

## UPAYA GURU MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA KELAS K1 DALAM PEMBELAJARAN *SYNCHRONOUS*

Zefania Julia Christanty<sup>1</sup>, Wiputra Cendana<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia

<sup>1</sup> [zefaniajcs42@gmail.com](mailto:zefaniajcs42@gmail.com), <sup>2</sup> [wiputra.cendana@uph.edu](mailto:wiputra.cendana@uph.edu)

### Abstract

During the Covid-19 Pandemic, learning activities switched to online learning which certainly affects student engagement that illustrates their interest and motivation to learn. Student engagement can support the achievement of learning goals and direct students to link the relevance of learning to their lives. The fact found in class K1 in a school is that students do not enjoy learning which is reflected in the lack of student response during learning. This paper aims to describe the importance of early childhood student engagement in online learning and to explain the various efforts that teachers made to increase the engagement of K1 students based on their developmental aspects in synchronous learning. The writing of this paper uses descriptive qualitative method with supporting journals, books, and portfolio data from teaching practices. The solution made by the author to build student engagement is by adjusting synchronous learning activities with approaches to aspects of early childhood development. Thus, students can be actively engaged in synchronous learning through activities that support aspects of their development, which are the focus for early childhood. Teachers are expected to actively engage students through reviewing the needs for students' developmental aspect, so students are engaged in learning.

**Keywords:** Student Engagement, Student Development Stage, Synchronous Learning.

### Abstrak

Selama Pandemi Covid-19, kegiatan belajar beralih ke pembelajaran *online* yang tentunya mempengaruhi keterlibatan siswa yang menggambarkan minat dan motivasi belajar mereka. Keterlibatan siswa dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk menghubungkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan mereka. Fakta yang ditemukan pada kelas K1 di sekolah adalah siswa kurang menikmati pembelajaran yang tercermin dari kurangnya respon siswa selama pembelajaran. Makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya keterlibatan siswa usia dini dalam pembelajaran *online* dan menjelaskan berbagai upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa K1 berdasarkan aspek perkembangannya dalam pembelajaran *synchronous*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang didukung dengan jurnal, buku, dan data portofolio dari praktik mengajar. Solusi yang penulis buat untuk membangun *student engagement* adalah dengan menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang sinkron dengan pendekatan aspek perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sinkron melalui kegiatan-kegiatan yang mendukung aspek-aspek perkembangannya yang menjadi fokus PAUD. Guru diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif melalui pengkajian kebutuhan aspek perkembangan siswa, sehingga siswa terlibat dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Keterlibatan Siswa, Tahap Perkembangan Siswa, Pembelajaran *Synchronous*.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang penting dalam dunia pendidikan karena didalamnya terjadi proses pertumbuhan. Untuk bertumbuh, diperlukan peran aktif dari siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Ryan dan Deci dalam (Goldman dkk, 2017) menjelaskan bahwa individu yang termotivasi secara intrinsik akan terlibat dalam kegiatan yang mereka minati sehingga membantu mereka untuk belajar dan mengembangkan kapasitas mereka. Turner & Patrick menjelaskan bahwa bukti motivasi belajar siswa ditunjukkan melalui partisipasi dan kecenderungan siswa dalam berkontribusi pada pembelajaran (2004).

Keterlibatan siswa tidak lepas dari guru yang perlu merancang pembelajaran agar terjadi proses yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Garvin dalam (Cunningham, 2019) menjelaskan bahwa guru menuntun siswa dalam peran dan tanggung jawabnya melalui pengelolaan interaksi yang seimbang dengan siswa dengan melibatkan siswa serta memandu proses pencapaian hasil pembelajaran yang bermakna secara bersama pembelajaran agar mereka mampu mencapai tujuan pembelajaran. Keterlibatan siswa penting dalam pembelajaran *online* sebagai bukti bahwa siswa berupaya untuk mengembangkan kognitif dan kemampuan akan pengetahuan yang mereka miliki (Martin & Bolliger, 2018).

