

PELATIHAN PENGENALAN DASAR KODING BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF BAGI GURU PAUD SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN JIWA KEPEMIMPINAN ANAK USIA DINI DI KABUPATEN REJANG LEBONG

Rita Prima Bendriyanti¹⁾, Henni Mayasari²⁾, Rohayu Fadilla³⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Dehasen Bengkulu

Email: rita.prima@unived.ac.id¹⁾; hennimayasari@unived.ac.id²⁾; rohayufadilla@unived.ac.id³⁾

ARTICLE HISTORY

Received [06 Desember 2025]

Revised [15 Desember 2025]

Accepted [05 Januari 2025]

This is an open access article
under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Guru PAUD sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran memiliki peran strategis dalam memperkenalkan konsep-konsep dasar koding dengan cara yang menyenangkan, aman, dan bermakna. Namun, masih banyak guru yang belum familiar dengan metode pembelajaran berbasis koding, baik dari segi pemahaman konsep maupun implementasi kegiatan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang mampu meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan permainan edukatif berbasis koding di lingkungan PAUD. Penelitian kualitatif adalah pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang makna, pengalaman, dan perspektif subjektif dari subjek penelitian melalui data deskriptif seperti kata-kata dan narasi, bukan angka. Menurut Fadli, M. R. (2021) bahwa peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang dialami subjek dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian kualitatif di dalamnya melibatkan peneliti sehingga akan paham mengenai konteks dengan situasi dan setting fenomena alami sesuai yang sedang diteliti

Kata Kunci: Koding, Permainan Edukatif, Kepemimpinan, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Early Childhood Education (PAUD) teachers, as the primary facilitators in the learning process, play a strategic role in introducing basic coding concepts in a fun, safe, and meaningful way. However, many teachers are still unfamiliar with coding-based learning methods, both in terms of conceptual understanding and activity implementation. Therefore, training is needed to improve teacher competency in implementing coding-based educational games in PAUD environments. Qualitative research is an approach that focuses on an in-depth understanding of the meanings, experiences, and subjective perspectives of research subjects through descriptive data such as words and narratives, not numbers. According to Fadli, M.R. (2021), researchers can identify with subjects and feel what they experience in their daily lives. Qualitative research involves researchers so they will understand the context, situation, and setting of the natural phenomenon being studied.

Keywords: Coding, Educational Games, Leadership, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berfokus pada pengembangan aspek spiritual, sikap, mental, dan perilaku anak agar sesuai dengan kebutuhan psikologis, kognitif, dan motorik anak. PAUD didefinisikan sebagai platform bermain yang menyertakan unsur pembelajaran dengan kegembiraan dan kebebasan. Ini memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri, mengembangkan bakat, minat, dan kreativitas, sambil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta pengembangan sikap dan perilaku. Prinsip-prinsip pelaksanaan PAUD adalah mengedepankan kebutuhan anak, memanfaatkan kegiatan bermain sebagai sarana pembelajaran yang efisien, menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak, mengikuti

pendekatan konstruktivis, menggalakkan kreativitas dan inovasi anak, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mengadopsi pembelajaran terpadu dan berbasis tema, menggunakan berbagai media dan sumber belajar, serta mengembangkan berbagai keterampilan hidup bagi anak (Sabariah, 2024).

