

**Peningkatan Kompetensi Guru PAUD dan SD  
melalui Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling  
Berbasis Permainan Edukatif**

**Akhmad Harum<sup>1\*</sup>, Suciani Latif<sup>2</sup>, Abdul Saman<sup>3</sup>, Hasni<sup>4</sup>, M. Fiqri Syahrir<sup>5</sup>**

<sup>1 2 3 4 5</sup> Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

\* Penulis Korespondensi: [akhmad.harum@unm.ac.id](mailto:akhmad.harum@unm.ac.id)

---

**Abstrak:** Guru PAUD dan SD memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan sosial-emosional serta keterampilan kognitif anak. Namun, banyak guru masih menghadapi kendala dalam mengimplementasikan layanan bimbingan dan konseling yang menarik dan efektif. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah bimbingan dan konseling berbasis permainan edukatif, yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan 1) Pemahaman terkait konsep dasar layanan Bimbingan dan Konseling bagi Guru PAUD dan SD, 2) kemampuan guru dalam memberikan layanan BK Secara efektif melalui permainan edukatif, 3) Integrasi layanan BK untuk mendukung tumbuh kembang siswa. Kegiatan ini diikuti oleh 45 guru PAUD dan SD di Sulawesi Selatan dan dilaksanakan di Hotel Four Point Makassar melalui model workshop dengan metode Ceramah, diskusi dan role playing/simulasi. Pelatihan dimulai dengan pembukaan, pemaparan konsep, prinsip, ruang lingkup layanan BK bagi Guru PAUD dan SD, Simulasi pengembangan permainan edukatif, serta refleksi kelompok untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta. Hasil pelatihan menunjukkan guru PAUD dan SD telah memahami terkait konsep dasar layanan Bimbingan dan Konseling bagi Guru PAUD dan SD, Guru sudah mampu merancang dan memberikan layanan BK Secara efektif melalui permainan edukatif serta guru mampu mengintegrasikan layanan BK untuk mendukung tumbuh kembang siswa di sekolah.

**Kata kunci:** Kompetensi, Guru, PAUD, SD, Strategi Layanan, Bimbingan dan Konseling, Permainan Edukatif

---

### **Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) dan sekolah dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan perkembangan kognitif peserta didik. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk memiliki kompetensi yang mumpuni dalam mendukung perkembangan anak secara holistik, termasuk dalam aspek akademik, sosial, emosional, dan psikologis (Santrock, 2021);(Djaali, 2023); (Mondi et al., 2021). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru PAUD dan SD yang mengalami kendala dalam menerapkan strategi pembelajaran dan bimbingan yang efektif bagi peserta didiknya (Ntumi, 2016); (Sheridan et al., 2009); (Mayangsari et al., 2022).

---

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling adalah melalui permainan edukatif. Permainan tidak hanya menhaden alat yang menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang dapat digunakan dalam proses bimbingan dan konseling (Slavin, 2020); (Koukourikos et al., 2021); (Parker et al., 2022); (A. W. Sari et al., 2023). Pendekatan ini memungkinkan guru untuk membangun keterampilan sosial anak, meningkatkan konsentrasi, serta membantu anak mengatasi berbagai permasalahan psikososial sejak dini (Ginsburg, 2007); (Milteer et al., 2012); (Piaget, 2021); (Vigil-Dopico et al., 2022).

Permainan edukatif dalam layanan bimbingan dan konseling dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran, membantu mereka dalam menyelesaikan masalah, dan membangun karakter positif sejak dini (R. K. Sari et al., 2021). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran anak (Nerita et al., 2023); (Retnaningsih, 2024).

Meskipun demikian, belum banyak guru PAUD dan SD yang mendapatkan pelatihan khusus terkait pemanfaatan permainan edukatif dalam layanan bimbingan dan konseling. Kebanyakan dari mereka masih menggunakan metode konvensional yang kurang efektif dalam menghadapi tantangan perkembangan anak di era digital ini (Azmi et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan intervensi yang sistematis dan berbasis riset untuk meningkatkan kompetensi guru dalam aspek ini.