Pada masa pandemi Covid-19, seluruh kegiatan pembelajaran diadakan secara daring baik dengan pertemuan kelas virtual/video dalam waktu yang bersamaan (*synchronous*) dan proses belajar mandiri dengan sumber belajar *online* (*asynchronous*). Berdasarkan observasi kelas dan refleksi mengajar yang dilakukan penulis selama praktek mengajar di kelas K1 pada sebuah sekolah, ditemukan beberapa situasi dimana siswa tidak menunjukkan minat belajar yang termanifestasikan dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran *synchronous*. Fenomena tersebut ditunjukkan pada hasil observasi selama satu minggu dalam proses pembelajaran daring dimana beberapa siswa sibuk dengan mainan mereka ketika pembelajaran sedang dilaksanakan, melamun saat guru memberi pertanyaan, *mood* belajar siswa yang hilang ketika ada kendala teknis dalam *online learning*, dan bahkan menghilang dari kamera video. Cara penyampaian yang kurang menarik perhatian siswa untuk memulai ataupun mengikuti pembelajaran tentunya mempengaruhi keterlibatan siswa. Pada kegiatan pembelajaran *synchronous* berbagai dinamika permasalahan terjadi karena guru tidak bisa mengontrol hal yang terjadi di sekitar siswa. Namun guru tetap diharapkan untuk membuat suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Siswa dapat kehilangan semangat dan tidak terlibat dalam pembelajaran jika guru tidak interaktif, menggunakan cara penyampaian materi yang membosankan, dan kendala teknis saat *online learning*. Hammond dkk dalam (Lupascu, Pânisoară, & Pânisoară, 2014) menjelaskan bahwa efektivitas guru dalam mengajar dilihat dari kemampuan untuk mengetahui tidak sebatas apa yang diajar namun bagaimana strateginya sehingga siswa dapat memahami serta menggunakan informasi atau keterampilan baru. Menurut Dodi, dengan memahami karakteristik kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sehingga guru dapat mengajar sesuai dengan kebutuhan, sikap, minat, motivasi, dan aspirasi peserta didik serta mengoptimalkan pembelajaran (2016).

Melihat fakta yang terjadi dalam pembelajaran daring pada kelas K1 di sebuah sekolah, penulis mengangkat permasalahan mengenai bagaimana keterlibatan siswa usia dini berperan penting dalam proses pembelajaran daring dan bagaimana upaya guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa K1 dalam pembelajaran jarak jauh sesuai dengan aspek perkembangan siswa. Dengan demikian tujuan penulisan makalah ini yaitu untuk menjabarkan pentingnya keterlibatan siswa usia dini dalam pembelajaran daring dan menjelaskan berbagai upaya yang

guru lakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa K1 berdasarkan aspek perkembangannya dalam proses *synchronous learning*.

### **Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran**

Guru tidak hanya memberikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun siswa perlu terlibat aktif untuk mencapai tujuan tersebut. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meliputi energi dan upaya yang digunakan dalam komunitas belajar mereka dan secara keseluruhan dapat diamati melalui tindakan, kognitif maupun afektif (Bond dkk, 2020). Bergdahl dkk menjelaskan bahwa keterlibatan siswa mencakup tiga aspek yaitu perilaku (partisipasi aktif dan ketekunan siswa dalam kegiatan pembelajaran), emosional (mencerminkan emosi dan sikap positif dalam pembelajaran), kognitif (konsentrasi dan berupaya menguasai pelajaran) (2020). Handelsman dalam (Dixson, 2015) menjelaskan empat cerminan siswa terlibat dalam kelas yaitu mengikuti pembelajaran dan mengerahkan upaya (keterampilan), merasa pembelajaran menarik dan dapat diterapkan dalam kehidupan (emosional), partisipasi aktif dalam diskusi dan interaksi (partisipasi), dan kinerja (mengerjakan tugas dan mengikuti instruksi guru).

