

METODE BERMAIN KOOPERATIF DALAM MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR ANAK USIA DINI PADA MASA COVID-19**Anita Rakhman¹, Syah Khalif Alam²**^{1,2} Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Siliwangianitarakhman1@gmail.com¹, khalif@ikipsiliwangi.ac.id²**ABSTRAK**

This community service activity is motivated by the large number of young children who are less enthusiastic about taking online learning at home. This is a challenge for PAUD teachers in improving their ability to provide creative and fun learning through cooperative play methods. This activity aims to 1) Provide an overview of cooperative play methods in increasing early childhood learning enthusiasm during the Covid-19 period. 2) provide information about the benefits of cooperative play methods in increasing early childhood learning enthusiasm during the Covid-19 period. To achieve this goal, activities in the form of counseling and conducting question and answer sessions with Webinar participants were carried out. The results of this activity show that participants / teachers are motivated to implement cooperative play methods in increasing early childhood learning enthusiasm during the Covid-19 period.

Keywords: Cooperative Play Method, Learning Enthusiasm, Early Childhood.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatar belakangi oleh banyaknya anak usia dini yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran daring dirumah. Hal ini menjadi tantangan untuk guru PAUD dalam meningkatkan kemampuannya memberikan pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan melalui metode bermain kooperatif. Kegiatan ini bertujuan untuk 1) Memberikan gambaran tentang metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini pada masa Covid-19. 2) memberikan informasi tentang manfaat dari metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini pada masa Covid-19. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dilakukan kegiatan berupa penyuluhan dan melakukan sesi tanya jawab dengan peserta Webinar. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta/guru termotivasi untuk mengimplementasikan metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini pada masa Covid-19.

Kata kunci: Metode Bermain Kooperatif, Antusias Belajar, Anak Usia Dini.

Articel Received: 26/02/2021; **Accepted:** 21/02/2022

How to cite: Rakhman, A. & Alam, S. A. (2022). Metode *bermain kooperatif* dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini pada masa covid-19. *Abdimas Siliwangi*, Vol 5 (1), 54-61. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i1p%25p.6880>

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang diterapkan sejak dini dalam memberikan motivasi, mendidik, serta menentukan keberhasilan suatu pendidikan dalam persiapan menuju jenjang pendidikan selanjutnya yaitu Pendidikan Dasar. Keberhasilan suatu pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini bukan hanya ditentukan oleh faktor anak didik saja, namun melibatkan faktor-faktor

lain seperti kompetensi pendidik, kelayakan sarana dan prasarana, sistem kurikulum, juga dukungan masyarakat di sekitar. Terkhususnya adalah kondisi para guru-guru dan kemampuan kompetensinya dalam hal ini memegang peranan yang sangat besar. Pada masa Covid-19 ini semua anak didik melaksanakan pembelajaran secara online dirumah masing-masing. Setelah melalui pembelajaran online dirumah hampir setahun lamanya, banyak anak didik yang merasa jenuh dengan melaksanakan pembelajaran online. Terutama anak didik dari jenjang PAUD yang merasa bosan dengan belajar dirumah tanpa didampingi oleh guru. Mereka menjadi jenuh dan malas belajar. Dengan kondisi seperti ini merupakan tantangan bagi guru dalam memecah masalah tersebut. Memberikan tugas pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan tugas guru yang harus dilakukan pada masa pandemic sekarang ini sehingga guru dapat melakukan penilaian pembelajaran anak didiknya. Penilaian adalah proses memilih, mengumpulkan, dan menafsirkan informasi untuk membuat keputusan atau untuk membuat penilaian tentang kelemahan suatu produk atau program, atau tentang sejauh mana keberhasilan pendekatan yang telah dilakukan dapat menyelesaikan masalah sehingga dapat menyempurnakan suatu sasaran/tujuan (Nurhayati & Rakhman, 2017). Beberapa penelitian membuktikan bahwa anak-anak lebih mudah menyerap dan sangat berantusias dalam pembelajaran ketika pembelajaran yang dilakukan itu kreatif dan sangat menyenangkan. Kata 'antusias' menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti bergairah, bersemangat atau memiliki minat besar terhadap sesuatu. Menurut Tjiptadinata Effendi dalam Kompasiana mengatakan bahwa antusias adalah kekuatan terpenting dalam hidup sehingga menjadi kunci meraih sukses. Menurut Ruly Mujahid, antusiasme adalah kegembiraan, lonjakan gairah, minat yang besar dalam sesuatu. Antusiasme berasal dari kata Yunani yang berarti Entheos "Tuhan dalam" atau diilhami oleh Allah". Antusiasme dan kepercayaan adalah sebuah perasaan, kesadaran dari hubungan antara orang dan sumber kekuatan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan (Suciati, 2019).

