

PERAN GURU TERKAIT TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS APLIKASI DI SATUAN PAUD DI ERA NEW NORMAL

(The role of the teacher regarding application-based traditional games in Early Childhood Education in the new normal era)

Aliffatul Maula, Fikri Nazarullail, Dwi Nurhayati Adhani*
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trunojoyo Madura
Email: dwi.adhani@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Penggunaan aplikasi selama masa luring saat era new normal masih tetap dilakukan untuk membantu proses pembelajaran pada jenjang PAUD. Aplikasi tersebut salah satunya aplikasi yang dapat digunakan untuk pemahaman materi pembelajaran pada anak usia dini, misalnya aplikasi tentang permainan tradisional. Perlunya permainan tradisional yang dikenalkan pada anak usia dini, yaitu salah satu tujuannya untuk memperkenalkan budaya pada anak usia dini. Aplikasi ini berisi tentang permainan tradisional yang memuat aspek perkembangan, yaitu perkembangan kognitif. Penggunaan aplikasi ini memerlukan peran guru dalam mengarahkan saat anak bermain aplikasi. Peran guru salah dalam mendampingi saat anak menggunakan aplikasi permainan tradisional dapat berfungsi menjadi pengamat, serta dapat mengevaluasi perkembangan anak yang terkait dengan aplikasi permainan tradisional ini.

Kata kunci : peran guru, permainan tradisional, PAUD

Abstract

The use of applications during the offline period during the new normal era is still carried out to assist the learning process at the PAUD level. The application is one application that can be used for understanding learning materials in early childhood, for example applications about traditional games. The need for traditional games to be introduced to early childhood is one of the goals to introduce culture to early childhood. This application contains traditional games that contain developmental aspects, namely cognitive development. The use of this application requires the role of the teacher in directing when children play the application. The teacher's role is wrong in assisting when children use traditional game applications to function as observers and can evaluate children's development related to these traditional game applications.

Keywords: teacher's role, traditional games, PAUD

PENDAHULUAN

Pandemi corona di Indonesia banyak memakan korban. Total yang meninggal karena covid-19 berjumlah 142.494 orang serta penderita yang terinfeksi covid-19 berjumlah 4.224.487 orang

(<https://nasional.kompas.com/read/2021/10/07/17394101/update-7-oktober-total-142494-orang-meninggal-akibat-covid-19-di-indonesia>, diakses tanggal 4 Desember 2021).

Pandemi mengakibatkan proses pembelajaran dilakukan di rumah. Situasi darurat tersebut membuat pihak sekolah mencari alternatif pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi yang dapat digunakan selama masa pandemi.

Pembelajaran dengan daring menimbulkan masalah tertentu terutama di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) salah satunya pembelajaran daring belum mampu menjadi media pembelajaran yang dapat memuat semua aspek perkembangan, terutama seperti perkembangan motorik.

Pandemi mulai berjalan selama dua tahun terakhir sehingga diberlakukan adaptasi new normal. Era new normal ini membuat pembatasan terhadap pembelajaran tatap muka, sehingga siswa dibatasi jumlahnya dalam satu kelas. Pihak sekolah memberlakukan penggunaan sesi yang berbeda dengan jumlah yang dibatasi sebagai strategi pembatasan jumlah siswa dalam satu kelas. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak

Nadiem Makarim pembatasan jumlah siswa dibagi yaitu untuk Pendidikan dasar menengah terdiri dari 18 anak dengan jaga jarak 1,5m, Jenjang PAUD maksimal berjumlah 5 peserta didik dengan jaga jarak 3m, serta untuk SLB maksimal terdiri dari 5 peserta didik dengan jaga jarak 1,5m (<https://www.kompas.com/edu/read/2020/06/15/181432071/ini-jumlah-siswa-per-kelas-bila-sekolah-memenuhi-syarat-tatap-muka?page=all>, diakses tanggal 4 Desember, pukul 05.42). Hal tersebut juga berlaku di daerah Bangkalan, sebagai bentuk kepatuhan terhadap aturan pemerintah serta menjaga kesehatan siswanya. Selain itu penggunaan aplikasi selama masa daring juga masih tetap dilakukan untuk memudahkan pembelajaran yaitu menggunakan gadget.