Keterlibatan siswa dalam kelas penting karena hal tersebut mempengaruhi keberhasilan siswa bukan hanya dalam prestasi belajar namun juga pada aspek pembentukan karakter siswa. Terlibatnya siswa secara aktif dapat dilihat dari siswa merespon pertanyaan dan instruksi guru, memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, mengemukakan opini, dan aktif mengerjakan tugas atau soal dari guru (Khasanah, 2016). Terlibatnya siswa secara emosional dan kognitif dilihat dari sejauh mana siswa menghargai, terhubung dengan aktivitas kelas, dan mengetahui relevansi dari aktivitas tersebut (Macklem & Gayle, 2015). Hal tersebut tidak lepas dari strategi guru dalam merencanakan kegiatan pengajaran dimana perlu adanya pengamatan serta penyesuaian dengan karakteristik, kondisi, dan hal yang menarik bagi siswa yang diajarnya. Pembelajaran tidak hanya larut dalam kondisi siswa yang dapat menyebabkan kebosanan bagi mereka. Pekrun dkk dalam (Macklem & Gayle, 2015) menyatakan bahwa guru perlu menyajikan materi yang menantang siswa untuk mengurangi kebosanan mereka namun tidak melebihi kapasitas siswa mana pun dikelas. Proses belajar tidak lepas dari pengelolaan informasi melalui interaksi baik dengan individu maupun dengan lingkungan sehingga siswa perlu dilibatkan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Melalui pemaparan teori diatas secara singkat dijelaskan bahwa keterlibatan siswa adalah partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan emosi, perilaku dan kognitif serta sifatnya dapat mempengaruhi hasil belajar baik secara akademik maupun karakter. Ciri-ciri siswa yang terlibat aktif yaitu berinteraksi, merespons, menjawab, dan memberi pertanyaan, menikmati pembelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan, berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran dan memiliki hasil kinerja yang baik. Dengan demikian, siswa dapat dikatakan tidak terlibat aktif dalam kelas jika tidak interaktif dalam kelas, tidak mengerjakan tugas atau instuksi guru dan tidak menikmati kegiatan pembelajaran.

### **Pendekatan Aspek Perkembangan Siswa K1**

Perkembangan manusia terjadi secara bertahap dan meliputi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa K1 yang berusia 3-4 tahun juga memiliki tahap perkembangan yang berbeda dengan anak yang berumur diatas atau dibawah mereka dan usia ini dianggap sebagai *golden age*, usia penting untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Dalam teori yang dikemukakan Piaget mengenai perkembangan kognitif, siswa usia 3-4 masuk dalam tahap *preoperational stage* dimana mereka mulai menggunakan kata-kata dan gambar/symbol

untuk mewakili lingkungan sekitarnya (Santrock, 2018). Pada tahap ini siswa dapat menamai sebuah benda dengan bantuan orang dewasa dan mulai mengklasifikasikan benda-benda disekitarnya kedalam sebuah kategori. Woolfolk juga menambahkan bahwa pada usia ini sebagian besar anak memperluas kosakata sekitar 200-2000 kata (2016).

Semakin bertumbuh, anak mulai memiliki lingkungan sosial yang semakin luas. Untuk mengatasi tantangan ini, mereka perlu terlibat dalam perilaku aktif dan bertujuan yang melibatkan inisiatif. Erikson dalam teorinya mengenai perkembangan psikososial menjelaskan bahwa anak umur 3-4 tahun perlu terlibat dalam perilaku aktif yang bertujuan melibatkan inisiatif anak akan suatu aktivitas (Santrock, 2018). Pada tahap ini guru berperan untuk menimbulkan keterlibatan siswa namun bukan karena paksaan. Melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dapat membangun dirinya untuk terlibat secara inisiatif. Pencapaian penting dalam tahap usia ini yaitu pengembangan hati nurani melalui internalisasi aturan/standar dari orang dewasa dan mengalami rasa bersalah ketika gagal menegakkannya (Siegler dkk, 2014). Diwaktu yang sama, lingkungan berperan penting dalam perkembangan sosial anak, jika tindakan inisiatif anak terlalu dibatasi atau dikritik oleh orang dewasa, mereka akan memiliki rasa bersalah yang berlebih karena merasa telah menyusahkan orang lain. Bagaimana anak berinteraksi di lingkungannya sangat penting untuk melayani kebutuhan anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan mentalnya (Singh, 2016). Guru berperan untuk mendukung anak secara eksternal maupun internal untuk terus mengembangkan inisiatif siswa.

