

Pengembangan Model Bermain Inovatif Berbasis Sumber Belajar Lingkungan Sekitar Rumah

Niken Ayu Saptiwi¹⁾, Intan Prastihastari Wijaya²⁾, Dema Yulianto³⁾

¹⁾PG-PAUD- FKIP- Universitas Nusantara PGRI Kediri
nkn.twi@gmail.com

²⁾PG-PAUD- FKIP- Universitas Nusantara PGRI Kediri
intanwijaya@unpkediri.ac.id

³⁾PG-PAUD- FKIP- Universitas Nusantara PGRI Kediri
dema.yulianto@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model bermain inovatif yang dikembangkan oleh guru bersumber lingkungan disekitar rumah. Permasalahan yang terjadi pengetahuan guru dan orangtua masih sangat minim terkait pembelajaran dengan bahan sekitar rumah. Ketergantungan dari Lembar Kerja Anak dan alat permainan dari pabrik menimbulkan pembelajaran kurang bervariasi. Rancangan kegiatan pembelajaran di Era New Normal merubah pola pikir harus kreatif dan menyenangkan efek dari kejenuhan selama pembelajaran jarak jauh. Desain penelitian yang akan digunakan adalah studi pustaka, sumber utama data hasil membaca tulisan dibuku, artikel jurnal, internet yang sesuai dengan fokus yang akan diteliti. Setelah data terkumpul akan di evaluasi serta di analisis untuk mempertajam kajian konseptual yang sesuai. Analisis data di uraikan secara deskriptif untuk memudahkan menarik kesimpulan. Kesimpulan yang diharapkan adanya model bermain inovatif yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran selama dirumah yang bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: pengembangan, model bermain inovatif, sumber belajar, lingkungan sekitar

ABSTRACT

This study aims to determine the innovative play model developed by teachers from the environment around the house. The problem that occurs is that teachers 'and parents' knowledge is still very minimal related to learning with materials around the house. The dependence on Child Worksheets and play equipment from the factory makes learning less varied. The design of learning activities in the New Normal Era changes the mindset to be creative and the fun effects of burnout during distance learning. The research design that will be used is literature study, the main source of data on the results of reading books, journal articles, the internet in accordance with the focus to be studied. After the data is collected, it will be evaluated and analyzed to sharpen the appropriate conceptual study. The data analysis is described descriptively to make it easier to draw conclusions. The

expected conclusion is that there is an innovative play model that can be developed in meaningful and fun learning at home.

Keywords: development, innovative play models, learning resources, environment around

PENDAHULUAN

Pengalaman belajar yang dialami anak sejak usia dini, melalui proses belajar dilingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lembaga pendidikan merupakan proses belajar yang penting dan menentukan bagi pengembangan anak selanjutnya, serta menjadi peletakan dasar untuk pengembangan pola pikir dan kepribadian anak. Dalam mengoptimalkan tumbuh kembang dimasa emas (*golden age*) diperlukannya orang tua, guru serta lingkungan sekitar sebagai fasilitator dan motivator untuk menggali potensi yang dimiliki oleh anak.

Namun dalam hal ini, masih terdapat keminiman terhadap variasi pembelajaran, guru dan orang tua masih ketergantungan dari lembar kerja anak serta mainan buatan pabrik. sehingga diperlukannya sebuah inovasi baru untuk meningkatkan inovasi terbaru untuk keduanya. Belum lagi dalam masa ini menjadi masa tersulit bagi guru dan orang tua dalam menghadapi tantangan canggihnya teknologi serta merbaknya wabah virus Covid-19 sehingga kegiatan semua beralih untuk dirumahkan. Dampak yang sangat terlihat dalam dunia Pendidikan ketika pembelajaran anak usia dini harus ditempuh dari jarak jauh ataupun daring.