Aplikasi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran salah satunya adalah aplikasi tentang permainan tradisional. Tujuan untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak usia dini adalah salah satunya untuk melestarikan budaya. Tujuan lainnya adalah agar aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal secara holistic integratif, anak dapat mengembangkan kemampuan kerjasam dengan teman sebaya, dapat mengembangkan komunikasi dengan teman, adanya kemampuan problem solving, adanya kemampuan untuk mengembangkan emosi (<https://edukasi.kompas.com/read/2020/08/26/141054571/berikut-manfaat-permainan-tradisional-bagi-anak-selama-bdr?page=all>, diakses tanggal 6 Desember, pukul 16.17). Selain manfaat tersebut ternyata manfaat lain dari permainan tradisional adalah dapat membentuk kepatuhan. Riset tersebut memperlihatkan bahwa terdapat kenaikan kepatuhan anak dengan bermain permainan tradisional, karena mengingat permainan tradisional terdapat beberapa aturan yang harus dipatuhi oleh pemain, sehingga hal tersebut dapat membentuk kepatuhan anak terhadap instruksi (Nazarullail, Fikri & Adhani DN, 2020).

Dunia anak usia dini adalah bermain, sehingga saat anak bermain permainan tradisional maka memerlukan peran guru. Seorang guru harus menjadi penjaga dan pengawas anak saat anak bermain (Fadillah, 2014). Guru tidak hanya menjadi pengawas dan penjaga tapi peran guru saat mendampingi anak bermain sangat kompleks, seperti menjadi pengamat (observer) saat anak bermain permainan tradisional.

Berdasarkan paparan diatas maka sentral dalam tulisan ini: Bagaimanakah peran guru saat anak usia dini bermain permainan tradisional dengan bentuk aplikasi terutama di sekolah dalam era new normal, apakah peran guru tidak hanya di dalam ruang kelas saja ataukah guru juga ikut terlibat saat anak bermain permainan tradisional dengan berbasis aplikasi.

KERANGKA TEORI

Pendidikan anak usia dini

Pendidikan anak usia dini adalah upaya membina dan melakukan tindakan yang dilakukan oleh (orang tua dan pendidik) dalam menjalankan proses merawat, mengasuh, memberikan pembelajaran dalam rangkaian holistik. Pada Pendidikan ini menekankan pada peletakkan dasar, adanya pertumbuhan, dan perkembangan fisik anak, kognitif (adanya daya pikir, kreativitas, kecerdasan spiritual), sosio emosional (agama, sikap, kemampuan bahasa serta komunikasi), sesuai dimiliki oleh anak (Efendi, JP.2020.).

Bermain

Menurut Vygotsky bermain adanya peran yang kuat dalam perkembangan kognitif anak. Bermain adalah cara suatu cara berpikir anak dan cara anak dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini menandakan anak belum mampu berpikir secara abstrak dengan melihat “meaning” (makan suatu benda) dan objek berbaur menjadi satu. Contohnya anak tidak mampu berpikir tentang kuda jika tidak melihat kuda secara langsung, Saat anak bermain

mengkhayal suatu kayu menjadi kuda maka anak dapat memisahkan meaning dengan objek. Hal ini memperlihatkan bahwa bermain dapat mengembangkan kemampuan berpikir abstrak anak (Mutiah, Diana.2010).

Fungsi Bermain

Bermain memiliki fungsi yaitu (Musfiroh, T.2005) : (1) Bermain dapat membantu dalam memberikan anak kesempatan untuk membuat konsep serta pengetahuan dengan anak mampu membangun suatu pengetahuan dalam dirinya dengan situasi yang menyenangkan, (2) Bermain membantu anak untuk memiliki kesempatan belajar serta mengembangkan kemampuan *problem solving*, saat anak bermain anak mampu untuk Menyusun materi-materi yang digunakan dalam bermain, (3) Bermain dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir secara abstrak dengan permainan *make believe*, (4) Bermain adalah kesempatan anak untuk berpikir secara kreatif, yaitu anak mampu untuk memilih material yang digunakan dalam bermain, serta anak mampu untuk menggunakan barang yang ada seolah-olah sesuai dengan imajinasinya, (5) Bermain dapat membantu anak dalam berinteraksi sosial, (6) Bermain dapat memberikan anak kesempatan untuk mencurahkan emosi serta perasaan yang ada dalam dirinya, (7) Bermain dapat membantu anak dalam menguasai suatu trauma, (8) Bermain membantu anak untuk lebih mengenali dirinya sendiri, (9) Bermain dapat membantu anak dalam koordinasi fungsi motorik, (10) Bermain dapat membantu anak untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, (11) Bermain dapat membantu anak untuk berada pada situasi aman serta anak dapat belajar bahasa kedua.

