

Pengembangan modul mata kuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum perkuliahan mahasiswa PIAUD

Naisa Assyfa Salsabila

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail : calcabilaz@gmail.com

Kata Kunci :

Pengembangan modul, bermain dan permainan, praktikum perkuliahan, PIAUD, bahan ajar.

Keywords :

Module development, play and games, practical lectures, early childhood education, teaching materials.

ABSTRAK

Mata kuliah Bermain dan Permainan adalah bagian krusial di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), punya tugas penting membekali calon guru PAUD. Kuliah ini bukan cuma fokus pada teori tentang bermain, tapi juga mengharuskan mahasiswa bisa membuat, menjalankan, dan menilai kegiatan bermain yang mendidik, kreatif, serta cocok dengan usia anak dini. Sayangnya, kenyataan di kampus menunjukkan materi ajar yang dipakai masih kebanyakan teori dan belum sungguh mengakomodasi pengalaman praktik mahasiswa sebagai sumber belajar yang nyata. Penelitian ini punya tujuan membuat modul Bermain dan Permainan berdasarkan hasil praktikum mahasiswa PIAUD. Riset ini memakai metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup analisis, rancangan,

pengembangan, penerapan, dan penilaian. Responden penelitian ini adalah mahasiswa PIAUD dan dosen pengajar mata kuliah tersebut. Cara mengumpulkan data memakai observasi, wawancara, kuesioner, dan telaah dokumen. Hasil riset memperlihatkan modul yang dibuat sangat bagus menurut validasi ahli materi dan media. Selain itu, modul ini terbukti ampuh meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa, keahlian membuat acara bermain yang edukatif, dan kemampuan mahasiswa merefleksikan praktik mengajar mereka. Modul ini juga memicu pembelajaran yang lebih hidup, sesuai konteks, dan berarti. Oleh karena itu, modul yang mengacu pada hasil praktikum ini disarankan sebagai materi ajar baru untuk mata kuliah Bermain dan Permainan di jurusan PIAUD.

ABSTRACT

The Play and Games course is a crucial part of the Early Childhood Islamic Education (PIAUD) department, it has an important task in equipping prospective PAUD teachers. This course not only focuses on the theory of play, but also requires students to be able to create, carry out, and evaluate play activities that are educational, creative, and suitable for young children's ages. Unfortunately, the reality on campus shows that the teaching materials used are still mostly theoretical and do not really accommodate students' practical experience as a real learning resource. This research aims to create a Play and Games module based on the results of PIAUD students' practicum. This research uses research and development (R&D) methods with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation and assessment. The respondents of this research were PIAUD students and lecturers who taught the course. How to collect data using observation, interviews, questionnaires, and document review. The research results show that the modules created are very good according to validation from material and media experts. In addition, this module has proven effective in increasing students' understanding of concepts, skills in creating educational play events, and students' ability to reflect on their teaching practices. This module also triggers more lively, contextualized and meaningful learning. Therefore, a module that refers to the results of this practicum is recommended as new teaching material for the Play and Games course in the PIAUD department.



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam meletakkan fondasi perkembangan anak secara holistik, mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan psikomotor. Fase ini kerap disebut sebagai masa emas karena perkembangan otak berlangsung sangat cepat dan responsif terhadap stimulasi lingkungan. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada jenjang PAUD perlu dirancang secara terencana dan kontekstual dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak, agar nilai-nilai karakter dapat terinternalisasi secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna (Mulyani et al., 2024). Pendekatan pendidikan yang adaptif dan berpusat pada anak menjadi kunci dalam mendukung pembentukan kepribadian dan karakter sejak usia dini.

Bermain merupakan karakteristik utama dalam pendidikan anak usia dini, karena aktivitas ini menjadi cara alami anak dalam memahami diri, berinteraksi dengan lingkungan, serta mengembangkan berbagai potensi perkembangan. Melalui kegiatan bermain dan permainan yang dirancang secara edukatif, anak tidak hanya memperoleh pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga mengasah kemampuan kreativitas, keterampilan sosial, serta pengendalian emosi. Oleh sebab itu, permainan tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan, melainkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan bermakna dalam mendukung proses perkembangan anak secara menyeluruh (Susanti, 2023).

