

Refreshing Penerapan Prinsip Perkembangan Di era Pandemic Pada Guru TKIT ARIIDHO

Oleh : Oti Jembarwati

otihateaz@walisongo.ac.id

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di semua tingkat satuan pendidikan yaitu di TK, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi pada masa pandemi covid-19 di Indonesia telah menimbulkan banyak permasalahan baru terkait dengan proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka kini harus dilakukan secara daring atau jarak jauh. Berdasarkan kajian penelitian sebelumnya diperoleh beberapa hasil penelitian bahwa pada pembelajaran dengan platform wa perlu kerjasama yang tinggi dengan orangtua; pada subjek penelitian usia 5-6 tahun (*meysda setyana hutami, Aninditya Sri Nugraheni, 2020*). selain itu, pembelajaran daring berpengaruh terhadap pencapaian perkembangan anak pada beberapa aspek selama pembelajaran daring yang mengalami penurunan (hesti, dkk, 2020).

Berdasarkan hal tersebut dilakukan Pengabdian Pada TK alam X(sekolah alam di semarang) mengenai Refreshing Pembelajaran dengan mempertimbangkan Prinsip perkembangan bagi Peserta didik TK. Pada Pengabdian tersebut dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah pengabdian serta laporan guru melaporkan proses yang terjadi di lapangan(Kondisi Real) pada pembelajaran di masa Covid dan Awal Off Line.(Januari 2021 sampai September 2021, dan Oktobe 2021 sampai November 2021.

Hasil Pengabdian terdapat perbedaan Pemahaman Guru sesudah dan sebelum Pengabdian dan diperoleh hasil penerapan Pembelajaran Online Pada Guru dan Peserta didik. Dihasilkan pula ide lanjutan untuk melakukan pengabdian dengan membuat media pembelajaran alternatif berupa media adaptasi kahoot dan quizizz serta video.

Key word Prinsip perkembangan, Pembelajaran Online

Refreshing the Implementation of Developmental Principles in the Pandemic Era for Teachers of TKIT ARIIDHO

by: Oti Jembarwati

otihateaz@walisongo.ac.id

The implementation of distance learning at all levels of education units, includes in kindergartens, elementary to high schools and universities during the COVID-19 pandemic in Indonesia has caused many new problems related to the learning process which is commonly conducted in conventional way. Face-to-face meetings now have to be done online or remotely. Based on previous research studies, several research results showed that learning with WhatsApp platform on

research subjects aged 5-6 years requires high cooperation with parents (meyda setyana hutami, Aninditya Sri Nugraheni, 2020). In addition, online learning caused achievement decline of children's development in several aspects (Hesti, et al, 2020). Another study, in title; Online Learning Time Management. During the Covid-19 Pandemic Period at Dharma Wanita 1 Balleturi Kindergarten by Wening Sekar Kusuma, et al, the results of this case study which done through interviews with thematic analysis on 10 mothers of kindergarten students in Ngawi district obtained the results; Children's emotional social behavior during online learning are that children were less cooperative because children rarely play together, children were lack of tolerance, lack of socializing with friends, limited learning at home, children's emotional changes includes easily to feel bored and sad, feeling homesick, etc.

The results of the research above encourage the implementation of community service at Kindergarten X schools in Semarang (Sekolah Alam). Learning in the Covid Pandemic Period faces different conditions from offline learning. Online learning for TK X students in Semarang experienced several obstacles in the form of lack of active involvement of students as well as aspects of fun and play which were often not fulfilled. This was complained by the TK IT X teachers (9 people) so that they needed a solution for further handling of students

Based on this, Devotion to TKIT X (natural school in Semarang) is carried out regarding Refreshing Learning by considering the principle of development for Kindergarten students. In this service, measurements are carried out before and after service as well as teacher reports reporting processes that occur in the field (Real Conditions) during learning during the Covid and Early Offline learning. (January 2021 to September 2021, and October 2021 to November 2021.

The results of the service showed that there are differences in teacher understanding after and before the service. The results obtained from the application of online learning to teachers and students. Further ideas are also generated to carry out service by making alternative learning media in the form of media adaptations of kahoot and quiziz as well as video.

Keywords: Developmental Principles, Online Learning

Pendahuluan

Pembelajaran jarak jauh menjunjung tinggi pemenuhan hak atas pendidikan masyarakat Indonesia yang dapat diartikan sebagai pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945, yang manapendidikan di Indonesia harus diwujudkan secara demokratis, adil, tidak diskriminatif dan menjunjung tinggi HAM, sehingga untuk melaksanakan pendidikan tersebut perlu melibatkan peran aktif pemerintah, institusi pendidikan serta masyarakat. Adanya pandemi covid-19 membuat kegiatan pembelajaran di Indonesia tidak memungkinkan untuk dilaksanakan secara normal yaitu dengan cara tatap muka di kelas. Di Indonesia, ratusan ribu institusi pendidikan ditutup tidak diperbolehkan mengadakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di sekolah untuk

mencegah penyebaran virus covid-19, sehingga sekitar 68 juta siswa melakukan kegiatan belajar dari rumah, dan sekitar 4 juta guru melakukan kegiatan mengajar jarak jauh. Beberapa kendala yang timbul dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh antara lain guru belum terbiasa dalam mengelola pembelajaran jarak jauh, kurangnya penguasaan iptek di kalangan pendidik atau guru sehingga mereka mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Kendala bagi orang tua, tidak semua orang tua mampu mendampingi anak-anak mereka belajar di rumah dengan maksimal karena kesibukan orang tua yang harus bekerja maupun kurangnya kemampuan orang tua sebagai pendamping belajar anak-anak. Sementara itu, para siswa juga mengalami kesulitan dan kurang berkonsentrasi dalam belajar dari rumah dan timbul rasa jenuh yang dapat mengakibatkan gangguan pada mental siswa. Selain hal tersebut, pembelajaran jarak jauh belum bisa maksimal dilaksanakan apabila diterapkan pada sekolah-sekolah yang infrastrukturnya belum memadai. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran jarak jauh dilaksanakan dengan basis teknologi digital yang memerlukan perencanaan, pelaksana dan evaluasi yang berbeda dari pembelajaran tatap muka di sekolah. Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, guru dan siswa membutuhkan perhatian khusus, terutama pada sarana dan prasarana yang digunakan seperti jaringan internet yang memadai dan motivasi agar dapat melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan baik. Untuk mengatasi kendala yang terjadi tersebut, pemerintah mengeluarkan penyesuaian pembelajaran tatap muka di sekolah dengan mengacu pada zonasi keamanan daerah. Izin pelaksanaan pembelajaran tatap muka yang dilakukan di sekolah bisa diselenggarakan pada daerah yang mempunyai zona kuning, dari sebelumnya dengan pembelajaran tatap muka di sekolah hanya boleh diselenggarakan di daerah yang mempunyai zona hijau. Pemerintah daerah dan sekolah mempunyai kewenangan penuh untuk menentukan apakah daerah atau sekolahnya dapat menyelenggarakan pembelajaran tatap muka di sekolah dengan mempertimbangkan kondisi dan situasi yang terjadi di daerah tersebut. Selain itu, pemerintah juga memberikan bantuan berupa fleksibilitas penggunaan dana bantuan operasional sekolah (BOS) untuk mendukung pembelajaran jarak jauh seperti yang tertuang pada Surat Edaran No. 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Fleksibilitas penggunaan dana BOS untuk mensubsidi pembelian kuota untuk guru dan siswa merupakan salah satu kebijakan yang diberikan oleh pemerintah untuk mengatasi masalah kuota internet dalam rangka pembelajaran jarak jauh. Untuk meningkatkan kualitas dan keterampilan para pendidik, pemerintah daerah, dan dinas pendidikan mendorong para pendidik untuk menguasai teknologi terutama pada masa pandemi covid-19 guna mendukung proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan baik dengan cara memberikan banyak pelatihan melalui webinar maupun workshop tentang proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh dan penggunaan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19 ini. Sesuai hasil pengabdian sebelumnya pada TK Alam Ar Ridho Semarang yaitu Refreshing metoda pembelajaran daring berdasarkan prinsip perkembangan. Para guru TK mengeluhkan beberapa peserta didik yang tidak mau mengikuti pembelajaran daring via googleclassroom dan via google meet, dan

