STRATEGI GURU DALAM MENGATASI KETERBATASAN SARANA DAN PRASARANA PADA PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN DI TAMAN KANAK-KANAK

Safaatur Rosydah[1], Siti Mariah Ulfa[2], Nurlinda[3]
[1,2,3]Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
[1]rosydahsafaatur@gmail.com, [2]sitimariahulfah@uinjambi.ac.id,
[3]Lindawanda21@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the limited facilities and infrastructure that pose obstacles to the implementation of play-based learning at Harapan Ibu Kindergarten in Ngaol Village, Tabir Barat Subdistrict, Merangin Regency. These conditions require teachers to employ various strategies to ensure that the learning process remains effective, engaging, and appropriate for the characteristics of young children. This study aims to describe the condition of available facilities and infrastructure, analyze the strategies teachers use to overcome these limitations, and explain the use of simple learning media and the surrounding environment as alternative learning resources. The study employs a qualitative approach using a descriptive research design. The research subjects consist of the principal, teachers, and students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that teachers implemented various strategies, including utilizing natural materials and recycled items as learning media, modifying available educational toys, optimizing the surrounding environment as a learning resource, and designing creative play activities tailored to children's developmental needs. Supporting factors included teacher creativity, support from the school principal, and the utilization of the surrounding environment, while inhibiting factors included budget constraints, a lack of learning facilities, and a shortage of educational toys. These strategies proved effective in supporting the implementation of play-based learning even under conditions of limited facilities and infrastructure.

Keywords: teaching strategies, facilities and equipment, play-based learning, early childhood education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan sarana dan prasarana yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu Desa Ngaol Kecamatan Tabir Barat Kabupaten Merangin. Kondisi tersebut menuntut guru untuk menerapkan berbagai strategi agar proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi

sarana dan prasarana yang tersedia, menganalisis strategi guru dalam mengatasi keterbatasan tersebut, serta menjelaskan pemanfaatan media pembelajaran sederhana dan lingkungan sekitar sebagai alternatif sumber belajar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan berbagai strategi, antara lain memanfaatkan bahan alam dan barang bekas sebagai media pembelajaran, memodifikasi alat permainan edukatif yang tersedia, mengoptimalkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, serta merancang kegiatan bermain yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Faktor pendukung meliputi kreativitas guru, dukungan kepala sekolah, dan pemanfaatan lingkungan sekitar, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan anggaran, minimnya fasilitas pembelajaran, serta kurangnya alat permainan edukatif. Strategi tersebut terbukti mampu mendukung terlaksananya pembelajaran berbasis bermain secara efektif meskipun dalam kondisi sarana dan prasarana yang terbatas.

Kata Kunci: strategi guru, sarana dan prasarana, pembelajaran berbasis bermain, pendidikan anak usia dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa emas (golden age) (Judijanto et al., 2025). Pada fase ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, agama, fisik motorik, dan seni sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap paling efektif pada jenjang PAUD adalah pembelajaran berbasis bermain (Kadir et al., 2024). Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung, mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, serta membangun kreativitas dan kemandirian. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain menjadi prinsip utama dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada satuan PAUD.

Keberhasilan pembelajaran berbasis bermain tidak hanya ditentukan oleh kompetensi guru, tetapi juga dipengaruhi oleh

ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai (Barnawi & Arifin, 2021). Sarana dan prasarana pembelajaran berfungsi sebagai media yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna, aman, dan menyenangkan bagi anak. Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2023 menegaskan bahwa setiap satuan pendidikan harus menyediakan sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Namun demikian, kondisi tersebut belum sepenuhnya dapat diwujudkan, terutama pada lembaga PAUD di daerah pedesaan yang masih menghadapi keterbatasan fasilitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu Desa Ngaol Kecamatan Tabir Barat Kabupaten Merangin ditemukan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran masih terbatas. Beberapa alat permainan edukatif (APE) jumlahnya belum mencukupi, sebagian media pembelajaran sudah mengalami kerusakan, ruang belajar relatif terbatas, serta area bermain belum sepenuhnya mendukung aktivitas eksploratif anak. Kondisi tersebut berpotensi menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain apabila guru hanya bergantung pada fasilitas yang tersedia. Di sisi lain, guru tetap dituntut menyelenggarakan pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal.