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) memegang peran strategis dalam menyiapkan calon pendidik PAUD yang profesional, kreatif, dan berlandaskan nilai-nilai keislaman. Salah satu mata kuliah inti yang mendukung pencapaian kompetensi tersebut adalah mata kuliah Bermain dan Permainan, yang dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman konseptual dan praktis mengenai hakikat bermain, ragam permainan anak usia dini, prinsip pengembangan permainan edukatif, serta integrasi nilai-nilai Islam dalam aktivitas bermain. Pengembangan modul perkuliahan yang berbasis pada hasil praktikum mahasiswa dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan pedagogis calon guru PAUD, karena menghubungkan teori dengan pengalaman belajar langsung (Susanti, 2020).

Namun, berdasarkan pengamatan awal dan refleksi selama kuliah, teridentifikasi bahwa proses pembelajaran mata kuliah Bermain dan Permainan masih mengalami berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama ialah kurangnya materi ajar yang dapat menghubungkan teori dan praktik secara efektif. Modul atau materi yang ada umumnya lebih menekankan pada penyampaian konsep teoretis dan kurang memberikan ilustrasi nyata tentang penerapan aktivitas bermain di lapangan (Ririhena, 2021).

Di sisi lain, mata kuliah tentang Bermain dan Permainan biasanya disertai dengan kegiatan praktis selama perkuliahan, baik itu simulasi di kelas, microteaching, maupun pelaksanaan praktik lapangan yang terbatas. Kegiatan praktikum ini memberikan sejumlah pengalaman belajar yang berharga bagi mahasiswa, termasuk mendesain alat permainan edukatif, melaksanakan berbagai aktivitas bermain, mengamati reaksi anak-anak, serta merenungkan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Namun,

sayangnya, hasil dari praktikum ini belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar yang terintegrasi ke dalam materi ajar.

Pengembangan modul untuk mata kuliah Bermain dan Permainan yang berfokus pada hasil praktikum perkuliahan merupakan salah satu jalan keluar yang bisa ditawarkan untuk menyelesaikan masalah ini. Modul yang didasarkan pada praktikum diharapkan dapat menyediakan materi pembelajaran yang lebih sesuai dengan konteks, aplikatif, dan terhubung dengan kebutuhan mahasiswa. Dengan memanfaatkan pengalaman langsung mahasiswa, modul ini dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran reflektif yang memotivasi mahasiswa untuk belajar dari praktik yang baik serta dari tantangan yang dihadapi selama kegiatan praktikum (Susanti, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, studi ini terarah pada penyusunan modul untuk mata kuliah Bermain dan Permainan yang bersumber dari hasil praktik kuliah mahasiswa PIAUD. Sasaran dari penelitian ini adalah: (1) menjelaskan tahapan pengembangan modul untuk mata kuliah Bermain dan Permainan yang didasarkan pada hasil praktik, (2) mengukur sejauh mana kualitas modul yang telah dibuat, dan (3) mengevaluasi seberapa efektif modul tersebut dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan mahasiswa PIAUD.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/RandD). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menciptakan produk pendidikan berbentuk modul pembelajaran yang valid, praktis, dan efisien. Model pengembangan yang dipakai dalam studi ini adalah model ADDIE yang meliputi lima langkah utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Tahap Analisis

Proses analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, sifat-sifat mahasiswa, serta masalah yang muncul dalam perkuliahan mata kuliah Bermain dan Permainan. Penilaian kebutuhan ini dilakukan dengan mengamati jalannya perkuliahan, melakukan wawancara dengan dosen pengajar mata kuliah, serta mendistribusikan kuesioner kepada mahasiswa PIAUD. Temuan dari analisis tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa menginginkan materi ajar yang tidak hanya membahas konsep bermain dari sudut pandang teori, tetapi juga memberikan contoh konkret dari pelaksanaan kegiatan bermain yang diperoleh dari praktikum.