meminta pengabdian lanjutan berupa pelatihan IT untuk pembelajaran daring yang menyenangkan (Refreshing pembelajaran dari pada peserta didik TK berdasarkan prinsip psikologi perkembangan, oti, 2021). Tim peneliti berniat melanjutkan pengabdian dengan mengangkat tema pelatihan dengan media yang mengadaptasi Kahoot!, podcast dan video. Media ini tidak hanya membuat anak duduk diam pasif tetapi ada kegiatan berupa eksperimen yang dilakukan dengan panduan tutorial yang ada pada video. Berdasarkan kajian penelitian sebelumnya diperoleh beberapa hasil penelitian bahwa pada pembelajaran dengan platform wa perlu kerjasama yang tinggi dengan orangtua; pada subjek penelitian usia 5-6 tahun, dengan hasil penelitian ini adalah harus adanya komunikasi yang baik dengan masing-masing orangtua agar dapat memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran melalui daring terkhusus pada whatsapp group. (Meyda Setyana Hutami, Aninditya Sri Nugraheni, 2020). Selain itu, pembelajaran daring berpengaruh terhadap pencapaian perkembangan anak pada beberapa aspek selama pembelajaran daring yang mengalami penurunan (Hesti, dkk, 2020). Pada penelitian lain, dengan judul ; Manajemen Waktu Pembelajaran Daring. Di Masa Pandemi Covid-19 Pada TK Dharma Wanita 1 Baleturi oleh Wening Sekar Kusuma, dkk, hasil studi kasus melalui wawancara dengan analisis tematik pada 10 ibu yang memiliki anak bersekolah TK di kabupaten Ngawi, diperoleh hasil; perilaku sosial emosional anak selama pembelajaran daring adalah anak kurang bersikap kooperatif karena anak jarang bermain bersama, kurangnya sikap toleransi kurangnya bersosialisasi dengan teman terbatas adanya belajar di rumah, emosi anak yang terkadang merasa bosan dan sedih, anak merasa rindu teman dan guru serta anak juga tercatat mengalami kekerasan verbal karena proses belajar yang lazim. Pada penelitian tentang pembelajaran di masa pandemi Covid-19 pada TK BIAS GIWANGAN, guru mendekati tema pembelajaran agar mudah, sederhana, dan menarik. Penggunaan Whats up dan zoom harus dibarengi dengan home visit pada anak yang tidak bisa ikut kelas online. Bila mempertimbangkan beberapa kondisi pembelajaran daring ini kita dapat memperoleh kondisi yang memprihatinkan pada pembelajaran daring untuk peserta didik TK. Hal ini mendorong tim pengabdian untuk memberikan penyegaran berupa pelatihan peningkatan pemahaman guru tentang tahapan perkembangan anak, pembelajaran daring yang efektif, dan asesmen perkembangan. Beberapa hal penting yang diangkat dalam pelatihan dan pembelajaran daring dilakukan dengan prinsip mendekati anak dengan konteks nyata yang ada di masyarakat dan di alam, didasari latar belakang taman kanak-kanak yang berbasis pembelajaran alam, dan perkembangan kognitif anak yang masih dalam level kongkrit, proses belajar yang aktif, melalui bermain dan mendekati diri pada konteks ataupun kondisi yang nyata di lapangan. Para guru melaporkan telah melakukan proses pembelajaran dengan video. Orientasi siswa baru dilakukan dengan memvideo seluruh kegiatan yang dilakukan di sekolah dan staf, seluruh bagian yang terlibat dalam pembelajaran di sekolah. Hal itu pun terkadang masih banyak peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran melalui daring, terutama bila dilakukan lewat zoom dan google meet.

1. Prinsip Pembelajaran Online

Pembelajaran pada Preschool dan TK pada intinya membutuhkan Pembelajaran aktif agar lebih mudah untuk diingat dan dapat lebih mudah mengembangkan konsep yang dipelajari selama belajar di otak dengan mempertimbangkan koneksi di sistem syaraf. (Petty,2020). Belajar aktif berarti melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran, sehingga autentik pada *contexts* sosial, dimana terdapat skills ataupun pengetahuan *related to real-world tasks and situations*' (Stephenson,2001). Belajar pada *preschool* berarti terlibat dalam pengumpulan informasi yang terikat dalam pemrosesan informasi yang didukung dan diarahkan guru. Yang berkolaborasi dan relevan secara personal. Pembelajar memiliki peran sentral dimana guru dan siswa penting, saling melengkapi dan bertanggung jawab (Garrison and Anderson 2003, 64). Pertanyaan di benak kita adalah bagaimana caranya agar pembelajaran online di *preschool* bersifat aktif? Dan apakah hal itu dapat terjadi pada pembelajaran online anak pre school? Sesuai pembelajaran daring, diperoleh kondisi; data yang diperoleh sebenarnya banyak dan perlu diskusi serta *share* (Garrison and Anderson 2003, 39) hanya pada anak kemampuan eksplorasi masih rendah. Pada pembelajaran *online* pembelajar menjadi aktif dan dia sendiri dapat menjadi pusat (*core*). Namun demikian diperlukan minat dari siswa dan guru sehingga dapat mengambil hal yang baik bagi proses pembelajaran aktif pada pembelajaran *online* dan memperoleh berbagai sumber.

Beberapa bentuk pembelajaran yang bisa dilakukan adalah : dalam grup, sesuai waktu yang tersedia, ataupun terus menerus dalam periode yang panjang, satu lawan satu, satu guru banyak murid, banyak pihak, rekaman rutin, diskusi, pengembangan argumentasi, email yang terhubung dengan tutor dan belajar kolaborasi, (Jones,E,2006).