Tahapan Bermain

Tahapan bermain menurut Parten (Hasah, N & dkk. 2017), yaitu : (1) *Unoccupied* atau bermain tidak tetap, tahap ini anak melihat sekeliling anak, tidak ikut

berinteraksi dan tidak bermain dengan teman yang sedang bermain, dan anak akan menyibukkan diri dengan bermain anggota tubuh jika tidak ada hal menarik buatnya, (2) *Solitary play* atau bermain sendiri, yaitu tahapan saat anak bermain sendiri, dan tidak memperhatikan anak yang bermain di dekatnya. Anak akan memperhatikan keadaan orang lain jika ada anak yang mengambil mainannya, (3) *Onlooker play* atau pengamat, tahap ini anak mengamati anak yang sedang bermain dan terlihat sebenarnya ada minat terhadap permainan yang dilakukan oleh anak lainnya, (4) *Pararel play* atau bermain pararel adalah tahap ini anak bermain dengan alat yang sama, dengan gerakan sama dengan anak yang berada disebelahnya, namun tidak ada interaksi, sehingga anak melakukan bermain permainannya sendiri-sendiri, (5) *Associative play* adalah tahap saat anak dapat berinteraksi dengan temannya dengan menukar alat permainan, dan saling mengingat satu sama lain, (6) *Cooperative play* atau Kerjasama, tahapan permainan ini adanya pembagian tugas, adanya pembagian peran antara anak-anak yang terlibat, dan di tahap ini anak bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Permainan tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan turun menurun serta memiliki nilai baik, bernilai untuk anak (Iswinarti, 2017). Hal ini berarti permainan tradisional adalah warisan turun menurun dari nenek moyang yang didalamnya terdapat unsur-unsur serta nilai-nilai moral, budaya yang berguna untuk anak dalam menghadapi kehidupan selanjutnya.

Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Jenis-Jenis Permainan tradisional (Nazarullail, F& Adhani, DN.2020) yaitu (1) Permainan untuk mengembangkan aspek sosial, yaitu Benteng, Petak Umpet, Gobak sodor, Cublek-cublek suweng, (2) Permainan untuk perkembangan motorik anak yaitu angkle, lompat tali, (3)

Permainan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak yaitu permainan

Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menyampaikan pesan dengan berbagai saluran (Hamid, M: 2020). Hal ini maksudnya adalah media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan suatu pesan yang berarti informasi untuk memberikan informasi/ilmu dalam proses pembelajaran untuk peserta didik.

Permainan digital

Permainan digital adalah merupakan suatu hasil simulasi teknologi yang dibangun melalui suatu permainan. Permainan digital harus dioperasikan di dalam konteks teknologi. Permainan digital ini dapat berbentuk *video game*, *game console* (permainan yang menggunakan kaset dan dibatu joy stick), *game tablet* yaitu permainan yang menggunakan media seperti ablet serta *smart handphone* (Pinastika, 2014).

Peran Guru

Peran guru pada Pendidikan anak usia dini sangat luas, yaitu : (1) Fasilitator, yaitu guru dapat mengarahkan serta guru dapat menyediakan kebutuhan untuk anak terkait proses pembelajaran, (2) Motivator adalah guru dapat menjadi seseorang yang hadir saat anak memerlukan dorongan ataupun motivasi, serta guru dapat menguatkan perilaku yang positif pada anak dengan memberikan pujian, sehingga anak ingin mempertahankan perilaku positif tersebut, (3) Model Perilaku yaitu pendidik atau guru tidak hanya memberikan pengajaran tentang perilaku lewat lisan, namun yang paling efektif untuk anak usia dini adalah memberikan contoh lewat perilaku, (4) Pengamat, yaitu pendidik dapat mengamati segala kegiatan anak tidak hanya proses pembelajaran, akan tetapi saat bermain. Pengamatan ini dilakukan secara partisipatif yaitu guru terjun langsung serta