Anak prasekolah atau usia 2-5 tahun menduduki tahap perkembangan motorik kasar yang cukup pesat. Pada umur ini terjadi pertumbuhan otot yang lebih uat, meningkatnya keseimbangan dan pusat gravitasi mereka bergerak lebih rendah sehingga mereka mampu berjalan, melompat, dan memanjat (Woolfolk, 2016). Gordon dan Browne dalam (Rachman & Anggita, 2018) menyatakan bahwa perkembangan keterampilan motorik akan mempengaruhi seberapa baik pertumbuhan anak dibidang lain seperti keterampilan kognitif, sosial dan emosional. Melihat masa emas dimana siswa berkembang cukup pesat, pendidik perlu memperhatikan setiap aspek perkembangan siswa dan mengusahakan keseimbangan atas setiap aspek tersebut dalam proses pembelajaran daring.

## **METODE**

Penelitian ini dibuat dengan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif menekankan catatan deskripsi yang lengkap, dalam dan rinci dalam menggambarkan situasi yang terjadi untuk mendukung penyajian data data (Nugrahani, 2014). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas K1 dari sebuah sekolah sekolah di Cikarang. Adapun langkah penelitian kualitatif deskriptif yaitu perumusan masalah, menentukan jenis informasi yang diperlukan, menentukan prosedur pengumpulan data, pengolahan informasi data, menarik kesimpulan (Salim & Haidir, 2019). Dengan demikian, langkah yang dilakukan yaitu :

1. Merumuskan masalah. Dalam konteks penelitian ini, masalah diangkat dari masalah yang muncul, terus belangsung serta dapat diamati dan diverifikasi secara langsung oleh guru mentor.
2. Menentukan jenis informasi yang diperlukan. Dalam penelitian ini, data yang digunakan yaitu hasil observasi, refleksi mengajar, umpan balik mentor dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dan dokumentasi.
3. Prosedur pengumpulan data. Data-data tersebut dikumpulkan sebelum mengajar (Observasi), selama mengajar (dokumentasi, RPP) dan sesudah praktek mengajar dilaksanakan (refleksi mengajar dan umpan balik mentor)

4. Pengolahan informasi. Pada tahap ini, penulis mendeskripsikan program atau tindakan yang dilakukan. Setelah itu, penulis mendeskripsikan perubahan yang terjadi dan yang dapat diamati serta melakukan analisis dengan didukung oleh berbagai teori.
5. Menarik Kesimpulan. Pada tahap ini, penulis memberikan kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya atau untuk pihak terkait.

Data yang digunakan berasal dari observasi kelas sebanyak tiga kali, refleksi mengajar sebanyak tujuh kali, umpan balik dari mentor saat peneliti mengajar, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat dan digunakan selama praktek mengajar berlangsung pada 20 Juli – 28 Agustus 2020 serta dukungan sumber dari buku maupun jurnal.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil

Proses pembelajaran tidak lepas dari peran aktif guru dan pembelajar (siswa) itu sendiri. Keterlibatan aktif siswa dapat mendukung keefektifan pembelajaran. Pembelajaran *synchronous* (pembelajaran melalui pertemuan kelas virtual/video dalam waktu yang bersamaan) menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjalan proses pembelajaran selama masa pandemi Covid-19. Namun dalam prakteknya, hal keterlibatan siswa menjadi permasalahan yang rentan muncul dalam *synchronous learning* dimana siswa duduk didepan layar komputer dengan interaksi yang minim/terbatas. Siswa yang tidak terlibat dalam pembelajaran digambarkan dengan tidak berpartisipasi dalam diskusi/interaksi, tidak mengerjakan tugas atau instruksi guru dan tidak menikmati pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran daring, Salmero-Aro dkk juga menjelaskan bahwa siswa dapat mengalami tekanan sosial untuk *online*, yang mungkin menyebabkan stres, kelelahan dan perasaan tidak mampu (2017). Beberapa hal tersebut memberi pengaruh negatif pada minat belajar siswa yang berdampak pada intensitas keterlibatan siswa dalam aktivitas *synchronous learning*.

