

Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 melalui Bermain

Kartika, Krisnina Dwi Anggraeni, Ramniyati Mano, Mita Sari, Irvin Novita Arifin

Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Negeri Gorontalo

krisninadwianggraeni.09@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Mei) (2021)
Disetujui (Juni) (2021)
Dipublikasikan (Juli)
(2021)

Keywords:

Strategy, Learning,
Pandemi Covid-19

Abstrak

Coronavirus sudah mulai mewabah di Indonesia sejak bulan maret 2020, virus tersebut diduga berasal dari China. Sehingga berdampak pada seluruh lapisan masyarakat menjadi terhenti, tidak luput juga pada kegiatan pembelajaran. Baik dari mahasiswa sampai ke siswa usia dini juga terdampak pandemi tersebut dan harus melakukan kegiatan Belajar Dari Rumah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan data bersifat primer dan tekniknya menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan Metode pembelajaran untuk anak adalah dengan cara bermain itu lebih efektif untuk masa atau fase anak usia dini. Anak usia dini yang ikut serta dalam pembelajaran imajinatif diharapkan sanggup menciptakan reaksi yang sesungguhnya terhadap tugas- tugas kreativitas. Area bermain tidak selalu menyertakan harapan- harapan yang tentu untuk tingkah laku anak serta pendidikannya di masa tiba. Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk berpikir dalam berpikir, mengingat, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Sehingga Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan bahasa, kemampuan motorik dan kemampuan sosial dan emosional.

Abstract

The learning strategy is a kind of general order of teaching, so in principle it will be different from one another, including the impact of this COVID-19, so this learning strategy in implementation will be different from learning strategies in general. Early childhood learning is generally carried out by the face-to-face method or literally in Indonesia this education is carried out in schools. However, during this new habituation period, there was a significant change in learning strategies because the COVID-19 pandemic had a significant impact on educational learning patterns. Our country, Indonesia is one of the countries affected by COVID-19. Education which was originally a face-to-face method in educational institutions, has now been changed to online learning and implemented from home to prevent the spread of the COVID-19 virus. This policy applies to all levels of education from PAUD to Higher Education levels. This is the only good step taken by the government because learning does not have to meet face-to-face, but is carried out online by utilizing technology and requires networks such as social media, technology media, and applications. This learning is known as online learning or online.

Pendahuluan

Coronavirus sudah mulai mewabah di Indonesia sejak bulan maret 2020, virus tersebut diduga berasal dari China. Virus tersebut dianggap sebagai salah satu bencana alam yang skalanya adalah berskala global. Karena virus tersebut sangat membahayakan bagi kesehatan seseorang terutama pada paru-paru dan virus tersebut mudah menular dari satu orang menular kepada orang lainnya. Sehingga pemerintah Indonesia memberikan mandat atau perintah untuk tetap berada di rumah dan keluar jika memang seperlunya saja. Pandemi tersebut juga berdampak pada kegiatan seluruh lapisan masyarakat menjadi terhenti, tidak luput juga pada kegiatan pembelajaran. Baik dari mahasiswa sampai ke siswa usia dini juga terdampak pandemi tersebut dan harus melakukan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Anak pada usia dini adalah fase dimana anak tersebut membutuhkan eksplorasi terhadap imajinasi mereka, salah satu faktor untuk meningkatkan tersebut adalah anak harus melakukan pembelajaran secara langsung dan bertemu dengan teman sebaya mereka.

Anak pada usia dini memang ditekankan untuk lebih sering bermain dengan teman-temannya, karena jika diberikan pekerjaan rumah yang terlalu banyak dan juga melalui media online adalah sistem pembelajaran yang kurang cocok dengan proses pembelajaran anak pada anak usia dini walaupun sudah dibimbing dengan orang tua mereka masing-masing. Menurut (Pramana, 2020) menuliskan bahwa anak ketika pada usia dini adalah anak yang sedang mengalami sebuah proses tumbuh dan berkembang yang sangat mendasar bagi kelanjutan kehidupannya nanti. Pada tahapan usia dini, anak akan mengalami sebuah perkembangan dan pertumbuhan fisik serta mental yang cukup banyak. Pada usia ini pula anak akan merespons serta mengolah berbagai hal yang diterimanya dengan cepat. Untuk mengimbangi pertumbuhan fisiknya harus serta diikuti dengan perkembangan imajinasinya untuk menjaga kreativitas anak tetap baik. Menurut (Wicaksono et al., 2018) menuliskan salah satu unsur yang