ikut dalam kegiatan anak. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru dapat dikomunikasikan, dicatat, serta diinterpretasikan untuk membuat rancangan program yang sesuai dengan kebutuhan anak, (5) Pendamai, yaitu guru dapat menjadi mediator saat konflik terjadi pada anak, serta pendidik juga harus mampu untuk menyelesaikan konflik sertamendamaikan anak dan hubungannya berbentuk seperti semula sebelum konflik terjadi, (6) Pengasuh, guru dapat menjadi seseorang yang memenangkan anak bahkan membuat nyaman anak, karena anak usia dini sangat tergantung pada orang dewasa, seperti saat anak mengompol ataupun buang air besar di celana maka guru mampu untuk menangani serta mengasuh (<https://www.paud.id/peran-guru-paud-dalam-pembelajaran/>, diakses tanggal 6 Desember, pukul 19.45).

Era New Normal

Era New Normal adalah suatu masa dimana adanya perubahan perilaku untuk melakukan kegiatan secara normal baik itu bekerja, sekolah, aktivitas domestic dengan tetap menerapkan protokol kesehatan untuk mencegah terjadinya penularan virus corona (<https://www.kompas.com/tren/read/2020/05/20/063100865/mengenal-apa-itu-new-normal-di-tengah-pandemi-corona-?page=all>, diakses tanggal 7 Desember 2021, pukul 19.55)

METODE

Karya tulis ini menggunakan metode gagasan berpikir atau studi literatur. Artikel ini merupakan karya tulis ilmiah non penelitian, sehingga di dalamnya mengkaji tentang gagasan berpikir yang terorganisir dan sistematis. karya tulis ini juga termasuk dalam riset pustaka (*library research*), dimana penulis melakukan penelusuran pustaka yang tidak hanya untuk langkah awal menyiapkan kerangka penelitian (*research design*) tetapi juga sekaligus memanfaatkan sumber-sumber data pustaka untuk memperoleh data penelitian

(Zed: 2014). Berdasarkan hasil kajian literatur, artikel non penelitian merupakan karya tulis yang membahas terkait kajian konseptual tanpa didahului dengan proses penelitian. Karya tulis ini juga menelaah beberapa prinsip, konsep, maupun beberapa teori. Pembahasan hingga isi dari karya tulis ini berdasarkan pada studi literatur seperti pada jurnal, buku, serta artikel-artikel ilmiah yang sudah terbukti keaslian dan kredibilitasnya.

PEMBAHASAN

Virus Corona yang membuat pandemi dari tahun 2019 mengakibatkan pembelajaran dilakukan di rumah dengan menggunakan aplikasi. Masa era *new normal* membuat pembelajaran tatap muka dilakukan kembali dengan pembatasan jam pembelajaran serta jumlah peserta didik yang hadir di sekolah. Proses pembelajaran daring menggunakan berbagai aplikasi yang menunjang tujuan pembelajaran. Penggunaan aplikasi tersebut tetap dilakukan saat pembelajaran di era *new normal*, salah satunya permainan tradisional dengan menggunakan aplikasi. Permainan tradisional yang biasanya dilakukan dengan bersama-sama dengan jumlah pemain yang sekitar kurang lebih 2-5 orang, kini dapat dimainkan dengan bentuk aplikasi. Manfaat permainan tradisional ada beberapa seperti dapat membantu perkembangan kognitif seperti pemecahan masalah, pemahaman, mengembangkan komunikasi serta interaksi sosial, bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik anak dengan menggerakkan anggota tubuh. Permainan tradisional dapat dikemas dengan permainan digital dengan bentuk aplikasi. Permainan tradisional dengan aplikasi ini dapat dilakukan dengan individual maupun berkelompok. Permainan tradisional berbasis aplikasi memerlukan peran guru yang membantu mengarahkan instruksi permainan, memotivasi saat memainkan mengingat terdapat materi pembelajaran di dalam aplikasi permainan tradisional tersebut,