Dibalik kesulitan yang menghampiri tentulah ada kemudahan didalamnya, salah satunya dalam mengembangkan kegiatan belajar anak usia dini selama belajar dari rumah dengan memanfaatkan lingkungan rumah sekitar menjadi ladang bermain inovatif sebagai *basic* sumber belajar anak usia dini. Karena sejatinya dunia anak usia dini adalah bermain sehingga dalam memantapkan pengetahuan atau materi yang akan disampaikan bisa terangsang

salah satunya dengan bermain. bermain menurut Mulyadi dalam Ardini, 2018 secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak. (2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat instrinsik. (3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih anak. (4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak. (5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan yang suka bermain, seperti kreativitas, pemecah masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Sedangkan Menurut Vygotsky dalam Ardini, 2018 bermain merupakan *self help tool* tanpa disadari melalui bermain, dengan sendirinya anak akan mengalami kemajuan dalam perkembangannya. Bermain sendiri akan membawa sebuah makna tersendiri bagi anak dengan melalui permainan. Permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak merupakan permainan untuk anak usia dini. Permainan yang diberikan tidaklah harus mahal, yang terpenting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan minat, usia anak, kreativitas dan keamanan.

Maka dalam hal ini penulis mengambil sebuah topik pengembangan model bermain inovatif berbasis sumber belajar lingkungan sekitar. seolah menjadi jawaban dari kesulitan yang dihadapi saat ini. memanfaatkan waktu orang tua dalam menjadi guru yang utama dan yang paling utama bagi kehidupan anak serta bermain inovatif sebagai basis belajar lingkungan sekitar rumah. Diharapkan melalui bermain inovatif ini dapat menambah semangat atau gairah anak untuk terus mengasah potensinya sesuai dengan kematangan usia serta dukungan dan motivasi keluarga, guru dan lingkungan sekitar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan studi penelaahan terhadap literatur-literatur, buku-buku, laporan, dan catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.” (Nazir,1988: 111).

Kepercayaan penelitian tersebut bersumber dari hasil penelitian, buku, dan jurnal. Oleh karena itu, penelitian ini terdiri dari: pustaka, identifikasi teori, penemuan dan informasi tentang topik penelitian yang dianalisis.

HASIL

Pendidikan Keluarga pada Anak Usia Dini

‘Ibu’, satu kata dengan banyak cerita. Ibu merupakan pahlawan dalam bidang pendidikan bagi anak mereka. Ibu memiliki tanggungjawab terbesar dalam mendidik anaknya dan lingkungan rumah tangga sering dianggap sebagai pusat kegiatan bagi para ibu dalam mendidik anak. Sebagaimana Pestolozzi 1746–1827 (Jailani, 2014) mengungkapkan bahwa panca indera merupakan pengaruh atas segala bentuk pendidikan dengan melalui pengalaman dan potensi.

Bahkan ibu merupakan orang pertama yang mendukung pendidikan dan perkembangan anak sejak anak dilahirkan. Oleh karena itu pendidikan keluarga sangat diperlukan dan merupakan pondasi awal dalam perkembangan anak. Pendidikan keluarga = Pendidikan pertama dan utama.

Aspek Perkembangan

(1) Kesadaran personal, (2) Pengembangan emosi, (3) Membangun sosialisasi, (4) Pengembangan komunikasi, (5) Pengembangan kognitif, dan (6) Pengembangan kemampuan

motorik merupakan 6 aspek perkembangan yang dikemukakan oleh Catron dan Allen (Hasanah, 2016).

Bahkan menurut Rohani (2015) menyatakan bahwa media televisi (TV) merupakan media yang baik yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Rohani juga menyebutkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek perkembangan bahasa, kognitif, social emosional, motoric, dan Nilai Agama Moral (NAM). Aspek-aspek tersebut haruslah dikembangkan sejak anak usia dini. Maka sedari dini anak harus dirangsang agar perkembangan anak dapat berkembang maksimal.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 tentang agar anak bisa melangkah ke perkembangan selanjutnya (Sekolah Dasar) tanpa kekurangan suatu apapun maka keenam aspek perkembangan anak harus berkembang maksimal. Dan itu merupakan tugas pendidikan anak usia dini. (Nurfadilah, 2016) Memberi stimulasi, memfasilitasi semua kebutuhan anak, mengetahui perkembangan yang harus dicapai anak berdasarkan usianya adalah tugas utama dari orang tua.