berpengaruh dalam mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah melalui media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Menurut (Khoirunnissa, 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran dimaksudkan merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dikatakan demikian karena di dalam proses pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Media pembelajaran juga diartikan sebagai salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran, secara umum manfaat media pembelajaran yakni untuk memperlancar interaksi anatar guru dengan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Meskipun di era teknologi terdapat banyak alat teknologi untuk membantu perkembangan anak, tetapi teknologi ini juga mempunyai kekurangan dan efek negatif. Untuk itulah permainan imajinasi dibutuhkan, salah satunya agar anak tidak tergantung pada gadget dalam kegiatan sehari-harinya. Selain itu, masih ada beberapa manfaat baik permainan imajinasi untuk mendukung tumbuh kembang anak. Maka dari itu penulis ingin melakukan analisis terkait bagaimana menciptakan proses pembelajaran pada pandemi seperti sekarang untuk menjaga kreativitas anak pada usia dini tetap terjaga dengan melakukan metode pembelajaran melalui permainan imajinasi.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif sebagaimana menurut Strianss & Corbin (2007:4) penelitian kualitatif dimaksud sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk perhitungan lainnya. Penelitian kualitatif menggunakan dan

mengandalkan data yang bersifat verbal yang rinci dan mendalam beragam bentuknya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2021. Penelitian ini dilakukan pada saat seminar yang diadakan di Universitas Negeri Manado serta Praktik Kerja Lapangan pada sekolah TK Santa Theresia Katolik.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan penelitiannya dengan cara terjun langsung ke sekolah tersebut. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, pengamatan dan observasi. Dalam metode wawancara ini merupakan salah satu metode yang dapat dipercaya untuk mendapatkan data, yang dilakukan dengan pemberian pertanyaan-pertanyaan yang relevan secara tatap muka.

Metode observasi yang dilakukan dengan pengamatan atau pencatatan secara sistematis gejala yang tampak pada penelitian. Observasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suatu aktivitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat dan langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang akan diteliti. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Wawancara sebagai teknik pengumpulan data kualitatif telah menjadi mainstream namun masih yang terpenting. Kualitas data primer riset kualitatif tak jarang ditentukan oleh hasil wawancara.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Metode pembelajaran untuk anak adalah dengan cara bermain itu lebih efektif untuk masa atau fase anak usia dini. Anak umur dini yang ikut

serta dalam pembelajaran imajinatif diharapkan sanggup menciptakan reaksi yang sesungguhnya terhadap tugas- tugas kreativitas. Area bermain tidak selalu menyertakan harapan- harapan yang tentu untuk tingkah laku anak serta pendidikannya di masa tiba. Oleh sebab itu, selalu terdapat efek tidak setuju dengan kondisi serta melahirkan bermacam ide yang berbeda yang menggambarkan komponen penting dari pertumbuhan kreativitas anak. Demikian besar kedudukan bermain dalam kehidupan anak sebagaimana diungkapkan oleh banyak ahli tersebut, bisa disimpulkan kalau bermain merupakan fasilitas utama dalam pengembangan kreativitas anak.

Kegiatan- kegiatan kreatif tersebut tidak cuma terbatas pada ekspresi seni, tetapi kegiatan kelas di tiap aspek aktivitas mempunyai kemampuan untuk mengangkat kreativitas bila guru serta materi yang disajikan bisa tingkatan eksplorasi, ideide baru serta pemecahan pemecah permasalahan. Jadi, pertumbuhan kreativitas anak merupakan lanjutan dari proses pendidikan melalui permainan yang didukung oleh sarana- sarana bermain yang terdapat serta lingkungan belajar yang fleksibel. Menurut (Priyanto, 2014) menuliskan bahwa kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Bermain sangat penting bagi anak. Dengan bermain berkembang anak akan tercapai secara optimal.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk berpikir dalam berpikir, mengingat, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Menurut (Nur et al., 2020) menyatakan bahwa mengungkapkan pembelajaran bagi anak usia dini lebih difokuskan pada aktivitas bermain yang menyenangkan dan melatih kemampuan anak beradaptasi. Hal tersebut membuat anak pada usia dini lebih suka dalam kegiatan hal pembelajaran karena didasari oleh perasaan senang dan suka untuk melakukan sebuah kegiatan termasuk pembelajaran.