Layanan bimbingan dan konseling berbasis permainan edukatif dapat membantu guru untuk memahami kebutuhan emosional dan sosial anak dengan lebih baik. Dengan metode ini, anak-anak lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaan dan pikirannya, sehingga guru dapat memberikan intervensi yang lebih tepat sasaran (Koukourikos et al., 2021); (Rakhmawati, 2022). Model ini juga memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendukung perkembangan anak secara optimal (Johnson, 2021).

Selain itu, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak secara signifikan. Sebuah studi oleh (Rahmita et al., 2023) (Komisaryk et al., 2023) menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif lebih mudah mengembangkan empati, keterampilan komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan mereka yang tidak mendapatkan pengalaman serupa. Selain itu, penelitian oleh (Putri et al., 2021); (Cheung & Ng, 2021); (Puspitoningrum et al., 2024); (Alotaibi, 2024) menunjukkan bahwa pendekatan permainan edukatif meningkatkan efektivitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar.

Untuk menerapkan layanan bimbingan dan konseling berbasis permainan edukatif secara efektif, guru perlu diberikan pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan. Pelatihan ini mencakup pemahaman tentang jenis-jenis permainan edukatif dalam layanan BK, strategi penerapan dalam konteks pembelajaran, serta evaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan perkembangan anak (Alotaibi, 2024). Penelitian oleh (Rosmana, 2022) juga menegaskan bahwa peningkatan kompetensi guru berbasis permainan edukatif berdampak positif pada perkembangan keterampilan sosial anak.

Program pelatihan ini juga harus memperhatikan aspek teknologi dalam pembelajaran. Di era digital ini, permainan edukatif dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi interaktif yang membantu anak-anak belajar dengan cara yang lebih menarik dan inovatif (Prensky, 2001); . Oleh karena itu, guru harus dibekali dengan keterampilan teknologi yang cukup untuk mengintegrasikan permainan berbasis digital ke dalam layanan bimbingan dan konseling. Selain meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan layanan bimbingan, pendekatan berbasis permainan edukatif juga dapat meningkatkan hubungan antara guru dan siswa. Interaksi yang lebih akrab dan terbuka

---

memungkinkan guru untuk memahami kebutuhan individu setiap anak dan memberikan dukungan yang sesuai (Paquette & Ryan, 2001); (Andrea & Joseph L. Mahoney, 2017).

Program peningkatan kompetensi ini juga sejalan dengan kebijakan pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis karakter. Pemerintah melalui berbagai regulasi telah mendorong inovasi dalam pendekatan pembelajaran untuk mendukung pertumbuhan anak secara lebih optimal (Mendikdasmen, 2024). Sebagai upaya implementasi, program ini dapat dilakukan melalui pelatihan, lokakarya, dan pendampingan langsung di sekolah-sekolah. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan guru, tetapi juga pihak sekolah, orang tua, dan tenaga profesional lainnya untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih baik. Dengan adanya intervensi berbasis permainan edukatif dalam layanan bimbingan dan konseling, diharapkan guru PAUD dan SD dapat lebih efektif dalam mengembangkan potensi anak-anak.

### Metode

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah model workshop dengan pendekatan *experiential learning dan lesson study*. Kegiatan ini akan diikuti oleh 45 guru PAUD dan SD yang tersebar di Sulawesi Selatan dan dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2024 di Hotel Four Points Makassar Sulawesi Selatan. Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan 1) Persiapan: koordinasi dengan pihak BBGP Sulsel; 2) Pelaksanaan Workshop/pelatihan yang dimulai : Pembukaan, Materi teoritis, Ceramah, diskusi dan role playing/simulasi 3) Evaluasi dan tindak lanjut pelatihan.