Beberapa bentuk ini memiliki beberapa kendala bila dilakukan pada anak pre school. Hal sebaliknya yang dapat terjadi adalah ketidak mampuan keterlibatan aktif, dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap negatif saat peserta didik mengontrol komputernya sendiri sehingga membentuk model belajar yang relatif berbeda.

Peran tutor atau pengajar bertanggung jawab mengatur pekerjaannya dan waktunya dalam pekerjaan yang sibuk dan sensitif terhadap kebutuhan pembelajar saat berkolaborasi. Peran pembelajar dan tutor berubah dan terlibat dalam proses belajar dan peran tutor dinamis dan terlibat. Sebagai tutor apabila peran pembelajar dan tutor berubah dan terlibat maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan terkendali dan bertanggung jawab, maka ia lebih fasilitatif dan kurang direktif. Pada pihak lain bekerja secara online mengurangi kontak sosial yang mengancam. Pada tipe pembelajar yang lain terjadi kecemasan karena tidak terstimuli oleh stimulus interpersonal yang menyenangkan seperti hubungan spesial dengan guru, trainer dan professor. Beberapa syarat agar belajar *online* dapat terpenuhi dan efektif adalah sbb :

1. Terdapat sumber daya untuk membangun rasa percaya diri untuk belajar secara *online* .
2. Memiliki Sumber daya untuk mendorong peningkatan pemahaman.
3. Sumber-sumber belajar agar dapat belajar secara aktif

4. Terdapat sumber-sumber asesmen dan belajar aktif

5. Sumber-sumber untuk menghadapi kondisi yang tidak diharapkan.

Pada proses belajar *online* peran guru terutama pada *preschool* memerlukan beberapa persiapan : Apa yang perlu dipersiapkan?, apa yang dibutuhkan agar belajar berjalan dengan lancar?

Apa yang akan dilakukan untuk mengatur aktifitas, membuat segala sesuatu berjalan dengan lancar, dan bergerak mengikuti proses belajar melalui beberapa tahap, yaitu:

- a. Apa yang mendorong pembelajar dan dibutuhkan dari saya?
- b. Masalah apa yang kemungkinan dapat muncul ?
- c. Seberapa dekat saya akan terlibat dalam berinteraksi dengan siswa ?
- d. Apakah saya butuh kesimpulan ide, sumber-sumber, menyediakan informasi?
- e. Bagaimana saya akan melakukan aktifitas dan membawanya lebih dekat?

2. Tugas Perkembangan Anak TK ?

Tugas perkembangan pada *preschool* dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa pengetahuan dalam mengajari anak ; yaitu dalam setiap pembelajaran anak praktisi haruslah mempertimbangkan ;

- a. Apa yang diketahui tentang perkembangan anak dan proses belajar sesuai usia;
- b. Apa yang diketahui anak sebagai individu?; and 3) Apa yang diketahui tentang konteks di sekeliling anak.

Tantangan dalam pencapaian tujuan dalam mendukung perkembangan anak adalah sebagai berikut:

- a. Menjaga pengetahuan tentang tujuan dan apa yang diketahui ttg anak sebagai kelompok maupun individu dan guru mendukung anak belajar dan berkembang.
- b. Seluruh aspek dari perkembangan dan belajar secara fisik, kognitif dan sosial penting serta saling berhubungan.
- c. Dengan tanggung jawab orang dewasa dan kesempatan untuk hubungan pertemanan yang positif.
- d. Banyak aspek dari belajar anak berkembang dan mengikuti dokumentasi dengan baik sehingga tahapan perkembangan dengan kemampuan berikutnya serta terbangun pengetahuan.
- e. Perkembangan dan belajar dipengaruhi oleh budaya dan sosial yang beragam konteks
- f. Kapasitas simbolik dan representasi, perkembangan yang semakin kompleks, regulasi diri .
- g. Pengalaman anak membentuk motivasi dan pendekatan belajar, persistense, inisiatif, fleksibel.
- h. Karakteristik anak berpengaruh terhadap proses belajar dan perkembangan.
- i. Anak mengembangkan dan mempelajari proses yang bermacam-macam pada setiap anak dengan kecepatan yang berbeda.

- j. Diperlukan selalu proses mental yang aktif dalam memahami dunia di sekeliling anak dan mempengaruhi pembelajaran guru.

4.2. Tahapan Perkembangan ini menjadi pedoman bagi guru, karena :

- a. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi biologis dan pengalaman
- b. Bermain berperan penting dalam perkembangan dan regulasi diri yang mendukung perkembangan bahasa, berpikir dan kompetensi.
- c. Pengalaman awal berefek besar secara kumulatif pada perkembangan belajar anak saat periodenya yang optimal sesuai tipe dan perkembangan belajar.
- d. Pencapaian belajar terjadi bila diberi kesempatan berlatih menguasai keterampilan baru.

Proses belajar tidak hanya berlangsung secara individual tetapi juga terjadi didalam kelompok atau komunitas. Beberapa kondisi dalam membentuk komunitas belajar adalah sebagai berikut:

Masing-masing anggota komunitas haruslah saling menghargai. Hubungan adalah penting dalam konteks belajar anak, dimana praktisi perlu meyakinkan anggota mengenai perasaan dalam komunitas yang membuat perasaan komunitas menjadi aman secara psikologis. Didalamnya terdapat proses mengukur perkembangan anak dan belajar anak. Dalam perkembangan latihan yang tepat asesmen berkaitan dengan program dan tujuan anak. Guru bertanggung jawab untuk menstimulasi, mengarahkan, dan mendukung. Anak belajar menyediakan pengalaman yang dibutuhkan anak.

Proses belajar daring tidak hanya melibatkan proses yang terjadi dalam komunitas tetapi juga proses yang terjadi di dalam keluarga. Membentuk hubungan Resiprokal dengan anggota keluarga. Hubungan positif antara guru dan keluarga yang menguntungkan diperlukan dalam perkembangan dan belajar anak. Pihak guru dan pendidik perlu merencanakan kurikulum, dan mencapai prestasi sesuai tujuan, dan merencanakan kurikulum, mencapai prestasi sesuai tujuan. Kurikulum direncanakan untuk mendukung anak mencapai tujuan perkembangan yang tepat dan pendidikan yang signifikan. Prinsip Pendidikan pada *Preschool* (Vygotsky) menguraikan beberapa prinsip pembelajaran dari Vygotsky, yaitu; kebutuhan anak menjadi fokus utama, pemahaman anak pada dunia nyata diperlukan bagi proses pembelajaran yang efektif. Perkembangan rata-rata pada asesmen pendidikan perlu dikembangkan dengan pertimbangan peserta didik dengan nilai asesmen yang rendah dapat terseret maka perlu nilai rata-rata asesmen.