B. LANDASAN TEORI

Metode bermain kooperatif merupakan salah satu solusi dalam menghadapi kejenuhan dalam pembelajaran anak usia dini. Dalam masa pandemic Sekarang ini, bermain kooperatif dilakukan dengan jumlah terbatas karena harus memperhatikan

social distancing. Bermain merupakan sesuatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain dapat mempengaruhi seluruh atau semua aspek perkembangan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, keluarga, teman sebaya, dan lingkungan disekitar anak. Melalui bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya (Setiawan, 2017).

Pembelajaran pada usia dini merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru. Usia dini merupakan usia emas bagi anak untuk belajar. Anak usia dini dapat lebih cepat dalam belajar dengan konsep bermain dibandingkan metode klasikal seperti pada umumnya. Permasalahan yang ditemukan dalam sisi antusias belajar anak usia dini yaitu keterbatasan guru dalam memberikan pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan dengan menggunakan media online dan terjadi kejenuhan pada anak dalam belajar dari rumah karena keterbatasan kemampuan orang tua dalam membimbing anaknya belajar dari rumah. Gordon dan Browne (1985) mengemukakan ciri-ciri permainan kooperatif, yaitu: a) Anak prasekolah mulai bergabung dengan satu yang lain dengan cara yang aktif. b) Berinteraksi sosial dalam kelompok dengan rasa indentitas kelompok. c) Anak belajar bekerjasama untuk tujuan bersama (Purnama, 2015).

Metode bermain kooperatif digunakan guru untuk membelajarkan anak usia dini menjadi pembelajaran yang menyenangkan meskipun belajar dari rumah.

Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak usia dini. Anak usia dini menganggap proses belajar merupakan sesuatu yang menyenangkan apabila dilakukan dengan metode bermain. Sehingga, mereka akan sangat antusias ketika mempelajari sesuatu, termasuk dalam pembelajaran berbasis permainan. Bermain adalah aktivitas anak pada kehidupan sehari-hari. Dunia anak adalah dunia bermain. Direktur Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Muhammad Hasbi mengatakan sekitar 98,4 persen satuan PAUD menyelenggarakan pembelajaran di rumah selama pandemi covid-19. Metode pembelajaran dari rumah yang dilakukan satuan PAUD pun beragam (<https://republika.co.id/berita/qaf5ia368/98-persen-paud-selenggarakan-belajar-di>

rumah-saat-pandemi). Kebijakan ini mengharuskan para guru di jenjang PAUD untuk mampu beradaptasi. Pembelajaran tidak bisa dilakukan di sekolah secara tatap muka, namun kini harus dilakukan secara jarak jauh dengan mempergunakan teknologi komunikasi. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan peserta didik agar terhindar dari kebosanan dalam menerima pembelajaran selama belajar di rumah.

Berdasarkan Latar Belakang masalah diatas maka tim pengabdian merumuskannya dalam pertanyaan yaitu, Bagaimana metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini pada masa Covid-19? Dan apa saja manfaat dari metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini pada masa Covid-19?

Tujuan dalam pengabdian ini adalah 1) Memberikan gambaran tentang metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini pada masa Covid-19. 2) Memberikan informasi tentang manfaat dari metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini pada masa Covid-19.

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan pengabdian internal yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi. Fakultas Ilmu Pendidikan menyelenggarakan kegiatan Webinar yang pesertanya merupakan mahasiswa dan masyarakat umum. Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara daring dengan subjek pelaksanaan program pengabdian adalah guru PAUD. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode penyuluhan dengan tahap-tahap yaitu: (1) tahap pemaparan/ceramah, (2) tahap diskusi/tanya jawab. Pada tahap pemaparan/ceramah dilakukan secara daring/online dengan menggunakan zoom meeting. Jenis kegiatan berupa pemaparan para peneliti tentang penerapan metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini agar pembelajaran dirumah terasa menyenangkan. Tim pengabdian melakukan persiapan sebelum melaksanakan kegiatan Webinar. Persiapan tersebut yaitu mempersiapkan materi dan beberapa contoh permainan kooperatif dan kreatif yang mampu meningkatkan kompetensi pedagogik guru. Pada pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada hari sabtu 20 Februari 2021 dan dilaksanakan secara

daring sehingga mudah dijangkau oleh para peserta webinar/guru. Kegiatan PPM dengan Tema “Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”. Materi pengabdian tim kami tentang metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini dan tim pengabdian mengumpulkan materi berupa contoh kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan bermain kooperatif yang bisa memberikan wawasan lebih kepada para peserta/guru untuk memotivasi dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan antusias belajar anak usia dini.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian, bahwa sebelum melakukan tahap pelaksanaan pengabdian, tim pengabdian melakukan kegiatan yaitu mengumpulkan materi pengabdian lalu mengumpulkan beberapa contoh kegiatan bermain kooperatif yang bisa dijadikan acuan dalam pemaparan materi pengabdian. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan berupa pemaparan materi. Tim pengabdian menjadi pemateri dalam suatu kegiatan Webinar yang diselenggarakan Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi. Kegiatan ini dilakukan secara daring melalui media zoom meeting yang dihadiri oleh mahasiswa dan masyarakat umum. Jumlah keseluruhan peserta webinar mencapai 300 peserta, namun dalam sesi parallel PG-PAUD jumlah peserta mencapai 129 peserta. Tahapan pelaksanaan pengabdian terdiri dari 1) tahap ceramah dan 2) tahap diskusi/tanya jawab. Narasumber sesi parallel berjumlah 3 orang perwakilan dari PG-PAUD.