### Hasil & Pembahasan

Persiapan pelaksanaan pengabdian diawali dengan Koordinasi dengan pihak terkait yakni Pihak BBGP Sulawesi Selatan termasuk jumlah peserta guru SD dan PAUD yang tersebar di Sulawesi Selatan. Selanjutnya Menyusun materi pelatihan yang mencakup konsep bimbingan dan konseling berbasis permainan edukatif serta Penyediaan media dan bahan untuk praktik permainan edukatif.

Pelatihan ini dilakukan di Hotel Four Point Makassar yang diikuti oleh 45 guru SD dan PAUD yang tersebar di Sulawesi Selatan. Kegiatan dibuka oleh Ketua BBGP Sulawesi Selatan oleh Dr. Arman Agung, M.Pd, Kepala bagian serta panitia dari BBGP Sulsel. Secara khusus tujuan pelatihan ini adalah meningkatkan: 1) Pemahaman guru terkait konsep dasar layanan Bimbingan dan Konseling bagi Guru PAUD dan SD, 2) kemampuan guru dalam memberikan layanan BK Secara efektif melalui permainan edukatif, 3) Integrasi layanan BK untuk mendukung tumbuh kembang siswa. Materi yang disajikan merupakan materi yang disusun oleh pemateri dan mengacu pada Modul (Kemendikbudristek, 2022).



**Gambar 1.** Foto Bersama pada Pembukaan Pelatihan oleh BBGP Sulawesi Selatan

---

Pelatihan dimulai dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada Guru PAUD dan SD. “Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan di dalam kelas? Apa tantangannya dan bagaimana solusinya? Pertanyaan ini penting diberikan karena sebelum masuk materi perlu mendapat gambaran pemahaman mengenai bentuk layanan yang diberikan selama ini seperti apa, apa saja tantangannya dan bagaimana solusinya selama ini. Hasil yang diperoleh ternyata selama ini guru hanya membantu siswa dalam hal kesulitan pembelajaran dan seringkali hanya menasehati dan tantangannya belum memahami strategi apa yang mesti dilakukan dan solusinya masih bersifat konvensional. Hal ini sejalan dengan (Mayangsari et al., 2022) bahwa pada umumnya guru PAUD dan SD kurang memiliki kemampuan dalam memberikan layanan yang sifatnya terkait aspek perilaku siswa.



**Gambar 2.** Pemateri Memberikan Pertanyaan Pemantik kepada Peserta

Tahapan selanjutnya adalah memberikan aktivitas Refleksi diri dengan memberikan instruksi “*Menggambar wajah manusia dengan mata terpejam dan menggambar wajah manusia dengan mata terbuka*” pada kegiatan ini peserta diajak membandingkan hasil gambar dan mengemukakan pendapatnya terkait hasil gambarnya. Hasil aktivitas yang dilakukan diperoleh bahwa semua peserta menghasilkan gambar yang berbeda ketika membuka mata dan tertutup, ini mengindikasikan bahwa dalam menjadi guru tidak hanya memberikan materi pembelajaran namun perlu juga memikirkan beberapa komponen pada siswa yang tidak nampak secara kasat mata seperti emosi dan kognisi siswa dan aktivitas ini menjadi refleksi bahwa guru kelas seharusnya mampu menempatkan diri sebagai guru kelas juga mampu memberikan layanan Bimbingan dan Konseling (Pravitasari & Septikasari, 2022); (Nokas et al., 2021);(Mustika, 2023).