Bermain sebagai sarana belajar dan terapi. Permainan berulang dilakukan dengan membuat kalimat verbal. Memiliki anak dengan peran yang spesifik meningkatkan kemampuan diferensiasi pada anak. Diantara peristiwa yang traumatik dibawa ke kondisi realita terkini dalam istilah *safety* dan apa yang telah merekapelajari. Tujuan menginterupsi permainan dalam beberapa pilihan umum. Hal tersebut dapat mendukung *senses of control*, menolong ekspresi dan orientasi anak terhadap masa depan. Iri. Semua anak yang sehat termotivasi tinggi untuk belajar saat berkesempatan bermain.

3. Pendekatan bermain dalam Belajar sesuai Tahapan Perkembangan anak

Anak-anak dari lahir sampai usia 8 tahun terdapat mengalami seri perkembangan mental saat proses bermain menjadi semakin kompleks. Masing-masing tahap membentuk keahlian, dari pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Pada Tahap Prolog dilakukan eksplorasi dari usia 2 tahun, eksplorasi secara sensori motor terjadi dengan mempelajari bagian-bagian tubuh (Jones, E, 2006).

Anak Membuat bunyi bunyi tidak berarti , pergerakan dan sebab akibat. Mereka bermain dengan materi: apa ini?, apa itu?, apa yang dapat dilakukan” dan lain sebagainya merupakan salah satu tema untuk membangun pengetahuan fisik dan berhubungan dengan orang lain. Bayi baik dalam berpikir, rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu adalah awal bagi pemberian persetujuan.

4. Bermain Sociodrama.

Pada usia 3 sampai 5 tahun anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis. Tiga sampai 5 tahun mulai berpikir secara logis apa hubungan diantara beberapa hal, beberapa orang? Mereka mempraktekan tampilan , banyak cara saat individu mempersepsi sesuatu. *Gesture*, berbicara, dramatisasi, dan membuat *image*, menulis untuk refleksi personal dan interpersonal.

Komunikasi , Saya duduk di meja saya adalah mama, dan kamu memakan makan malam anda ,” “Saya menggambar pizza,” dst. Pada usia 4 tahun anak bermain komunikasi dengan hal lain di luar dirinya melalui tindakan, pada usia 4 tahun bermain komunikasi, kata-kata dan melakukan tindakan mencorat-coret di kertas dan menjadi penemu. Terhadap fenomena alam di dalam dan di luar ruangan sebagai pemain yang serius (Wasserman, 2000 dalam Jones, E, 2006), mereka dapat tertantang untuk berpikir kritis tentang aktifitas spontan dan aktifitas yang direncanakan guru dalam kegiatan terbuka, aktifitas yang *opened end*.

Proses belajar *tersharing* dan tampil dalam dua kelompok pembicaraan yang bermakna dalam coretan di kertas, dan menggambar. Masing-masing tahapan seperti, bermain sambil belajar adalah bermain yang aktif , sebagai pemain yang berkembang menjadi lebih dewasa keinginan berpikir secara reflektif menjadi meningkat dalam berpikir secara reflektif. Individu yang lebih muda menjadi anggota kelompok yang membuat makna dalam hidupnya seperti saat mereka bermain. Bermain dengan menyusun ide-ide, yang dapat terjadi di masa yang akan datang.

5. Penerapan Prinsip dalam Proses Pembelajaran

5.1. Beberapa prinsip ataupun asumsi dalam permainan perlu dirumuskan:

Mengutip pendapat Imam al Ghazali dalam kitab *Ihya' Ulumiddin* terdapat beberapa prinsip atau peran yang harus dilakukan oleh pendidik dalam melakukan kegiatan belajar, baik pembelajaran dilakukan melalui permainan maupun yang lainnya. Antara lain:

a. Pentingnya Kasih sayang

Sebagai pendidik dalam melakukan edukasi terhadap peserta didik harus mengedepankan prinsip kasih sayang (*Syafaqah*), supaya membantu keberhasilan dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Terjalannya rasa kasih sayang

antara guru dengan anak didik diibaratkan dalam kitab *ihya' ulumiddin* sebagai relasi antara orang tua dan anak, dengan demikian peran orang tua yang dijalankan oleh seorang guru dapat membantu tercapainya keinginan dan maksud tujuan dari peserta didik, karena keduanya memiliki relasi saling kasih sayang dan mau tolong menolong untuk menggapai tujuannya (Ghazali: 1992). Pembelajaran melalui permainan / Game merupakan salah satu langkah praktis dalam melakukan transformasi ilmu pengetahuan melalui cara yang menyenangkan, menghibur dan tentunya tidak memberi beban terhadap peserta didik.

b. Peserta didik memiliki tanggung jawab yang ringan dan tidak terbebani

Permainan dalam proses kegiatan-belajar merupakan aktivitas belajar yang menyenangkan. Mengingat di antara salah satu prinsip pendidik dalam melakukan pembelajaran adalah tidak memberi beban belajar yang berlebihan kepada peserta didik, akan tetapi proses belajar diberikan sesuai kadar kemampuan peserta didik dalam memahami dan melakukan tugas belajarnya (Ghazali: 1992), sehingga anak didik bisa menjalankan aktivitas belajarnya dengan senang hati dan bertanggung jawab penuh.

c. Pendidik dalam melakukan proses kegiatan belajar-mengajar (KBM)

sebaiknya mengikuti anjuran Rosulullah Saw, yaitu segala aktifitas KBM sebaiknya didedikasikan hanya mencari ridho Allah Swt semata tidak untuk mencari profit.

d. Selalu memberi *advise* (motivasi) kepada peserta didik

e. Tidak cepat memberi justifikasi salah terhadap peserta didik

f. Memberi perhatian lebih terhadap peserta didik secara jelas supaya tidak menimbulkan kerancuan

g. Sebaiknya peserta didik memiliki kecakapan dalam materi yang disampaikan, minimal memiliki pengalaman atau setidaknya pernah melakukan eksperimen terhadap sesuatu yang disampaikan.

H. Lebih efisien membangun tindakan yang berdasarkan motivasi dari dalam diri (apa yang mereka ingin lakukan) daripada menggunakan *reward* dan *punishment* dll.

5. Metode Pengabdian

Pengabdian dilakukan dengan cara melakukan pelatihan sejenis workshop.

Dibagi 2 tahap yaitu,

Tahap 1 Pembuatan Media Pembelajaran

Tahap 2 Pelatihan Penggunaannya Pada Guru

Tahap 3. Evaluasi pengabdian dengan memberikan kuesioner pada guru mengenai pemahaman Guru Tentang :

1. Pembuatan Media Pembelajaran

2. Pengoperasian Media Pembelajaran!

A. Pengembangan Media Pembelajaran TK

Secara umum pembelajaran Pada *Preschool* dilakukan berdasarkan tema dengan metode bermain. Beberapa permainan dan bermain peran dapat dilakukan berdasarkan tema. Media Pembelajaran Yang dibuat lebih pada pengembangan Media yang mengaktifkan fungsi bermain interaksi kongkrit dengan alam, eksperimentasi dan story telling. Media Pembelajaran yang dibuat sedapat mungkin tidak menghilangkan kesempatan anak bergerak aktif dan melakukan kegiatan kongkrit di alam misalnya di halaman rumah. Bila menceritakan hujan, ada animasi

yang dibuat tentang hujan lalu ada cerita atau story telling, dan bagaimana mensyukuri kejadian alam ini. Selanjutnya anak diberi kegiatan membuat eksperimen hujan buatan di rumah dengan alat sederhana yang ada di rumah setelah sebelumnya dibuat tampilan cara membuat hujan tersebut di dalam video. Animasi dan eksperimentasi semuanya banyak dilatar belakangi perspektif alam sehingga meski menggunakan gadget anak tidak terlepas hubungannya dengan alam.