Dalam kondisi tersebut, kreativitas dan inovasi guru menjadi faktor yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar. Sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, keterbatasan sarana dan prasarana tidak selalu menjadi hambatan apabila guru mampu memanfaatkan bahan alam, barang bekas, serta lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kreativitas guru

berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran pada kondisi fasilitas yang terbatas. (Fitriani, 2021) menjelaskan bahwa pemanfaatan bahan alam dan barang bekas sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penelitian (Astuti & Farida, 2020) juga menunjukkan bahwa modifikasi alat permainan edukatif dari bahan sederhana dapat mendukung perkembangan motorik, kreativitas, dan kemampuan sosial anak. Sementara itu, (Marlina, 2020) mengungkapkan bahwa penataan ruang belajar secara kreatif mampu mengoptimalkan kegiatan bermain meskipun fasilitas sekolah terbatas. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran lebih dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran daripada kelengkapan fasilitas yang dimiliki sekolah.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak membahas kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran atau pemanfaatan alat permainan edukatif secara umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji strategi guru dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pada pembelajaran berbasis bermain, khususnya di lembaga PAUD yang berada di wilayah pedesaan, masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut agar diperoleh gambaran empiris mengenai strategi yang diterapkan guru dalam mempertahankan kualitas pembelajaran meskipun menghadapi keterbatasan fasilitas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada strategi guru dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pada pembelajaran berbasis bermain di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu Desa Ngaol Kecamatan Tabir Barat Kabupaten Merangin. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia, mengidentifikasi strategi yang diterapkan guru dalam mengatasi keterbatasan fasilitas pembelajaran, serta menganalisis pemanfaatan media sederhana dan lingkungan sekitar sebagai alternatif sumber belajar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran di PAUD, menjadi

referensi bagi guru dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran berbasis bermain, serta menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan dan pemangku kebijakan dalam meningkatkan penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan mendeskripsikan secara mendalam strategi guru dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pada pembelajaran berbasis bermain sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu Desa Ngaol, Kecamatan Tabir Barat, Kabupaten Merangin. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa lembaga tersebut masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran, namun tetap berupaya menyelenggarakan pembelajaran berbasis bermain secara optimal (Lexy & Moleong, 2022).

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah dan guru sebagai informan utama karena memiliki peran langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan pembelajaran. Peserta didik dijadikan sebagai subjek pendukung melalui kegiatan observasi untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain. Informan penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan yang dianggap paling memahami permasalahan penelitian sehingga mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam (Sugiyono, 2022).

Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati kondisi sarana dan prasarana, aktivitas guru, serta proses pembelajaran berbasis bermain di kelas maupun di luar kelas. Wawancara dilakukan secara mendalam dan semi terstruktur kepada kepala sekolah dan guru untuk menggali informasi mengenai strategi yang diterapkan dalam mengatasi keterbatasan fasilitas,

faktor pendukung, serta faktor penghambat pelaksanaannya. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, dokumen sekolah, perangkat pembelajaran, serta arsip lain yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan secara interaktif dengan mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih, mengelompokkan, dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif agar hubungan antartemuan lebih mudah dipahami. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul selama proses analisis dan melakukan verifikasi secara berkelanjutan hingga diperoleh temuan yang kredibel (Miles et al., 2020).

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti melakukan ketekunan pengamatan serta member checking kepada informan untuk memastikan bahwa data dan hasil interpretasi telah sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, sehingga temuan penelitian memiliki tingkat kredibilitas dan keabsahan yang tinggi (Lexy & Moleong, 2022).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi sarana dan prasarana di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu masih tergolong terbatas, terutama pada ketersediaan alat permainan edukatif (APE), media pembelajaran, area bermain, serta fasilitas penunjang pembelajaran berbasis bermain. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak menghambat pelaksanaan pembelajaran karena guru mampu mengembangkan berbagai strategi yang kreatif dan inovatif. Strategi yang diterapkan meliputi pemanfaatan bahan alam dan barang bekas sebagai media pembelajaran, modifikasi alat permainan edukatif

yang tersedia, optimalisasi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, serta perancangan kegiatan bermain yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, guru secara rutin melakukan evaluasi terhadap media dan kegiatan pembelajaran sebagai dasar untuk memperbaiki serta mengembangkan media yang digunakan pada kegiatan berikutnya.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas guru menjadi faktor utama dalam mengatasi keterbatasan fasilitas pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pendapat Mulyasa yang menyatakan bahwa guru kreatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik melalui pemanfaatan sumber daya yang tersedia. Guru tidak bergantung pada media pembelajaran yang mahal, tetapi mampu memanfaatkan bahan-bahan sederhana, seperti daun, ranting, batu, kardus bekas, botol plastik, dan berbagai bahan lain di lingkungan sekitar menjadi media bermain yang edukatif. Strategi tersebut juga sejalan dengan konsep loose parts yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan benda-benda sederhana.

Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar juga menjadi salah satu strategi yang efektif. Guru mengajak anak belajar di luar kelas dengan memanfaatkan halaman sekolah dan lingkungan sekitar sebagai media observasi, eksplorasi, dan permainan edukatif. Temuan ini mendukung teori Hamalik yang menjelaskan bahwa lingkungan merupakan sumber belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, motorik, bahasa, serta rasa ingin tahu terhadap lingkungan.

Penelitian ini juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis bermain tetap dapat dilaksanakan secara optimal meskipun fasilitas yang dimiliki sekolah belum memadai. Guru lebih mengutamakan proses bermain daripada kelengkapan media yang digunakan. Berbagai aktivitas seperti bermain peran, permainan kelompok, bernyanyi, bercerita, permainan tradisional, dan eksplorasi

lingkungan tetap berlangsung secara aktif dengan melibatkan partisipasi anak. Hasil ini sesuai dengan teori Piaget dan Vygotsky yang menegaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas bermain sebagai proses konstruksi pengetahuan (Jean Piaget, 1972).

Selain strategi yang diterapkan guru, penelitian ini juga mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung meliputi kreativitas guru, dukungan kepala sekolah, serta pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Sebaliknya, faktor penghambat meliputi keterbatasan anggaran sekolah, minimnya fasilitas pembelajaran, serta kurangnya alat permainan edukatif. Meskipun demikian, guru mampu mengatasi berbagai hambatan tersebut melalui inovasi, kerja sama dengan pihak sekolah, dan pemanfaatan sumber daya yang tersedia sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis bermain tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan sarana dan prasarana, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara kreatif dan inovatif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana di Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu Desa Ngaol Kecamatan Tabir Barat Kabupaten Merangin tidak menjadi penghambat utama dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain. Guru mampu mengatasi keterbatasan tersebut melalui berbagai strategi, yaitu memanfaatkan bahan alam dan barang bekas sebagai media pembelajaran, memodifikasi alat permainan edukatif yang tersedia, mengoptimalkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, serta merancang kegiatan bermain yang kreatif sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Keberhasilan strategi tersebut didukung oleh kreativitas guru, dukungan kepala sekolah, dan pemanfaatan lingkungan sekitar, meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan anggaran, minimnya fasilitas pembelajaran, serta kurangnya alat permainan edukatif.

Dengan demikian, kreativitas dan inovasi guru menjadi faktor utama dalam menjaga efektivitas pembelajaran berbasis bermain meskipun berada pada kondisi sarana dan prasarana yang terbatas.

Sebagai tindak lanjut, lembaga pendidikan diharapkan dapat meningkatkan pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran secara bertahap serta memberikan dukungan terhadap pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran kreatif berbasis bahan sederhana dan lingkungan sekitar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas strategi tersebut terhadap perkembangan aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, maupun motorik anak usia dini pada konteks lembaga PAUD yang memiliki karakteristik berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, & Farida. (2020). Modifikasi Alat Permainan Edukatif Berbahan Sederhana untuk Mengembangkan Motorik, Kreativitas, dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2).

Barnawi, & Arifin, M. (2021). *Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*. Ar-Ruzz Media.

Fitriani. (2021). Pemanfaatan Bahan Alam dan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2).

Jean Piaget. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.

Judijanto, L., Minarsih, Y., Saepulloh, & Muthie, I. (2025). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. PENERBIT FUTURE SCIENCE.

Kadir, A., Thaba, A., Bandung, A. T., & Nursaadah, S. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Sains. *Journal of Education Research*, *5*(1). https://jer.or.id/index.php/jer

Lexy, & Moleong, J. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Marlina. (2020). Penataan Lingkungan Belajar yang Kreatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *4*(2).

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (4th ed)*. Sage Publications.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Alfabeta.