**Gambar 3.** Aktivitas Refleksi Diri terhadap Materi Pelatihan

Kegiatan selanjutnya pemberian materi yang dimulai dengan materi pentingnya layanan bimbingan dan konseling pada guru PAUD dan SD yang memuat bahasan tentang perkembangan holistic siswa mencakup aspek kognitif, emosional dan sosial serta pembahasan mengenai mencegah permasalahan di masa depan dan pemahaman terhadap perbedaan individu. Selain itu dibahas pula mengenai karakteristik siswa PAUD dan SD yang dibedakan dari usia PAUD 3-6 Tahun dan usian SD 6-12 tahun. Para peserta antusias dalam mengikuti pelatihan ini terbukti partisipasi disetiap aktivitas dilaksanakan dengan baik. Selanjutnya dibahas pula mengenai ruang lingkup Layanan BK untuk guru PAUD dan SD untuk membedakan bentuk kegiatan, model atau strategi yang dilakukan guru mata pelajaran yang mengajarkan pembelajaran dan guru mata pelajaran yang mengimplementasikan materi BK. Pada topik ini dibahas pula mengenai konsep BK termasuk layanan dasar, responsive, perencanaan individual dan dukungan system yang lebih mengarah pada guru PAUD dan SD. Konsep ini diperoleh dari (Kemdikbud Dirjen GTK, 2016) yang membahas panduan operasional bimbingan dan konseling. Tak hanya itu dibahas pula mengenai prinsip layanan Bimbingan dan konseling untuk PAUD dan SD yang memuat materi tentang Ramah Anak, empati, kolaboratif, pencegahan dan berbasis kebutuhan (Amalia, 2019) (Trivina et al., 2024). Hasil dari materi ini terlihat pada kemampuan guru PAUD dan SD sudah mampu memahami konsep Layanan BK bagi anak pada Jenjang PAUD dan SD. Guru yang memahami BK akan menyesuaikan layanan dengan kebutuhan spesifik siswa, menggunakan metode yang variatif dan inovatif, termasuk permainan edukatif dan pendekatan berbasis seni, agar lebih efektif dalam membantu perkembangan anak. Dengan demikian, layanan BK yang diterapkan oleh guru PAUD dan SD bukan hanya membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi, tetapi juga membangun karakter positif yang akan menjadi bekal mereka di masa depan (Jumiarti et al., 2023).



**Gambar 4.** Materi Pentingnya Layanan BK serta Prinsip Layanan BK bagi Guru PAUD dan SD

Pembahasan selanjutnya yakni peran Guru dalam layanan BK yang memuat komponen guru kelas sebagai pendamping, pendidik, konselor awal dan penghubung dan strategi layanan BK yang efektif bagi Guru PAUD dan SD yakni permainan edukatif. Pada materi ini peserta diberi pemahaman mengenai karakteristik anak pada jenjang PAUD dan SD dengan melakukan aktivitas kelompok memetakan perbedaan karakteristik menggunakan sticky note dan ditempelkan pada kertas flipchart setelah itu dilakukan refleksi terhadap apa yang telah ditempelkan dan diperoleh hasil bahwa peserta pelatihan telah memahami karakteristik anak PAUD yakni aktif bergerak, mudah teralihkan, membutuhkan stimulasi visual dan permainan sedangkan anak SD yakni

---

rasa ingin tahu tinggi, mulai memahami aturan sosial, sensitive terhadap pengakuan (Siti Latifatul Sun'iyah, 2016); (Amini, 2014). Pemahaman peserta ini menjadi dasar bagaimana guru bisa menentukan strategi layanan BK yang tepat untuk bisa mencapai perkembangan optimal pada siswa.



