalah pelatihan guru yang difokuskan pada pengenalan konsep dasar Play-Based Learning dan teknik penerapannya dalam pembelajaran sains, khususnya pengenalan warna primer dan sekunder. Pelatihan dilaksanakan secara partisipatif melalui simulasi kegiatan bermain, studi kasus, serta praktik langsung dengan media sederhana. Guru terlihat antusias mengikuti pelatihan, karena kegiatan ini memberikan inspirasi baru dalam mengelola kelas. Mereka memperoleh contoh konkret bagaimana mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran sehingga lebih sesuai dengan tahap perkembangan anak.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Guru.

Tahap Implementasi Kegiatan Bersama Anak

Tahap ketiga adalah implementasi kegiatan bermain bersama anak. Pada tahap ini anak usia dini yang berada pada masa emas perkembangannya dilibatkan secara langsung dalam kegiatan eksploratif. Aktivitas bermain yang dirancang menekankan pada pengenalan konsep warna melalui pengalaman nyata dan menyenangkan. Dua kegiatan utama yang dilakukan adalah:

Eksperimen Pencampuran Warna dengan Air dan Pewarna Makanan

Anak mencampur warna primer (merah, biru, kuning) ke dalam wadah transparan untuk menghasilkan warna sekunder. Kegiatan ini melatih rasa ingin tahu, keterampilan observasi, serta pemahaman konsep dasar sains melalui pengalaman konkret.



Gambar 3. Eksperimen Pencampuran Warna dengan Air dan Pewarna Makanan

Bermain Playdough Berwarna

Anak membuat replika sederhana dari playdough, seperti buah atau benda sekitar, sambil mengenali warna yang melekat pada benda tersebut. Aktivitas ini membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, kreativitas, serta memperkuat pemahaman warna melalui asosiasi dengan objek nyata.



Gambar 4. Bermain Playdough Berwarna.

Tahap Refleksi dan Evaluasi

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi bersama guru. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana kegiatan mampu meningkatkan pemahaman anak serta keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis bermain. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak lebih antusias, mampu membedakan warna dengan lebih baik, dan menunjukkan interaksi sosial yang lebih aktif. Guru menyampaikan bahwa metode ini jauh lebih efektif dibandingkan metode konvensional karena dapat meningkatkan motivasi belajar anak.



Gambar 5. Selesai Kegiatan Pelatihan.

4. PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa strategi Play-Based Learning relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains di PAUD, khususnya pengenalan warna. Tahap observasi dan koordinasi menjadi landasan penting karena memberikan pemahaman awal mengenai kondisi nyata di lapangan. Pendekatan partisipatif yang diterapkan melalui PAR memungkinkan guru dan tim pengabdian bersama-sama merumuskan kebutuhan serta strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini sejalan dengan prinsip PAR yang menekankan keterlibatan aktif seluruh pihak dalam proses perbaikan berkelanjutan.

Pelatihan guru terbukti menjadi komponen penting karena guru merupakan aktor utama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Dengan memahami konsep PBL secara teoritis maupun praktis, guru dapat merancang kegiatan belajar yang lebih inovatif. Simulasi dan praktik langsung dalam pelatihan membuat guru lebih percaya diri untuk mengimplementasikan metode bermain di kelas. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian yang menegaskan bahwa kapasitas guru dalam menerapkan PBL berpengaruh langsung terhadap kualitas pembelajaran di PAUD.

Tahap implementasi kegiatan bermain bersama anak menjadi puncak dari seluruh proses. Aktivitas seperti eksperimen pencampuran warna dan bermain playdough berwarna terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep warna sekaligus melatih keterampilan kognitif, sosial, emosional, dan motorik. Anak menjadi lebih aktif, antusias, dan kreatif selama kegiatan berlangsung. Aktivitas ini juga mendorong interaksi sosial melalui kerja sama dan komunikasi antar anak, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini.

Tahap refleksi dan evaluasi memberikan gambaran menyeluruh mengenai keberhasilan program. Guru menilai bahwa pendekatan PBL mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Evaluasi juga menunjukkan adanya peningkatan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis bermain. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada anak, tetapi juga memberikan penguatan kompetensi profesional bagi guru.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil menjembatani kesenjangan antara teori pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya bermain dengan praktik lapangan yang sebelumnya masih konvensional. Hasil yang diperoleh sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa PBL efektif dalam mengembangkan aspek kognitif dan sosial anak sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan keberhasilan ini, PAUD Alamanda diharapkan dapat terus mengembangkan pendekatan PBL sebagai strategi pembelajaran berkelanjutan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk “Strategi Play Based Learning dalam Pengenalan Warna di PAUD Alamanda Desa Padamaju” berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sains bagi anak usia dini. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan Play-Based Learning (PBL) efektif dalam mengenalkan konsep warna dasar maupun warna hasil campuran secara menyenangkan. Anak-anak menjadi lebih antusias, aktif, serta mampu menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya digunakan.