guru dapat menjadi model perilaku dengan cara guru memberikan contoh saat memainkan permainan tradisional berbasis aplikasi dengan menaati aturan yang ada di permainan tersebut, guru dapat menjadi pengamat saat anak memainkan permainan tradisional dengan bentuk aplikasi dengan cara mengamati perkembangan anak misalnya perkembangan kognitif anak, perkembangan motorik halus, perkembangan bahasa anak saat bermain, serta perkembangan sosial emosional saat bermain secara berkelompok, misal didalam permainan tersebut ada anak diminta untuk mengucapkan lambang bilangan 1-10 dengan suara keras, sehingga hasil pengamatan tersebut dapat digunakan sebagai informasi tambahan untuk perkembangan anak serta bahan evaluasi untuk merancang pembelajaran selanjutnya, guru juga dapat mengasuh anak saat bermain permainan tradisional dengan aplikasi dengan cara membuat nyaman anak saat bermain, guru juga dapat menjadi pendamai saat anak bertengkar selama bermain aplikasi terkait permainan tradisional, maka guru dapat membantu menyelesaikan konflik dan membuat situasi kembali seperti semula.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan peran guru terkait permainan tradisional berbasis aplikasi di satuan era *new normal*:

1. Guru sebagai fasilitator, yaitu guru dapat menyediakan media pembelajaran salah satunya permainan tradisional dengan basis aplikasi dengan memberikan arahan serta instruksi sederhana pada anak usia dini
2. Guru sebagai Motivator, yaitu guru memberikan motivasi saat anak bermain permainan tradisional dengan basis aplikasi dengan memberikan pujian serta memberikan kata-kata agar anak tidak mudah menyerah saat memainkan permainan tersebut.
3. Guru menjadi model perilaku, yaitu guru dapat memberikan contoh terlebih

dahulu saat memainkan permainan tradisional berbasis aplikasi mengingat anak usia dini cenderung mengamati terlebih dahulu, serta guru menjadi model perilaku untuk menaati aturan main.

4. Guru menjadi pengamat (observer) yaitu saat anak bermain, guru juga harus menjadi pengamat yang mampu menangkap kemampuan perkembangan anak setiap individu, kemudian mencatat, sehingga hasil pengamatan tersebut menjadi bahan informasi perkembangan serta evaluasi untuk bahan ajar selanjutnya
5. Guru menjadi pengasuh yaitu guru mampu membuat anak nyaman untuk bermain, serta membuat anak bermain dengan emosi yang tenang
6. Guru menjadi pendamai yaitu guru mampu untuk membantu menyelesaikan konflik saat anak bertengkar selama bermain permainan tradisional berbasis aplikasi, serta guru mampu membuat suasana menjadi damai dan menyenangkan seperti sedia kala.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, JP.2020. Pendidikan Anak Usia dini (Konsep dan Pengembangan). Jakarta: Rajawali Press
- Fadillah, M., & dkk. (2014). Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan). Jakarta: Kencana
- Hamid, M dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Hasanah, N & dkk. 2017. Pengembangan Anak melalui permainan tradisional. Yogyakarta: Aswaja Prasindo
- Iswinarti. 2017. Permainan tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi. Malang: UMM Press
- Mutiah, Diana. 2005. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Musfiroh, T. 2005. Bermain sambil belajar sambil mengasah kecerdasan Jakarta: Direktorat PPPTK dan KPT Sundit PGTK & PLB

Nazarullail, Fikri & Adhani, DN.2020. Permainan tradisional (ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini). Surabaya: Ponpes Jagad Alimussiry

Pinasthika, L.T. 2014. *Permainan Jenga (Digital dan Analog) Pada Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Sosioteknologi*. Vol 13 No 3. (Online).

<https://www.neliti.com/journals/jurnal-sosioteknologi/catalogue>. Diakses 4 Desember 2021. Pukul 15.00

<https://nasional.kompas.com/read/2021/10/07/17394101/update-7-oktober-total-142494-orang-meninggal-akibat-covid-19-di-indonesia.>, diakses tanggal 4 Desember, pukul 05.00

<https://www.kompas.com/edu/read/2020/06/15/181432071/ini-jumlah-siswa-per-kelas-bila-sekolah-memenuhi-syarat-tatap-muka?page=all>, diakses tanggal 4 Desember, pukul 05.42

<https://edukasi.kompas.com/read/2020/08/26/141054571/berikut-manfaat-permainan-tradisional-bagi-anak-selama-bdr?page=all>, diakses tanggal 6 Desember, pukul 16.17

<https://www.paud.id/peran-guru-paud-dalam-pembelajaran/>, diakses tanggal 6 Desember, pukul 19.45

<https://www.kompas.com/tren/read/2020/05/20/063100865/mengenal-apa-itu-new-normal-di-tengah-pandemi-corona-?page=all>, diakses tanggal 7 Desember 2021, pukul 19.55

Zed, M. (2014). Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.