**Gambar 5.** Aktivitas Memahami Karakteristik Siswa PAUD dan SD

Selanjutnya pembahasan pada pelatihan yakni layanan BK bagi guru PAUD dan SD dengan menggunakan permainan edukatif. Pada aktivitas ini peserta diberi pemahaman mengenai konsep permainan edukatif, jenis-jenis dan bentuk permainan edukatif yang bisa menjadi referensi guru PAUD dan SD dalam Menyusun program Layanan BK di kelas. Setelah peserta diperkenalkan konsep selanjutnya diberi penjelasan mengenai teknis permainan edukatif yakni jenis permainan ular tangga anti perundungan, Monopoli, *Puzzle* "Bijak dalam bermedia sosial dan Balok "emosi" atau Menara komunikasi selain itu dijelaskan pula mengenai permainan kartu atau poster emosi dan cerita bergambar (Nurbowo Budi & Windarto, 2022); (Agustia & Rosada, 2021); (Fajar et al., 2023). Pada tahap ini pemateri membagi kelompok menjadi 7 kelompok dengan langkah setiap peserta mendapat amplop yang berisi lagu anak-anak kepada seluruh peserta dengan judul lagu dalam amplop yang berbeda-beda, peserta menyanyikan dengan cara bergumam lagu yang telah dipilih sambil mencari peserta lain yang nada gumamnya sama. Pada aktivitas ini terlihat peserta bersemangat dan sangat antusias dan sangat seru karena peserta harus berusaha menemukan peserta lain untuk menjadi tim kelompok. Hasil dari aktivitas ini terbentuk kelompok menjadi 7, aktivitas ini bertujuan membantu peserta lain semakin memiliki kedekatan emosional dan terjadi dinamika antar peserta yang lain.

Setelah kelompok terbentuk setiap kelompok melakukan diskusi dan menyelesaikan lembar kerja dan merancang satu jenis permainan edukatif untuk melaksanakan layanan bimbingan dan konseling, namun sebelum berdiskusi pemateri memberikan bahan bacaan yang berisi berbagai jenis permainan edukatif yang dapat menjadi bahan dalam diskusi kelompok. Setiap kelompok melakukan diskusi permainan edukatif seperti apa yang akan dikembangkan, tak hanya itu setiap kelompok juga mendeskripsikan permainan yang dipilih hingga Menyusun langkah-langkah permainan edukatif serta melakukan role playing terhadap permainan yang dipilih. Hasil yang diperoleh pada aktivitas ini diperoleh 7 permainan edukatif yang kreatif dan inovatif yang tentunya memuat topik topik yang berkaitan dengan aspek psikologis. Permainan tersebut terdiri dari permainan ular tangga, Monopoli BK, Boardgame Puzzle Karir, Kartu Emosi dan lainnya.



**Gambar 6.** Simulasi (*Role Playing*) Pengembangan Permainan Edukatif

Pada aktivitas ini setiap kelompok diarahkan untuk melakukan tahapan mulai dari menentukan tujuan layanan, menentukan topik/tema, memilih jenis permainan, melaksanakan permainan dan refleksi. Pada aktivitas role playing/simulasi setiap kelompok diberi waktu 10-15 menit melakukan simulasi terhadap permainan yang dipilih dan melakukan refleksi diakhir setiap aktivitas dengan tujuan bahwa dalam permainan menyimpan tujuan dan makna positif terhadap perilaku, emosi dan kognitif yang dapat diinternalisasikan pada diri anak. Setiap kelompok diarahkan pula memberi tanggapan kepada kelompok lain ketika selesai melakukan simulasi, hal diharapkan agar terjadi dinamika kelompok dengan yang lainnya. Seluruh aktivitas berjalan dengan baik terlihat seluruh peserta sangat antusias dan tidak kelihatan bosan dibuktikan waktu pelatihan sudah lewat namun tetap menyelesaikan simulasi hal ini mengindikasikan bahwa tujuan pelatihan tercapai. Setelah semua kelompok melakukan simulasi pamer mengambil alih kelas dan memberikan kesimpulan dan penguatan terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan dan memberikan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan ini dan memberikan rekomendasi tindak lanjut terhadap kegiatan pelatihan ini.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan dari pelaksanaan pelatihan yang dilakukan pada 45 guru PAUD dan SD yang tersebar di Sulawesi Selatan dapat disimpulkan bahwa guru PAUD dan SD telah memahami terkait konsep dasar layanan Bimbingan dan Konseling bagi Guru PAUD dan SD, Guru sudah mampu merancang dan memberikan layanan BK Secara efektif melalui permainan edukatif serta guru mampu mengintegrasikan layanan BK untuk mendukung tumbuh kembang siswa di sekolah.