Model Bermain Inovatif

Bentuk pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat memfasilitasi perkembangan dan kebutuhan anak merupakan pembelajaran inovatif, khususnya di Paud. (Munawar, 2013). Terjadinya proses belajar yang efektif dihasilkan oleh penerapan metode pembelajaran yang variatif dan inovatif (Sudirjo).

Menurut Scardamalia et al 2010 (Mahali, 2019) menyatakan bahwa untuk menciptakan pengetahuan dalam memecahkan maupun mengatasi masalah yang terjadi, menghasilkan teori dan model, mengejar ide dan rencana yang menjanjikan serta mengambil resiko

yang terjadi merupakan kreativitas dan inovasi yang memberikan pengalaman kepada peserta didik.

Sumber Belajar

Sumber belajar adalah kegiatan belajar yang ditunjang oleh segala sesuatu yang berwujud orang dan benda agar terjadi perilaku belajar yang mencakup semua sumber yang mungkin dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar. Demikian menurut Dageng (Abdullah, 2012) berkaitan dengan sumber belajar.

Segala sesuatu yang memberikan kemudahan dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan informasi kepada anak dalam proses belajar mengajar disebut dengan sumber belajar. (Khanifah.dkk, 2012). Sumber belajar merupakan sumber daya atau media belajar, alat permainan edukasi, maupun alat peraga yang biasa dimanfaatkan untuk kepentingan proses kegiatan belajar mengajar untuk anak dan memerlukan pendampingan dari orangtua.

Lingkungan Sekitar

“The living things is a nature community are surrounded by an environment concisting of other living plants and animals, called the biotic portion, and nonliving or nonbiotic portion concisting of chemicals and physical factors such as solar energy, temperature, light, wind, and water currents” dikemukakan oleh Miller 1985 (Ramawati, 2016). Untuk menunjang pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar secara lebih optimal kita dapat memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitar siswa, baik dalam bentuk benda mati, benda hidup dan budaya manusia. Semua ini biasa disebut dengan lingkungan sebagai sumber belajar. Lingkungan juga biasa disebut sebagai factor ajar oleh Indrakusuma 1973 (Choiri, 2017).

Dalam kesempatan lain Komalasari 2010 (Ramawati, 2016) menyatakan sumber belajar mencakup faktor alamiah seperti

tanah, udara, air, matahari, batuan, tanah, air, flora, fauna, danau, sungai, pantai dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar anak usia dini merupakan bahan yang tersedia di alam sekitar. Semua benda hidup ataupun mati dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Untuk membangun karakter anak-anak kita melalui proses pembelajaran di rumah, sehingga anak kita kelak menjadi generasi yang tangguh karena telah mampu melewati ujian kehidupan yang sesungguhnya. Selama masa New Normal anak akan melakukan pembelajaran jarak jauh, dimana orang tua berperan serta dalam pendidikan anak. Peran orang tua sangatlah penting (Nurhasanah, 2020). Joice dan Weil (Hadiwiyanti, 2015) meyakini bahwa lingkungan begitu beragam, dan untuk mengamati lingkungan kita melibatkan proses mengkategorikan, yang berarti bahwa kita membedakan jenis benda dalam syarat keanggotaan dan keunikan mereka.