Kemampuan bahasa adalah sebuah kemampuan pada anak usia dini untuk menguatkan suatu lafal secara lisan maupun tertulis. Anak akan lebih paham untuk mengutarakan apa yang dia inginkan. daripada

dimenghafkan sebuah kalimat yang tidak anak tersebut pahami. Mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak usia dini merupakan individu yang unik, yang memiliki perbedaan antara satu dan lainnya walaupun memiliki usia yang sama. Salah satunya perkembangan aspek bahasa anak usia dini melalui pemberian dukungan dan rangsangan sesuai usia dan tahapan perkembangan anak, tentu saja harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Ketika anak dapat mempunyai kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh. Gerakan-gerakan tersebut belum terlalu terlihat ketika bayi baru lahir, namun secara perlahan akan mulai terbentuk seiring tumbuh kembangnya disebut dengan kemampuan motorik. Menurut (Nur et al., 2020) perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Dalam permainan tradisional banyak sekali bentuk permainan yang dapat dikategorikan kedalam keterampilan motorik kasar dan halus. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan permainan outdoor dan indoor.

Kemampuan sosial dan emosional pada anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain. Aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan oleh pendidik salah satunya adalah aspek perkembangan sosial. Sejak dini anak harus diajarkan untuk memiliki sikap kerjasama yang baik dengan teman sebaya, hal ini dapat diperoleh anak dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah, yaitu pertama kali anak memasuki sekolah seperti pendidikan anak usia dini atau taman kanak-kanak. Menurut (Lubis, 2019) mengembangkan hubungan emosi-sosial merupakan tonggak penting bagi anak-anak. Meskipun anak-anak seusia

mereka masih terlibat dalam permainan paralel, tetapi mereka semakin tertarik untuk bermain dengan anak-anak yang lain. bahwa waktu anak-anak usia tiga, empat, dan lima tahun bertumbuh, mereka semakin menjadi makhluk sosial.

Manfaat dalam memberikan permainan imajinasi pada anak usia dini untuk meningkatkan kretaitas dapat dilihat dari indikator sebagai berikut. a) Meningkatkan kemampuan kognitif. b) Meningkatkan kemampuan bahasa. c) Meningkatkan kemampuan motorik. d) Meningkatkan kemampuan sosial dan emosional.

Simpulan

Metode pembelajaran untuk anak adalah dengan cara bermain itu lebih efektif untuk masa atau fase anak usia dini. Anak umur dini yang ikut serta dalam pembelajaran imajinatif diharapkan sanggup menciptakan reaksi yang sesungguhnya terhadap tugas- tugas kreativitas. Area bermain tidak selalu menyertakan harapan- harapan yang tentu untuk tingkah laku anak serta pendidikannya di masa tiba. Oleh sebab itu, selalu terdapat efek tidak setuju dengan kondisi serta melahirkan bermacam ide yang berbeda yang menggambarkan komponen penting dari pertumbuhan kreativitas anak. Demikian besar kedudukan bermain dalam kehidupan anak sebagaimana diungkapkan oleh banyak ahli tersebut, bisa disimpulkan kalau bermain merupakan fasilitas utama dalam pengembangan kreativitas anak. Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk berpikir dalam berpikir, mengingat, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Menurut menyatakan bahwa mengungkapkan pembelajaran bagi anak usia dini lebih difokuskan pada aktivitas bermain yang menyenangkan dan melatih kemampuan anak beradaptasi.

Hal tersebut membuat anak pada usia dini lebih suka dalam kegiatan hal pembelajaran karena didasari oleh perasaan senang dan suka untuk melakukan sebuah kegiatan termasuk pembelajaran. Kemampuan bahasa

adalah sebuah kemampuan pada anak usia dini untuk menguatkan suatu lafal secara lisan maupun tertulis. Anak akan lebih paham untuk mengutarakan apa yang dia inginkan daripada dimenghafkan sebuah kalimat yang tidak anak tersebut pahami. Menurut perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Dalam permainan tradisional banyak sekali bentuk permainan yang dapat dikategorikan kedalam keterampilan motorik kasar dan halus. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan permainan outdoor dan indoor. Kemampuan sosial dan emosional pada anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain.

Daftar Pustaka

- Ramadan, Gilang & Juniarti, Yenti. (2020). *Metode penelitian : pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Jawa Barat: Cv. Sadari.
- Hatrini, A. S., Sasmianti, & Riswandi. (2016). *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Aktivitas Bereksplorasi Anak Usia Dini*. 1.
- Khoirunnissa. (2020). Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid19 Sebagai Strategi Pembelajaran Dan Capaian Hasil Belajar Pada Siswa Kelas Iii B Mi Al-Ittihaad Citrosono Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020. In *Orphanet Journal of Rare Diseases*. IAIN Salatiga.
- Lubis, M. Y. (2019). MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 116–124. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2).

- Septianingsih, N., Asmawati, L., & Sayekti, T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 137. <https://doi.org/10.30870/jppppaud.v4i2.4653>
- Wicaksono, H., Roekhan, & Hasanah, M. (2018). Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 223–228.