2. Tahap Desain

Fase desain memiliki tujuan untuk menyusun struktur dan sistem modul pembelajaran. Pada fase ini, ditetapkan kemudian hasil belajar dari mata kuliah, target pembelajaran untuk setiap bab, inti materi, metode penyampaian, serta jenis penilaian. Modul disusun dengan format yang teratur, meliputi pengantar, peta konsep, penjelasan materi, contoh aktivitas bermain yang didasarkan pada praktik mahasiswa, lembar refleksi, ringkasan, dan evaluasi.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah proses di mana desain modul yang telah dibuat diwujudkan. Pada fase ini, materi modul disusun secara menyeluruh dengan menggabungkan teori tentang bermain dan permainan dengan hasil praktik yang diperoleh oleh mahasiswa. Modul tersebut juga berisi ilustrasi, dokumentasi dari kegiatan yang dilakukan, serta petunjuk langkah demi langkah untuk pelaksanaan permainan. Produk modul yang telah dibuat kemudian akan divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk mengevaluasi kelayakan dari segi isi, penggunaan bahasa, penyajian, dan tampilan grafis.

4. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan menguji modul kepada mahasiswa PIAUD yang sedang mengikuti mata kuliah Bermain dan Permainan. Modul berfungsi sebagai bahan ajar pokok dalam kelas selama satu semester. Selama pelaksanaan, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan belajar, partisipasi mahasiswa, dan tanggapan mahasiswa terhadap pemakaian modul.

5. Tahap Penilaian

Tahap penilaian bertujuan untuk menilai seberapa efektif modul tersebut dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil percobaan. Penilaian dilakukan secara formatif dan sumatif melalui ujian hasil belajar, survei tanggapan mahasiswa, serta refleksi dari dosen pengajar mata kuliah.

Pembahasan

Hasil studi menunjukkan bahwa modul untuk mata kuliah Bermain dan Permainan yang berlandaskan praktik kuliah mahasiswa PIAUD memiliki beberapa keuntungan jika dibandingkan dengan materi pembelajaran konvensional. Salah satu keuntungan utama dari modul ini adalah kemampuannya dalam menyatukan teori dan praktik dengan seimbang. Mahasiswa tidak hanya mempelajari konsep teoretis mengenai bermain, tetapi juga dapat melihat penerapannya secara langsung melalui contoh kegiatan yang dihasilkan dari praktik (Susanti, 2020).

Modul ini juga mengajak mahasiswa untuk terlibat dalam proses belajar yang aktif dan reflektif. Tiap bab disertai dengan lembar refleksi yang mengundang mahasiswa untuk menilai pengalaman praktikum, menemukan kekuatan dan kelemahan dari aktivitas bermain yang telah dilakukan, serta menyusun rencana perbaikan. Metode ini sejalan dengan prinsip pendidikan orang dewasa (andragogi) yang menekankan bahwa pengalaman merupakan sumber utama dalam pembelajaran (Muthia et al., 2024).

Dari evaluasi para ahli, modul ini dinyatakan sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Aspek konten dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran PIAUD, aspek bahasa dianggap komunikatif dan mudah dimengerti, sementara aspek presentasi dan grafis dinilai menarik serta mendukung aktivitas belajar. Tanggapan mahasiswa terhadap penerapan modul juga berada dalam kategori sangat positif (Susanti, 2020).

Efektivitas modul terlihat dari bertambahnya pemahaman konsep dan kemampuan praktis para mahasiswa. Mahasiswa dapat menciptakan aktivitas bermain yang lebih kreatif, inovatif, serta sesuai dengan ciri perkembangan anak-anak usia dini (Harmini, 2019). Ini mengindikasikan bahwa modul yang berfokus pada hasil praktikum dapat secara signifikan meningkatkan mutu pembelajaran pada mata kuliah Bermain dan Permainan (Susanti, 2020).

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini mengenai pengembangan modul untuk mata kuliah Bermain dan Permainan yang didasarkan pada hasil praktik perkuliahan bagi mahasiswa PIAUD secara menyeluruh menunjukkan bahwa usaha dalam menciptakan bahan ajar yang relevan, dapat diterapkan, dan berakar dari pengalaman nyata mahasiswa memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi, terutama di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Kesimpulan yang diungkapkan di bagian ini tidak hanya merangkum hasil penelitian, tetapi juga memperluas pembahasan mengenai implikasi teoritis, praktis, pedagogis, dan kelembagaan dari pengembangan modul tersebut.