Secara umum *game* ataupun permainan edukasi bertujuan mendukung perkembangan psikologis anak. Beberapa tema misalnya bersyukur : Nilai-nilai bersyukur menurut alquran. Cerita sahabat nabi yang pandai bersyukur dll. Bermain pintar memilih sendiri permainan, menikmatinya dan optimis dalam permainan kreatif, menghadapi sesuatu yang tidak kita ketahui. Definisi ini ditemukan dalam kamus seperti siaga, belajar cepat dll. Definisi seperti yang kita inginkan adalah menggambarkan lingkungan yang ditemui pada anak awal pada abad 21 . Deklarasi PBB meliputi hak anak untuk bermain, makan, berpakaian, terdidik. Anak biasanya memiliki kesempatan penuh untuk bermain dan berrekreasi , sama seperti pendidikan penilaian individual, sense of moral dan tanggung jawab sosial sebagai anggota masyarakat. (United Nations, 1959) .

Media Pembelajaran berupa animasi yang mendekati atau adaptasi juga dari *Platform Kahoot!* Merupakan salah satu *platform* edugames yang memiliki berbagai fitur menarik bagi anak-anak. Kahoot! Memiliki fitur suara dan gambar untuk membantu siswa belajar interaktif secara daring. Guru TK sebagai pengguna yang akan menggunakan platform ini dapat memperoleh pendampingan untuk membuat materi interaktif bagi siswa siswi dengan membagikan *link* soal yang telah dibuat di Kahoot! ke *Whatsapp* group orang tua murid. Dalam pembelajaran daring bagi anak TK tentunya dibutuhkan pendampingan oleh orang tua di rumah. Penggunaan Kahoot!

Dalam memperkaya pembelajaran sesuai dengan tema di tiap semester dapat mempermudah guru untuk mengenalkan materi dengan melibatkan platform bergambar dan berirama ini. Kahoot! Terbagi menjadi 2 jenis fitur, gratis dan berbayar. Dalam pelatihan yang akan dilakukan bersama guru TK, tim akan menggunakan fitur gratis dan membantu para guru membuat akun hingga membuat berbagai tema pembelajaran untuk siswa. Tidak hanya berhenti pada pelatihan juga pendampingan, tim juga akan memberikan tutorial pembuatan dan penggunaan Kahoot! Berbentuk modul, video tutorial pembuatan dan penggunaannya dan bagi orang tua siswa, tim akan memberikan video dan modul tutorial untuk mempermudah mengerjakan tema-tema dari sekolah di Kahoot!.

Tampilan Kahoot! Yang memiliki fitur gambar, suara dan juga podium di akhir yang muncul setelah menyelesaikan soal membuat tim yakin platform ini sesuai dengan anak-anak TK dan dapat membantu mereka memahami materi yang diberikan guru tentunya dengan pendampingan orangtua di rumah.

2. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner Pengabdian di awal pengabdian dan di akhir pengabdian dengan Pre dan Pos Tes. Hasilnya dilakukan analisis statistik untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah pengabdian dengan Uji Beda.

Pengabdian terdiri dari 3 tahap dilakukan selama dua hari sbb:

1. Pelatihan pemahaman Perkembangan Anak
2. Asesmen Perkembangan
3. Pembelajaran Online

Subjek Penelitian adalah 9 orang guru empat digali dengan kualitatif 5 digali secara kuantitatif. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik uji beda, yaitu dengan analisis non parametrik Uji T. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan pemahaman sebelum dan sesudah istik uji dengan menggunakan analisis statistik uji beda .

Hasil dan pembahasan

Terdapat perbedaan yang signifikan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($13,746 > 4,604$)

Rata-rata skor pre tes $80,200 <$ rata-rata skor post tes $154,2$ (rata-rata skor sesudah pengabdian lebih besar daripada rata-rat skor sebelum pengabdian). Sehingga terjadi peningkatan pemahaman guru tentang pentingnya tahapan perkembangan anak pada pembelajaran online, sebelum dan sesudah program pengabdian.

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
SKORPRETES	5	80,2000	13,04607	5,83438
SKORPOSTTES	5	154,2000	49,69608	22,22476

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
SKORPRETES	13,746	4	,000	80,20000	64,0012	96,3988
SKORPOSTTES	6,938	4	,002	154,20000	92,4942	215,9058

One-Sample Statistics

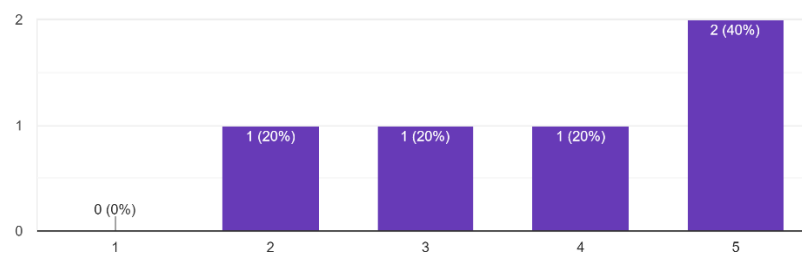
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
SKORPRETES	5	80,2000	13,04607	5,83438
SKORPOSTTES	5	154,2000	49,69608	22,22476

Gambar 1**Sarana Pembelajaran Online Teo dan kenyataan**

Grafik memperlihatkan sarana dalam pembelajaran online tidak terpenuhi.

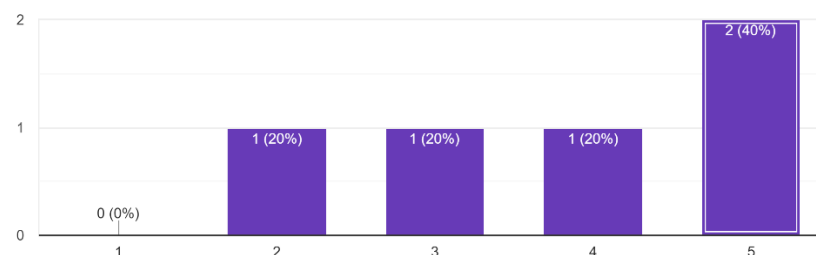
Sarana yang tersedia untuk Pembelajaran Online terpenuhi (Teori)

5 responses



Sarana yang tersedia untuk Pembelajaran Online terpenuhi (Kenyataan Di Lapangan)

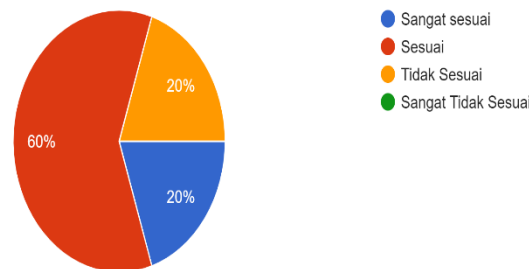
5 responses

**Gambar 2. Aktifitas Interaktif Pada pembelajaran Online**

Secara Teoritis guru faham bahwa aktifitas interaktif seharusnya memenuhi syarat pada pembelajaran online begitu juga yang terjadi pada kenyataannya(60%sesuai).