### **Daftar Pustaka**

- Agustia, N. A. E., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Dalam Bimbingan Karir Tentang Pemahaman Eksplorasi Karir. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling,"* 5(2), 141. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10830>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology,* 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Amalia, R. (2019). Buku Ajar Bimbingan Konseling Anak Usia Dini. *Diterbitkan Di Bangkinang,* Editor: Mo, 110. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=sJRyEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA20&dq=anak+anak&ots=e9IE4\\_DkZB&sig=3oEH0sKMN5qICQ\\_e0ezDZ6WYEiE](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=sJRyEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA20&dq=anak+anak&ots=e9IE4_DkZB&sig=3oEH0sKMN5qICQ_e0ezDZ6WYEiE)
- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar*

- Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf
- Andrea, E., & Joseph L. Mahoney. (2017). Ecological Systems Theory. In *The SAGE Encyclopedia of Out-of-School Learning*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781483385198.n94>
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digita. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211–226. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. (2021). Application of the Educational Game to Enhance Student Learning. *Frontiers in Education*, 6. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.623793>
- Djaali, H. (2023). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Fajar, M., Nursabrina, L. R., & ... (2023). Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Ular Tangga Dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X .... *Pendidikan Dan ...*, 688–695. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3962%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/3962/2782>
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Johnson, D. W. (2021). *Reaching Out: Interpersonal Effectiveness and Self-Actualization, 11th edition*. Pearson.
- Jumiarti, D., Hardi, E., Yulitri, R., Tas'adi, R., Irman, I., Silvianetri, S., Hadiarni, H., Masril, M., Syafwar, F., Dasril, D., Ardimen, A., Hidayat, R., Darimis, D., Yeni, P., & Fikri, A. (2023). Pendampingan Guru TK/PAUD dan SD dalam Pembinaan Karakter melalui Layanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 5089–5095. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i4.2337>
- Kemdikbud Dirjen GTK. (2016). Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling. *Kemdikbud Dirjen GTK*, 144.
- Kemendikbudristek. (2022). Implementasi Bimbingan dan Konseling untuk Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. *Kemendikbudristek BSKAP RI*, 76.
- Komisaryk, M., Kuznietsova, K., Taniavska, Y., Chuyko, H., & Kushniryk, R. (2023). The Impact of Role-playing Games on Developing Empathy of Future Preschool Inclusive Teachers. *International Journal of Education and Information Technologies*, 17, 134–144. <https://doi.org/10.46300/9109.2023.17.15>
- Koukourikos, K., Tsaloglidou, A., Tzeha, L., Iliadis, C., Frantzana, A., Katsimbeli, A., & Kourkouta, L. (2021). An Overview of Play Therapy. *Materia Socio Medica*, 33(4), 293. <https://doi.org/10.5455/msm.2021.33.293-297>
- Mayangsari, D., Fardana, N. A., & Yoenanto, N. H. (2022). Strategi Pembelajaran yang Efektif pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 dari berbagai Negara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4954–4966. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2904>
- Mendikdasmen. (2024). *Kebijakan Pendidikan Nasional: Inovasi dan Implementasi*.
- Milteer, R. M., Ginsburg, K. R., Mulligan, D. A., Ameenuddin, N., Brown, A., Christakis, D. A., Cross, C., Falik, H. L., Hill, D. L., Hogan, M. J., Levine, A. E., O'Keeffe, G. S., & Swanson, W. S. (2012). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bond: Focus on Children in Poverty. *Pediatrics*, 129(1), e204–e213. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2953>
- Mondi, C. F., Giovanelli, A., & Reynolds, A. J. (2021). Fostering socio-emotional learning through early childhood intervention. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00084-8>
-