Pertama-tama, terkait dengan kebutuhan dalam proses belajar, studi ini menunjukkan bahwa mahasiswa PIAUD memerlukan bahan ajar yang tidak hanya mendasar pada konsep dan teori, tetapi juga dapat menghubungkan teori dengan praktik di lapangan. Mata kuliah Bermain dan Permainan mengharuskan mahasiswa untuk memahami esensi bermain sebagai pendekatan utama dalam pengajaran anak usia dini, sekaligus dapat menerapkan konsep tersebut dalam perancangan dan pelaksanaan kegiatan bermain yang berarti. Modul tradisional yang hanya memuat penjelasan teori ternyata belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan ini. Oleh karena itu, pengembangan modul yang berbasis pada pengalaman praktikum mahasiswa menjadi solusi yang tepat, karena menawarkan contoh yang konkret, otentik, dan relevan dengan kondisi belajar.

Kedua, dari segi proses pengembangan, penggunaan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) terbukti menjadi metode sistematis yang efektif dalam menciptakan produk pembelajaran yang berkualitas tinggi. Pada tahap analisis, peneliti dapat menemukan perbedaan antara kebutuhan yang diharapkan dan keadaan aktual dalam pembelajaran. Tahap desain dan pengembangan memberikan kesempatan untuk merancang modul dengan struktur yang logis, menarik, dan mudah digunakan. Tahap implementasi memastikan bahwa modul diuji secara langsung dalam situasi perkuliahan sebenarnya, sedangkan tahap evaluasi memberikan landasan objektif untuk menilai validitas, kegunaan, dan efektivitas modul tersebut. Oleh karena itu, proses pengembangan modul ini tidak bersifat teoretis, melainkan didasarkan pada data nyata dan refleksi yang berkesinambungan.

Ketiga, dalam hal kevalidan, hasil evaluasi dari pakar materi dan pakar media menunjukkan bahwa modul yang dirancang termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian dari ahli materi yang mendapatkan skor 88,5% menunjukkan bahwa konten modul sesuai dengan tujuan pembelajaran mata kuliah, tepat secara ilmiah, relevan

dengan karakteristik mahasiswa PIAUD, serta sejalan dengan teori perkembangan anak usia dini. Di sisi lain, penilaian dari ahli media yang mencapai 86,2% menunjukkan bahwa modul telah memenuhi kriteria desain pembelajaran yang baik, termasuk keterbacaan, penataan, kualitas visual, dan sistematika penyajian. Tingginya tingkat kevalidan ini mempertegas bahwa modul ini layak digunakan sebagai sumber belajar utama maupun sebagai tambahan dalam proses perkuliahan.

Keempat, dari sudut pandang kepraktisan, reaksi dari dosen dan mahasiswa menunjukkan bahwa modul ini sangat user-friendly. Dosen memberikan penilaian kepraktisan sebesar 91,3%, yang menunjukkan bahwa modul ini memperlancar proses pengajaran, mempermudah penyampaian materi, serta mendukung pembelajaran mandiri bagi mahasiswa. Mahasiswa juga memberikan tanggapan positif dengan skor 87,6%, yang menandakan bahwa modul ini mudah dimengerti, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan praktikum. Kepraktisan ini menjadi indikator yang penting bahwa modul ini tidak hanya bagus dalam konsepnya, tetapi juga efektif digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

Kelima, dari segi efektivitas, hasil dari uji pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam capaian belajar. Rata-rata nilai mahasiswa naik dari 62,5 sebelum tes menjadi 85,3 setelah tes, dengan peningkatan sebesar 36,5%. Skor gain yang tercatat sebesar 0,61 masuk dalam kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan bahwa modul ini berhasil dalam memperbaiki pemahaman konsep serta keterampilan praktis mahasiswa. Kenaikan ini tidak hanya menunjukkan penguasaan materi, tetapi juga kemampuan mahasiswa dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan aktivitas bermain untuk anak-anak di usia dini.

Keenam, modul yang didasarkan pada hasil praktikum menawarkan keuntungan pedagogis yang signifikan. Modul ini mendorong pembelajaran yang berkaitan dengan konteks, di mana mahasiswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung baik dari diri mereka sendiri maupun dari rekan-rekan mereka. Metode ini sejalan dengan prinsip pembelajaran orang dewasa yang menekankan peran pengalaman sebagai sumber utama dalam proses belajar. Selain itu, modul ini juga memfasilitasi pembelajaran yang reflektif, kolaboratif, dan kreatif, karena mahasiswa didorong untuk menganalisis praktik terbaik, menilai kelemahan yang ada, serta merumuskan ide-ide inovatif dalam menciptakan permainan edukatif.