Peran teknologi dalam pendidikan anak usia dini semakin penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan pemahaman anak terhadap materi. Penelitian sebelumnya menyoroti pentingnya integrasi media pembelajaran berbasis komputer, seperti game edukatif online, dalam merangsang kreativitas anak dan memberikan pembelajaran yang menarik serta inovatif (Nataliani, 2023). Selain pengenalan komputer, pembelajaran pemrograman atau coding juga telah diakui sebagai metode yang efektif untuk merangsang pemikiran kreatif pada anak-anak, misalnya memberikan pelatihan tentang coding kepada orang tua atau dewasa yang kemudian dapat disampaikan kepada anak-anak (Lutfina and Wardhani 2020). Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mendorong dunia pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Anak-anak pada era digital tidak hanya perlu dibekali kemampuan dasar literasi dan numerasi, tetapi juga kemampuan berpikir logis, kreatif, dan kolaboratif yang menjadi fondasi bagi kecakapan abad ke-21. Salah satu pendekatan yang dapat mendukung pengembangan kemampuan tersebut adalah melalui kegiatan pengenalan dasar koding (coding), yang saat ini banyak dikemas dalam bentuk permainan edukatif agar sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Guru PAUD sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran memiliki peran strategis dalam memperkenalkan konsep-konsep dasar koding dengan cara yang menyenangkan, aman, dan bermakna. Namun, masih banyak guru yang belum familiar dengan metode pembelajaran berbasis koding, baik dari segi pemahaman konsep maupun implementasi kegiatan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang mampu meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan permainan edukatif berbasis koding di lingkungan PAUD.

Pelatihan pengenalan dasar koding berbasis permainan edukatif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan literasi digital anak, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan jiwa kepemimpinan sejak dini. Melalui aktivitas seperti memecahkan masalah, membuat urutan langkah, bekerja sama dalam kelompok, dan mengambil keputusan sederhana, anak-anak dapat belajar memimpin diri sendiri dan berkontribusi dalam kegiatan bersama. Karakter kepemimpinan yang ditumbuhkan sejak usia dini akan menjadi bekal penting bagi perkembangan mereka di masa depan.

Kegiatan ini menjadi semakin relevan untuk dilaksanakan di Kabupaten Rejang Lebong terutama di PAUD Rizquillah, mengingat kebutuhan peningkatan kompetensi guru PAUD serta pentingnya inovasi pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi dan karakter anak. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru PAUD mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kreatif dan bermakna, sehingga dapat membentuk generasi anak usia dini yang cerdas, percaya diri, dan memiliki potensi kepemimpinan yang kuat.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Melalui penelitian kualitatif Fadli, M. R. (2021) menuturkan bahwa peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang dialami subjek dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian kualitatif di dalamnya melibatkan peneliti sehingga akan paham mengenai konteks dengan situasi dan setting fenomena alami sesuai yang sedang diteliti. Dari setiap fenomena merupakan sesuatu yang unik, berbeda dengan yang lainnya karena berbeda konteksnya. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami (natural setting), tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya yang di lapangan studi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Peningkatan Pengetahuan Guru PAUD tentang Dasar-dasar Koding Setelah mengikuti pelatihan, sebagian besar guru menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai konsep dasar koding hal ini terlihat dari hasil tanya jawab peserta.
2. Kemampuan Guru Menggunakan Media Permainan Edukatif Berbasis Koding Guru berhasil mengoperasikan beberapa aplikasi/game edukatif, Mereka mampu membuat aktivitas sederhana seperti kartu perintah, puzzle koding, dan lainnya
3. Peningkatan Kreativitas Guru dalam Mendesain Pembelajaran Guru dapat merancang rencana

pembelajaran PAUD yang memasukkan unsur koding melalui kegiatan bermain, misalnya: kartu perintah (*command cards*), permainan digital dengan karakter yang harus mengikuti instruksi. RPPH yang dibuat beberapa guru menunjukkan integrasi aspek bahasa, motorik, sosial emosional, dan STEM.

4. Meningkatnya Pemahaman Guru Mengenai Penguatan Jiwa Kepemimpinan Anak
Dari sesi diskusi, guru memahami hubungan antara koding dengan pembentukan jiwa kepemimpinan, seperti: kemampuan mengambil keputusan, berani mencoba, memecahkan masalah, bekerja sama dalam tim, mampu berkomunikasi dengan jelas. Guru menyadari bahwa aktivitas koding dapat melatih anak untuk memimpin proses permainan dan memberi instruksi kepada teman.