Apalagi saat ini memasuki era industry 4.0, pendidikan pun harus mengimbangi dan berevolusi menjadi pendidikan 4.0. Perubahan dalam kehidupan masyarakat saat ini maju dengan pesat, industri 4.0 berkembang dengan mencipta sesuatu yang baru dan dengan adanya perubahan-perubahan baru yang begitu cepat, pendidikan sebagai suatu bagian kehidupan masyarakat harus mempersiapkan berbagai perubahan yang terjadi, agar dapat diantisipasi melalui upaya memperbaiki proses pendidikan dan pembelajaran.

Plato, Aristoteles, Frobel (Priyanto 2013), menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Dalam artinya

bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Inovasi pendidikan ialah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil penemuan atau discovery, (Primayana, 2019) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah pendidikan. Dimasa New Normal ini, tugas guru dialihkan kepada orang tua. Orang tua harus berinovasi dalam pemberian tugas, pembelajaran. Orang tua berperan aktif agar anak tidak merasa bosan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bermain yang inovasi, bermain yang menyenangkan, bermain yang mengembangkan aspek perkembangan anak, bermain yang kreatif di masa New Normal diharapkan bisa dilakukan oleh orang tua. Mengajak anak bersih-bersih rumah seraya bermain dapat dilakukan oleh orang tua. Selain rumah bersih, maka anak tetap dibawah pengawasan, juga dapat meningkatkan aspek perkembangan anak.

REFERENSI

Ardini, P.P., & Lestaringrum, A., 2018. Bermain dan Permainan.

Prastiwi,W, Frecilia Y. 2014. Metode Studi Pustaka.

https://widuri.raharja.info/index.php?title=Metode_Studi_Pustaka

Widuri. Diakses 16 Oktober 2020

Jailani, M. 2014. Teori Pendidikan Keluarga dan Tanggung Jawab Orang Tua dan Pendidikan Anak Usia Dini. Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam. Vol.8, No.2, 245-260. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Nadwa/article/view/580>

Rohani, G. 2015. Pengaruh Televisi (TV) Terhadap Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun. UNY: Jurnal Pendidikan Anak. Vol.4, edisi 2. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12355>

- Hasanah, U. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini. UNY: Jurnal Pendidikan Anak. Vol.5, edisi 1. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Nurfadilah. 2016. Perkembangan Anak Usia Dini. Ruang Guru PAUD: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20161117154925/Perkembangan-Anak-Usia-Dini>
- Abdullah, R. 2012. Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan. Vol.12, No.2 <https://dx.doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>
- Ramawati, I. Maryani, E. Mulyana, A. 2016. Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. GEA: Jurnal Pendidikan Geografi. Vol.16, No.1 <https://doi.org/10.17509/gea.v16i1.3469>
<https://doi.org/10.17509/gea.v16i1.3469.g2455>
- Choiri, M. 2017. Upaya Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol.1, No.1 <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1793>
- Khanifah, dkk. 2012. Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Unnes Journal of Biologi Education. Vol.1, No.1 <https://doi.org/10.15294/bje.v1i1.379>
- Munawar, dkk. 2013. Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Melalui Pendekatan In House Training Berbasis Kearifan Budaya Lokal. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 2, No. 1 <https://doi.org/10.26877/paudia.v2i1%20mei.367>
- Sudirjo, E. 2010. Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konsep Sekolah Ramah Anak. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol.2, No.1 <https://doi.org/10.17509/eh.v2i1.2748>
- Muhali, M. 2019. Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika. Vol. 3, No.2 <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Nurhasanah, M. 2020. Role Model Pembelajaran Sebagai Sarana Inovatif Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. Jurnal Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Keagamaan Islam. Vol.6, No.1

- Hadiwiyanti, I. 2015. Analisis Pemahaman Konsep Fisika Siswa Smp Dan Penerapannya Di Lingkungan Sekitar. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Primayana, K. 2019. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya. Vol. 1, No.3
- Fitriyani, W. 2019. Pembelajaran Inovasi Memasuki Era Pendidikan 4.0. Artikel. <http://lpmplampung.kemdikbud.go.id/>
- Priyanto, A. 2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02