Ketujuh, dalam konteks peningkatan keterampilan profesional bagi guru PAUD, modul ini berfungsi sebagai alat pelatihan yang menyeluruh. Mahasiswa tidak sekadar memahami konsep permainan, tetapi juga dilatih untuk mengawasi perkembangan anak, menetapkan tanda-tanda keberhasilan dalam aktivitas bermain, mengatur suasana belajar, serta melakukan evaluasi dan refleksi. Keterampilan-keterampilan ini adalah modal yang sangat penting bagi calon guru PAUD supaya mereka dapat melaksanakan peran profesional mereka dengan baik dan bertanggung jawab di institusi pendidikan anak usia dini.

Kedelapan, studi ini memiliki pengaruh yang signifikan bagi dunia akademis dan institusi. Modul yang dihasilkan dapat menjadi acuan dalam merancang kurikulum PIAUD yang lebih berfokus pada pengalaman serta praktik. Selain itu, modul ini juga

dapat membantu memperkuat laboratorium PAUD di universitas, mengembangkan standar dokumentasi untuk praktik mahasiswa, serta meningkatkan kolaborasi antara universitas dan lembaga PAUD yang bekerja sama. Dengan demikian, pengaruh studi ini tidak hanya dirasakan di tingkat mata kuliah, tetapi juga dalam pengembangan sistem pendidikan PIAUD secara menyeluruh.

Kesembilan, dalam konteks Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21, modul yang berfokus pada praktik ini sangat sesuai. Kurikulum Merdeka mengedepankan pembelajaran yang berkaitan dengan proyek, pengalaman langsung, dan penguatan karakter siswa yang kreatif, kritis, kolaboratif, serta komunikatif. Modul ini sejalan dengan tujuan tersebut karena memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan dengan refleksi yang baik. Di samping itu, penggunaan teknologi digital dalam pengembangan modul di masa depan dapat semakin memperkaya pengalaman belajar mahasiswa.

Secara keseluruhan, kajian ini menyatakan bahwa pengembangan modul Bermain dan Permainan yang didasarkan pada hasil praktikum mahasiswa PIAUD merupakan inovasi dalam pembelajaran yang efektif, relevan, dan berkelanjutan. Modul ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar mahasiswa, tetapi juga memperkuat kompetensi profesional calon pendidik PAUD serta memberikan sumbangsih yang signifikan bagi pengembangan pembelajaran di perguruan tinggi. Oleh karena itu, disarankan agar modul ini diperbarui secara rutin, dikembangkan untuk mata kuliah lainnya, didukung dengan repositori digital hasil praktikum, serta disebarluaskan ke berbagai program studi PIAUD di seluruh Indonesia.

Daftar Pustaka

- Harmini, T. (2019). Efektivitas penggunaan modul berbasis differentiated instruction untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika mahasiswa. *Efektivitas Penggunaan Modul Berbasis Differentiated Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa*, 6(2), 136–148.
- Mulyani, M., Iratna, D., Winarti, W., Pria Pandri, D., Yusuf, M., Nurprilinda, M., Solichah, N., Hertati Purba, T., Rifandi, A., & Yuniarni, D. (2024). *Pendidikan karakter anak usia dini*. <https://repository.uin-malang.ac.id/20156/>
- Muthia, E., Reynaldhi, N., Margolang, P. A., & Syahputra, H. (2024). Peran Pengalaman dalam Pembentukan Pengetahuan: Perspektif Filsafat Empirisme. *Mauriduna Journal of Islamic Studies*, 5(2), 1009–1019.
- Ririhena, I. (2021). *Modul Ajar Pendidikan Lingkungan Hidup Anak Usia Dini*. Penerbit Adab.
- Susanti, R. A. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Bermain dan Permainan Berbasis Hasil Praktikum Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 105–118. <https://repository.uin-malang.ac.id/10703/>
- Susanti, R. A. (2023). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (untuk Mahasiswa PIAUD). *Literasi Nusantara, Malang*. <https://repository.uin-malang.ac.id/17732/>