Foto Kegiatan Pelaksanaan





B. Pembahasan

1. Koding sebagai Media Pembelajaran PAUD

Pelatihan ini menunjukkan bahwa koding bukan sekadar aktivitas teknologi, tetapi merupakan metode untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak usia dini. Konsep koding yang disajikan melalui permainan edukatif membuat anak belajar berpikir sistematis, kreatif, dan terstruktur tanpa merasa

terbebani. Kegiatan yang dilakukan guru menunjukkan bahwa permainan seperti *drag-and-drop coding* dapat membantu anak mengenal pola dan membuat langkah-langkah penyelesaian masalah.

2. Relevansi Koding dalam Penguatan Jiwa Kepemimpinan Anak

Koding mendorong anak untuk membuat keputusan, memberikan instruksi, serta memimpin jalannya permainan atau proyek sederhana. Ketika anak diminta menentukan langkah gerak karakter atau robot, mereka berperan sebagai “pemimpin” yang mengarahkan aktivitas. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kepemimpinan pada anak usia dini yang menekankan keberanian, kemandirian, serta kemampuan bekerja sama.

3. Pemanfaatan Permainan Edukatif untuk Guru PAUD

Guru PAUD pada awalnya menganggap koding sebagai sesuatu yang rumit. Namun melalui pendekatan permainan edukatif (*game-based learning*), guru dapat memahami bahwa aktivitas koding dapat dimodifikasi menjadi bentuk permainan yang sangat dekat dengan pembelajaran PAUD. Pembelajaran berbasis permainan terbukti menjadi metode efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi anak.

4. Tantangan yang Ditemui

Beberapa kendala yang muncul selama pelatihan antara lain:

- keterbatasan perangkat (gadget/laptop) di satuan PAUD
- variasi kemampuan digital guru;
- koneksi internet tidak selalu stabil di beberapa lokasi. Namun melalui pendekatan *coding unplugged*, guru dapat tetap menerapkan konsep koding tanpa perangkat digital.

5. Dampak terhadap Pengembangan Profesional Guru

Antusiasme peserta menunjukkan bahwa guru PAUD memiliki keinginan kuat untuk mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Pelatihan ini menjadi sarana peningkatan kompetensi digital dan pedagogis guru, sekaligus memberikan bekal untuk menciptakan pembelajaran inovatif di lembaga masing-masing. Dengan terbangunnya komunitas belajar, kegiatan ini memiliki potensi untuk terus berkembang dan memperluas manfaat di Kabupaten Rejang Lebong.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru PAUD dalam mengenalkan dasar-dasar koding melalui permainan edukatif. Selain itu, kegiatan ini efektif sebagai strategi menumbuhkan jiwa kepemimpinan anak usia dini melalui proses pengambilan keputusan, kolaborasi, dan komunikasi dalam aktivitas koding. Hasil ini diharapkan menjadi dasar untuk implementasi lebih luas di satuan PAUD di Kabupaten Rejang Lebong.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- Lutfina, Erba, dan Anindya Khrisna Wardhani. 2020. "Pengenalan Dan Pelatihan Pemrograman Berbasis Blok Bagi Anak." *Magistrorum Et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1 (1):107111. doi:https://doi.org/10.24246/jms.v1i12020p107-111.
- Nataliani, Yessica, Krismiyati, Erwien Christianto, Theophilus Wellem, Anton Hermawan, Agustinus Fritz Wijaya, dan Imanuel Susanto. 2023. "Pelatihan Komputer untuk Siswa TK Kristen 1 Satya Wacana Salatiga Melalui Permainan Edukasi Online." (*Magistrorum Et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*) 3(3):405-416. doi:https://doi.org/10.24246/jms.v3i32023p405-416.
- Sabariah, S., Atiqoh, A., Gunawan, W., Rahmi, A., & Danu, R. (2024). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Membina Motivasi Pendidik Anak Usia Dini: Principal Leadership in Fostering Motivation of Early Childhood Educators. *Absorbent Mind*, 4(1), 87-101