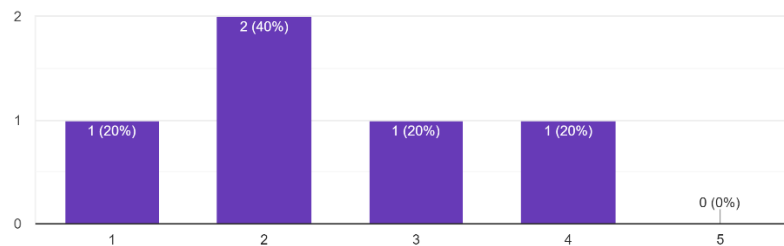
Pembelajaran Online memerlukan Terjadinya aktifitas interaktif Pada Pembelajaran (Teoritis)

5 responses



Terjadinya Aktifitas Interaktif Pada Pembelajaran di lapangan (Pada kenyataan sebenarnya)

5 responses

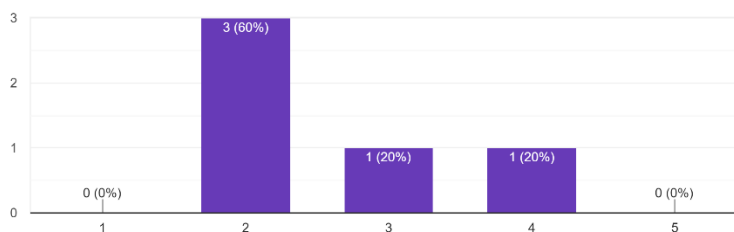


Gambar 3 Interaksi Aktif Guru dengan Peserta didik

Secara teoritis guru faham bahwa Peserta didik haruslah dapat berinteraksi secara aktif (60%) dengan guru sedangkan pada kenyataannya terjadi aktifitas interaktif dengan tidak terjadi aktifitas interaktif terjadi seimbang (40%)

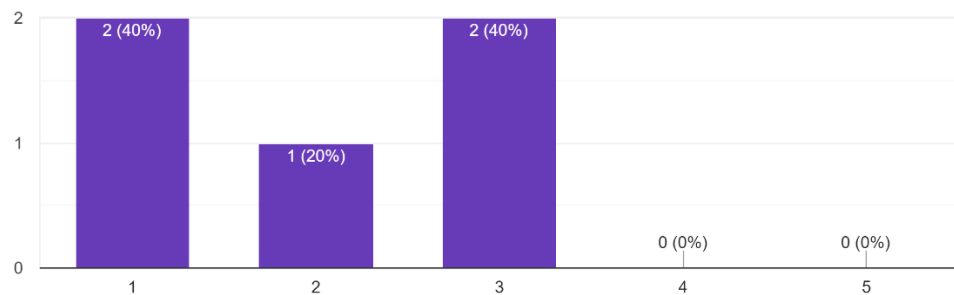
Siswa harus dapat berinteraksi aktif dengan Guru pada pembelajaran online (Teoritis)

5 responses



Siswa dapat berinteraksi aktif dengan Guru pada pembelajaran online (kenyataan di lapangan)

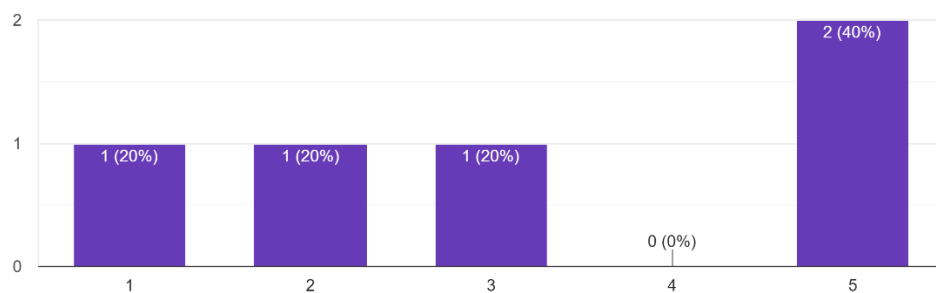
5 responses



Gambar 4 memperlihatkan Siswa dapat berinteraksi aktif dengan seluruh Staf, seangkan pada kenyataan di lapangan 40% menyatakan tidak sesuai.

Siswa dapat berinteraksi aktif dengan seluruh Staf(Kenyataan di lapangan)

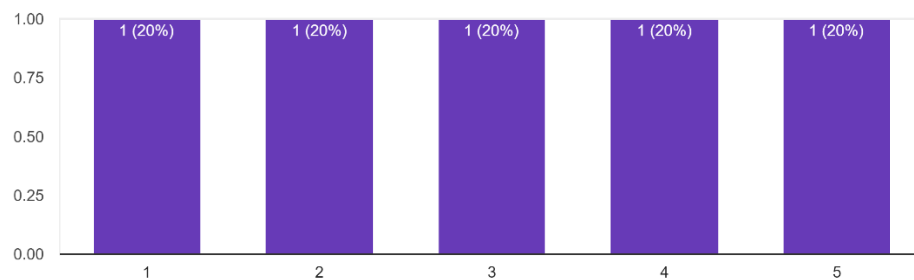
5 responses



Gambar5 Pembelajaran online memenuhi aspek perkembangan kognitif Secara Pemahaman seluruh guru secara seimbang menjawab memenuhi dan pada kenyataannya Guru menjawab 60% tidak memenuhi

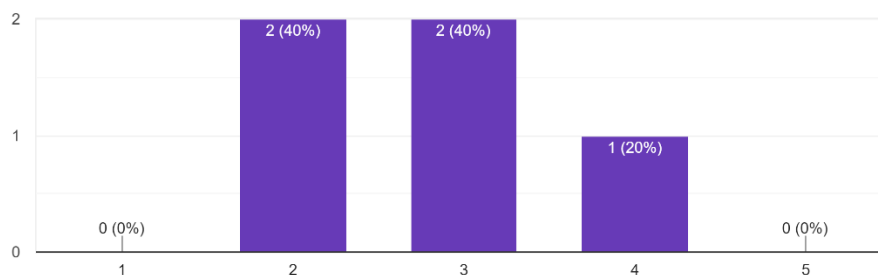
Pembelajaran memenuhi aspek perkembangan Kognitif(Teoritis)