1. tahap pemaparan/ceramah

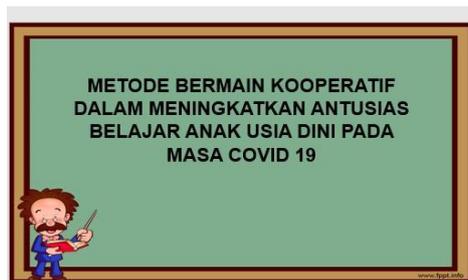
Pada tahap ini tim pengabdian/narasumber menyajikan materi tentang metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusias belajar anak usia dini pada masa Covid-19. Dalam menyajikan materi, narasumber diberikan waktu selama 30 menit.

2. tahap diskusi/tanya jawab

Pada tahap diskusi narasumber memberikan kesempatan kepada para peserta Webinar untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan. Terdapat 3 peserta yang memberikan pertanyaan berkaitan dengan tema kegiatan Webinar.



Gambar 1. Materi Persentasi Webinar Pengabdian Pada Masyarakat Tahun 2021



Gambar 2. Judul Persentasi Webinar Pengabdian Pada Masyarakat Tahun 2021



Gambar 3. Permainan Kooperatif Bagi Anak Usia Dini

Hasil Kegiatan Webinar menunjukkan bahwa peserta/guru PAUD memahami materi tentang metode bermain kooperatif akan tetapi guru belum mengimplementasikannya pada saat pembelajaran di masa Covid-19 sekarang ini dikarenakan banyaknya keterbatasan. Selama pembelajaran di masa pandemi sekarang ini diakui oleh guru bahwa banyak anak didiknya yang mengalami penurunan minat atau tidak antusias dalam belajar. Namun setelah diadakannya kegiatan ini mereka lebih memahami dan termotivasi untuk mengimplementasikan metode bermain kooperatif dalam meningkatkan antusia belajar anak usia dini di masa Covid-19 walaupun dengan jumlah terbatas karena harus memperhatikan protokol Kesehatan.

E. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan cara memberikan materi dalam suatu kegiatan Webinar. Kegiatan webinar pengabdian kepada masyarakat pada sesi paralel terdiri atas 2 tahap pelaksanaan penyuluhan yaitu pertama tahap pemaparan/ceramah dan kedua tahap diskusi/tanya jawab. Kegiatan penyuluhan berjalan dengan lancar dan dapat disimpulkan mampu memotivasi peserta/guru PAUD untuk dapat mengimplementasikannya pada pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada IKIP Siliwangi yang telah memberikan bantuan dana dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini, sehingga penulis dapat mengimplementasikan dan mendapatkan luaran yang baik.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa inggris melalui flash card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 274-279.
- Alam, S. K., Wulansuci, G., & Rohmalina, R. (2019). Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui Penyuluhan Program Parenting. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 260-265.
- Bernard, M., & Alam, S. K. (2020, October). Improving english for early childhood through mathematical learning media VBA-asissted excel game. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1657, No. 1, p. 012045). IOP Publishing.
- Lestari, R. H., & Alam, S. K. (2020, February). Mother's Perception of Father's Involvement in Developing Social-Emotional Development of Early Childhood. In *3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)* (pp. 83-89). Atlantis Press.
- Nurhayati, S., & Rakhman, A. (2017). STUDI KOMPETENSI GURU PAUD DALAM MELAKUKAN ASESMEN PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI KOTA CIMAHI. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17699>
- Purnama, A. (2015). Efektifitas Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Tk a Bas Tuban. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(2), 201-214.
- Rakhman, A. (2018). IMPLEMENTATION OF ADULT LEARNING IN MAJELIS TAKLIM NURUL KUJANG CIMAHI. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 7(2), 10-19.
- Rakhman, A., & Alam, S. K. (2020). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH

- DALAM MENINGKATKAN LIFE SKILL PADA ANAK USIA DINI. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 9-17.
- Setiawan, H. Y. (2017). Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*, 1(1), 32-37.
- Suciati, T. (2019). Meningkatkan Antusiasme Siswa Terhadap Kegiatan Belajar Dan Pembelajaran Di Kelas Melalui Program Literasi Membaca "Tunggu Aku." *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 314-326. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2303>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Pustaka Belajar.