- Mustika, S. (2023). Peran Guru Kelas Dalam Pelaksanaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Pembentukan Karakter Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 481–492.
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Nokas, S. S., Nitte, Y. M., & Mbuik, H. B. (2021). Peran Guru Kelas sebagai Guru Bimbingan Konseling dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–9.
- Ntumi, S. (2016). Challenges pre-school teachers face in the implementation of the early childhood curriculum in the Cape Coast Metropolis. *Journal of Education and Practise*, 7(1), 54–62. <https://www.semanticscholar.org/paper/Challenges-Pre-School-Teachers-Face-in-the-of-the-Ntumi/4bc39c7bc09a46152a817f0a0ac10622193501e1>
- Nurbowo Budi, U., & Windarto, S. (2022). *Inovasi Media Bimbingan dan Konseling* (1st ed.). Paramitra Publishing. [https://eprints.uad.ac.id/50077/1/BUKU MEDIA INOVASI BK.pdf](https://eprints.uad.ac.id/50077/1/BUKU_MEDIA_INOVASI_BK.pdf)
- Paquette, D., & Ryan, J. (2001). *Bronfenbrenner's Ecological Systems Theory*. January, 1–4. <http://people.usd.edu/~mremund/bronfa.pdf>
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Piaget, J. (2021). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Pravitasari, D., & Septikasari, R. (2022). Peran Guru Kelas Sebagai Pelaksana Bimbingan dan Konseling dalam Membantu Mengatasi Problem Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah. *Finger: Journal of Elementary School*, 1(1), 45–57. <https://doi.org/10.30599/finger.v1i1.100>
- Prensky, M. (2001). The Games Generations: How Learners Have Changed. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1–26. <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596>
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Putri, S. N. J., AT, A. M.-, & Radjah, C. L. (2021). Pengembangan Permainan Domikado sebagai Teknik Konseling KIPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(8), 1300. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i8.14964>
- Rahmita, N., Khadijah, K., & Mutiara, Y. (2023). Educational Game Tools to Improve the Language Development of Children Aged 5-6 Years. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 157. <https://doi.org/10.24042/00202361944500>
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Retnaningsih, A. P. (2024). Relevansi Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky terhadap Kurangnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Moral Anak di Indonesia. *Sophia Dharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, Dan Masyarakat*, 7(1), 44–58. <https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/>
- Rosmana, P. S. (2022). Pembinaan Kompetensi Guru Melalui Program Inservice Training Ape Untuk Paud. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 3(1), 43–56. <https://doi.org/10.17509/recep.v3i1.43406>
-

- Santrock, J. W. (2021). *Educational Psychology 7th Edition*. McGraw-Hill Education. <https://www.mheducation.com/highered/product/Educational-Psychology-Santrock.html>
- Sari, A. W., Imron, K., & Dewi, K. (2023). pengaruh permainan edukatif track ball terhadap perkembangan kognitif anak di KB Al-Lifah (di KB Kelompok B Usia 5-6 Tahun Al-Lifah Kecamatan Suak Tapeh Kabupaten Banyuwasin III). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Sheridan, S. M., Edwards, C. P., Marvin, C. A., & Knoche, L. L. (2009). Professional Development in Early Childhood Programs: Process Issues and Research Needs. *Early Education & Development*, 20(3), 377–401. <https://doi.org/10.1080/10409280802582795>
- Siti Latifatul Sun'iyah. (2016). PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (Sebuah Proses Awal Menuju Kecerdasan Masa Depan Bangsa). *Unisda*, 99–120.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice, 13th edition*. Pearson.
- Trivina, Herdiani, R. T., Vienlentina, R., Mulyani, Suriswo, Haryani, N., Nurhayati, S. A., Lelyana, N., Yuniarni, D., Hartinah, S., Nasution, F. S., Sulaiman, & Dewi, I. (2024). *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini* (Vol. 19, Issue 5).
- Vigil-Dopico, R., Delgado-Lobete, L., Montes-Montes, R., & Prieto-Saborit, J. A. (2022). A Comprehensive Analysis of the Relationship between Play Performance and Psychosocial Problems in School-Aged Children. *Children*, 9(8), 1110. <https://doi.org/10.3390/children9081110>