5 responses



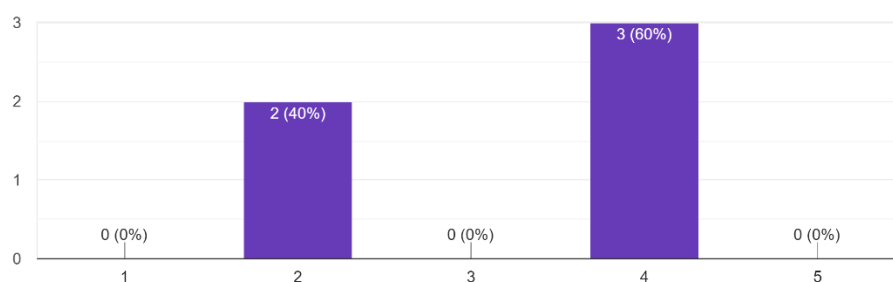
Gambar 6 Pembelajaran harus memenuhi aspek perkembangan kognitif 60 % Guru memahami bahwa proses pembelajaran pada kenyataannya tidak memenuhi aspek perkembangan kognitif

Pembelajaran memenuhi aspek perkembangan Kognitif(Kenyataan di lapangan)
5 responses



Gambar 7 Pemenuhan Aspek Afektif dalam Pembelajaran
60 % guru menganggap secarateoritis pun pembelajaran online tidak memenuhi aspek perkembangan afektif.

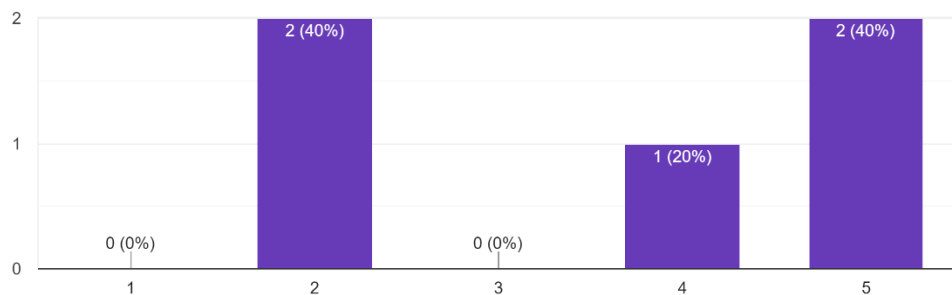
Proses Pembelajaran memenuhi aspek perkembangan Afektif(Teoritis)
5 responses



Gambar 8 Pembelajaran memenuhi aspek perkembangan Psikomotorik
Guru menjawab pada kenyataannya 60 tidak memenuhi aspek perkembangan kognitif

Pembelajaran memenuhi Aspek Perkembangan Psikomotorik(Kenyataan)

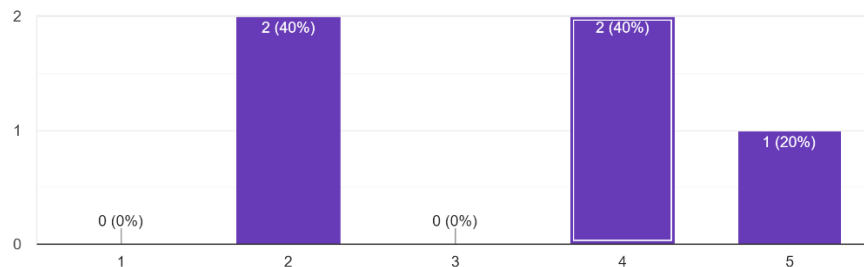
5 responses



Pembelajaran online memenuhi aspek perkembangan Afektif
60% guru menjawab tidak memenuhi aspek perkembangan afektif anak

Pembelajaran memenuhi aspek perkembangan Afektif(Kenyataan di lapangan)

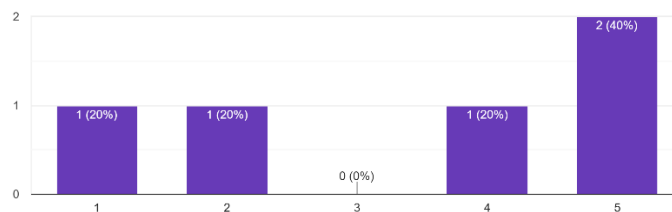
5 responses



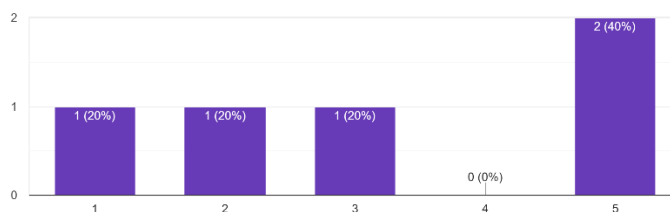
Gambar 9 Pembelajaran online memenuhi aspek pembelajaran Sosial
60% guru memahami pembelajaran online tidak memenuhi aspek perkembangan sosial dan 60% menganggap pada kenyataannya tidak memenuhi aspek perkembangan sosial

Pembelajaran memenuhi Aspek Perkembangan Sosial(Teoritis)

5 responses



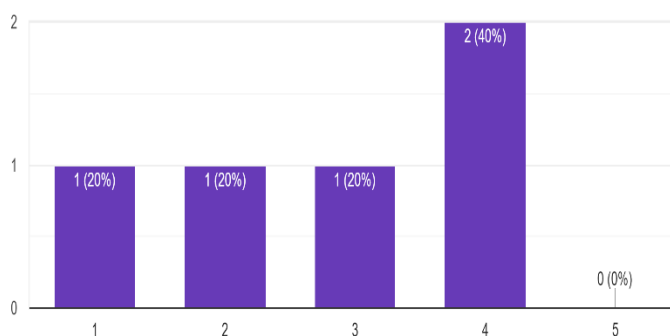
Pembelajaran memenuhi Aspek Perkembangan Sosial(Kenyataan)
5 responses



Gambar 10

Secara teoritis guru memahami bahwa aspek bermain tidak terpenuhi dalam pembelajaran online (60%)

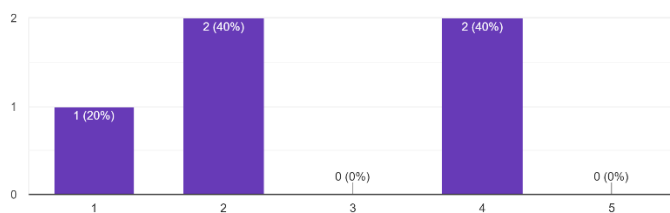
Terdapat Aspek Bermain dalam Pembelajaran(Teori)
5 responses

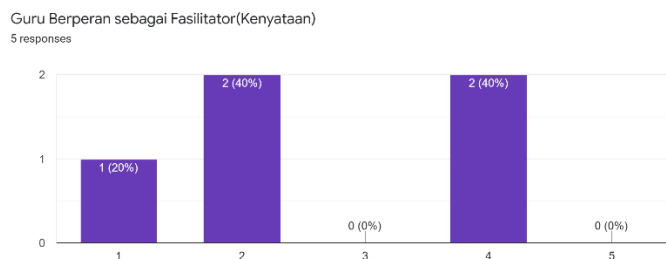


Gambar 11

60% siswa secara teoritis menjawab Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran online 40 tidak%. Pada Kenyataannya sebanyak 60% guru menjawab mereka berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran online.