Selain berdampak pada anak, kegiatan ini juga memperkuat kapasitas guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis bermain. Guru memperoleh inspirasi baru melalui pelatihan dan simulasi kegiatan yang ditawarkan, sehingga mereka lebih percaya diri dan memiliki variasi metode pembelajaran yang inovatif. Hal ini penting karena guru merupakan aktor utama yang berperan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Secara lebih luas, program ini juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak secara menyeluruh. Melalui aktivitas eksploratif seperti pencampuran warna dan bermain playdough, anak-anak tidak hanya mengenal warna, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri. Dengan demikian, strategi PBL tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan konsep sains, tetapi juga sebagai media untuk membangun keterampilan hidup (life skills) sejak usia dini.

Evaluasi kegiatan menunjukkan adanya perubahan signifikan pada tingkat motivasi belajar anak serta pola pengajaran guru. Anak menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, sedangkan guru terdorong untuk lebih kreatif dalam menyiapkan media dan strategi belajar. Hasil ini sejalan dengan tujuan kegiatan PKM, yakni menjembatani kesenjangan antara teori pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya bermain dengan praktik pembelajaran di lapangan yang masih cenderung konvensional.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi Play-Based Learning dalam pembelajaran sains, khususnya pengenalan warna, merupakan pendekatan yang efektif dan relevan untuk diterapkan di PAUD. Keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi model praktik baik (best practice) bagi lembaga PAUD lainnya. Ke depan, keberlanjutan program dapat didukung melalui pendampingan lanjutan, penyediaan media pembelajaran sederhana, serta pelatihan berkala bagi guru agar strategi ini terus terintegrasi dalam proses belajar mengajar sehari-hari.

REFERENCES

- Bastaman, W. N. U., Febriani, R., & Larissa, T. (2024). Pengembangan kemampuan literasi dan motorik halus anak usia dini melalui workshop multosensory storytelling dan pembuatan prakarya kriya sederhana menggunakan metode play based learning. *COSECANT: The Proceeding of Community Service and Engagement*, 4(1), 57–60.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2019). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (3rd ed.). Pearson.
- Dhika. (2024). Introduction to colors for early childhood learning media at PAUD Baitul Hikmah, Bengkulu City. *SMART: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 3(1), 45–56. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/smart/article/view/972>
- Fitriana, N. (2023). Penerapan model game based learning untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102–111. <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/seulanga/article/view/1571>
- Khoirotin, Yusuf, H., & Rohmah, L. (2025). Model play-based learning dalam pembelajaran anak usia dini. *SMART: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 5(2), 137–149. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/smart/article/view/972>
- Maimunah, & Monalisa. (2024). Mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna, dan ukuran menggunakan model problem based learning dan media papan kancing pintar pada anak usia 4–5 tahun. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 32–43. <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/seulanga/article/view/1571>
- Mochamad Surya, C., Sulaeman, D., & Ernawati, E. (2020). Upaya meningkatkan pengenalan warna melalui metode bermain dengan alat penjepit pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.190>
- Ningrum, T. W., & Lestaringrum, A. (2020). Implementasi play based learning untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 578–586. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.373>
- Rahmawati, & Sumo, M. (2025). Implementasi media balok warna terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 3–4 tahun di KB Adduriyah 3. *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 3(2), 29–40. <https://doi.org/10.61404/jimi.v3i2.379>
- Ramadhanti, S. D., & Mawarda, M. (2025). Metode pembelajaran berbasis bermain pada anak usia dini di TK/MI YASPA Palembang. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 297–304. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i2.559>
- Roopnarine, J. L., & Johnson, J. E. (2019). *Approaches to early childhood education* (6th ed.). Pearson.
- Suryani, L. (2021). Pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain berbasis proyek. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.61-04>
- Widyasanti, N. P., Luh, N., & Windayani, I. (2025). Strategi play based learning dalam pembelajaran sains (mengenal warna) untuk anak usia dini. *Educemara: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1–7. <https://journal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/educemara/article/view/868>
- Yuliani, S. (2022). Peran guru dalam mendesain pembelajaran berbasis bermain di PAUD. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.23887/paud.v5i1.43901>