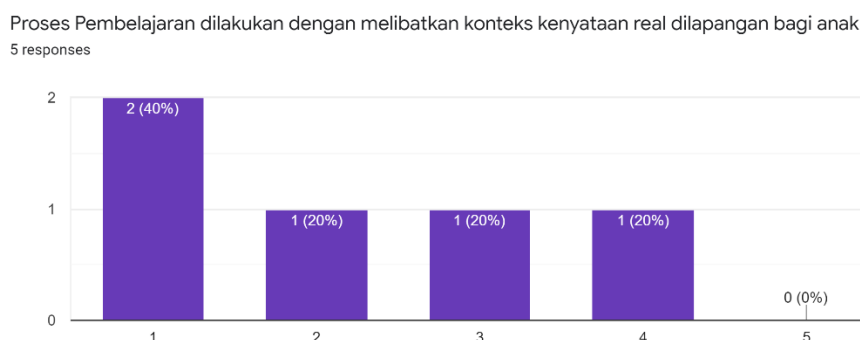
Guru Berperan sebagai Fasilitator(Teoritis)
5 responses





Gambar 12

60% guru melibatkan konteks real pada pembelajaran.



Skor rata-rata berada di kisaran sedang dengan kisaran skor dari 85 sampai 209.

Terdapat Beberapa syarat agar belajar *online* dapat terpenuhi dan efektif, (Jones E, 2006) yaitu

1. Terdapat sumber daya untuk membangun rasa percaya diri untuk belajar secara *online*.
2. Memiliki Sumber daya untuk mendorong peningkatan pemahaman.
3. Sumber-sumber belajar agar dapat belajar secara aktif
4. Terdapat sumber-sumber asesmen dan belajar aktif
5. Sumber-sumber untuk menghadapi kondisi yang tidak diharapkan.

Dari hasil pengabdian secara umum guru memahami proses pembelajaran online harus memenuhi kriteria aktif interaktif, bermain dan kontekstual namun pada kenyataannya itu sering tidak terjadi. Secara pemahaman guru menganggap pembelajaran online tidak dapat memenuhi aspek perkembangan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik dan sosial begitupula pada kenyataannya.

Proses pembelajaran online kurang terpenuhi secara fasilitas dan sering terjadi peristiwa tak terduga yang kurang dapat diantisipasi. Sesuai kajian teoritis yaitu persyaratan terpenuhinya pembelajaran online menurut (Jones E, 2006), maka pada hasil penelitian ini menunjukkan kurang terpenuhi syarat bagi pembelajaran

online untuk mendukung perkembangan anak. Perlu kajian kritis lebih lanjut mengenai pembelajaran online apabila diterapkan pada naka mencakup kesiapan dalam pemahaman guru tentang pembelajaran online dan pertimbangan aspek perkembangan psikologis. Penanganan perbedaan secara individual pun kurang terpenuhi dalam pembelajaran online. Perlu dikembangkan kurikulum yang sesuai bagi proses pembelajaran online.

Secara umum terjadi peningkatan dalam pemahaman terhadap pembelajaran online sebelum dan sesudah pengabdian namun pada kenyataannya tidak semua aspek diupayakan dipenuhi dalam pembelajaran online, disisi lain guru sendiri tidak terlalu menganggap proses pembelajaran online ini memenuhi aspek perkembangan kognitif. Hal ini karena memang anak sangat membutuhkan interaksi langsung dengan manusia lain untuk perkembangan psikologisnya (kognitif, afektif, psikomotorik). Upaya yang dilakukan guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran dan penguasaan media online dipandang perlu ditingkatkan apabila diterapkan pembelajaran online.

Pembelajaran yang sesuai dengan realita konteks di lapangan perlu terus dikembangkan dan pemahaman guru yang ditambahkan dalam hasil penelitian bahwa belajar online tidak sesuai dengan perkembangan anak perlu dicermati para analis pendidikan dan penentu kebijakan di bidang pendidikan. Para Guru menyatakan pembelajaran online tidak cocok bagi anak PAUD dan anak PAUD membutuhkan sosialisasi dengan teman-temannya memerlukan perhatian dan penanganan khusus oleh para analis pendidikan.

Proses pembelajaran online dapat tetap diarahkan pada pembelajaran dengan cara bermain ataupun game yang memuat nilai-nilai kemanusiaan untuk membantu perkembangan sosial dan moral anak.

Simpulan dan Saran

Terdapat perbedaan yang signifikan dengan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($13,746 > 4,604$). Rata-rata skor pre tes $80,200 <$ rata-rata skor post tes $154,2$ (rata-rata skor sesudah pengabdian lebih besar daripada rata-rata skor sebelum pengabdian). Sehingga terjadi peningkatan pemahaman guru tentang pentingnya tahapan perkembangan anak pada pembelajaran online, sebelum dan sesudah program pengabdian.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu terdapat kondisi pembelajaran online yang perlu dipertimbangkan diantaranya adalah :

- a. Persyaratan pembelajaran online cenderung kurang terpenuhi yaitu dalam hal fasilitas, kurang memenuhi aspek perkembangan, dan permainan yang sesuai konteks nyata di lapangan.
- b. Pemahaman guru bahwa pembelajaran online tidak memenuhi aspek perkembangan afektif, kognitif, motorik dan sosial
- c. Perlu analisis kritis dalam kurikulum maupun pembelajaran online di TK Aridho

- d. Banyaknya keluhan anak dan orang tua pada pembelajaran online
- e. Perlu pengembangan metode, teknik dalam proses pembelajaran serta evaluasi dalam pembelajaran online di Taman kanak-kanak TK Aridho

Ucapan terimakasih

Terimakasih peneliti haturkan pada Kepala Sekolah TK Alam Ar-Ridho dan seluruh guru yang mengikuti pengabdian. Ucapan terimakasih ditujukan pula pada LP2M serta Dekan, WD1 dan Kajar Tasawuf dan Psikoterapi Fakultas Ushuludin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang yang memberikan ijin bagi Peneliti melakukan pengabdian dan Penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] Al-Ghazali, Muhammad bin Muhammad bin Muhammad, 1992, *Ihya' Ulumiddin*, Darul Jail: Bairut
- [2] Bach, Shirley. Haynes, Philip, Lewis, Smith, J. 2007. *Online Learning and Teaching in Higher Education* : Open University Press. McGraw-Hill Education .
- [3] Jones,E, & Ooper,M.2006. *Playing TO GET Smart Elizabeth Jones Renatta M. ooper .Teachers*: College Columbia University New York and London
- [4] Peter E. Langford.-1st ed. 2005. *Vygotsky's developmental and educational psychology* / Peter E. Langford.-1st ed. *Psychology Press is part of the Taylor & Francis Group*
- [5] Pritchard, Alan. 2009. *Ways of Learning Learning theories and learning styles in the classroom* : Routledge .USA and Canada