Yang dan Lin dalam (Omar, Hassan, & Atan, 2012) menjelaskan bahwa siswa yang merasa nyaman, menikmati penjelasan guru dalam pembelajaran *online* lebih banyak berpartisipasi dalam forum *online* serta menghilangkan hambatan bagi peserta didik untuk memberi perhatian pada pembelajaran. Guru sifatnya mendukung keterlibatan tersebut dengan berbagai upaya dan penyesuaian dalam mengajar. Masalah keterlibatan dapat diupayakan melalui rancangan pembelajaran yang signifikan dalam arti disesuaikan dengan siswa yang diajar. Nezhad & Vahedi menjelaskan bahwa pengetahuan psikologi berperan sebagai dasar untuk memahami dan mengajar sesuai kebutuhan siswa (2011). Minat belajar dalam pembelajaran sangat penting dan hal tersebut dapat ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Dengan siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran, maka pembelajaran menjadi efektif. Selain itu, siswa memiliki motivasi yang menumbuhkan minat belajar karena mereka terhubung akan relevansi pelajaran dengan kehidupan secara langsung melalui aktivitas yang melibatkan kognitif, afektif, dan psikomotor.

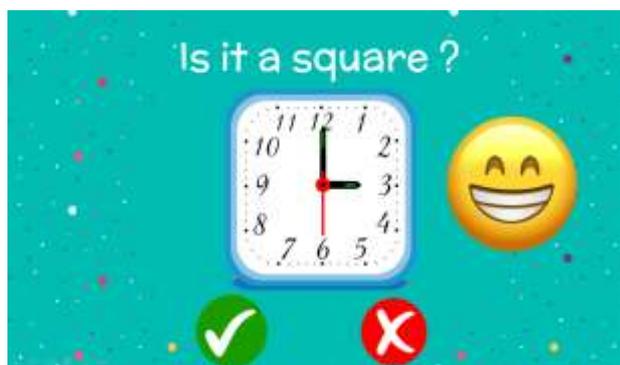
Berdasarkan praktek mengajar *online* yang dilakukan penulis pada kelas K1 di sebuah sekolah swasta, awalnya terdapat beberapa masalah terkait dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran *synchronous*. Hal tersebut tercermin dalam hasil observasi seperti beberapa siswa tidak memperhatikan guru dan sibuk sendiri saat pembelajaran berlangsung, minat belajar siswa yang hilang ketika ada kendala teknis dalam *online learning*, beberapa siswa tidak

menjawab pertanyaan, beberapa mengantuk ketika ditanya guru memberikan pertanyaan dan menghilang dari hadapan kamera video saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan dapat terjadi karena *online learning* merupakan momen pertama siswa masuk dalam komunitas belajar dan harus dilakukan secara *online* melalui alat media (komputer/*smartphone*). Hal ini menjadi tantangan guru karena kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif dan perlu adanya perubahan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa serta konteks pembelajaran daring. Permasalahan keterlibatan tidak lepas dari upaya guru untuk menciptakan lingkungan belajar efektif dan relevan dengan siswa. Dalam hal ini, Watts dalam (Francescucci & Rohani, 2018) menjelaskan interaksi antara siswa dan guru serta siswa dengan siswa menjadi perhatian dalam pembelajaran daring sehingga menjadi urgensi untuk guru mencari cara yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar *online*. Dengan melihat kondisi, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru dapat mempertimbangkan aktivitas yang akan dilaksanakan siswa dan Rahim berpendapat dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, siswa dapat terlibat dan mengasimilasi konten pembelajaran (2020).

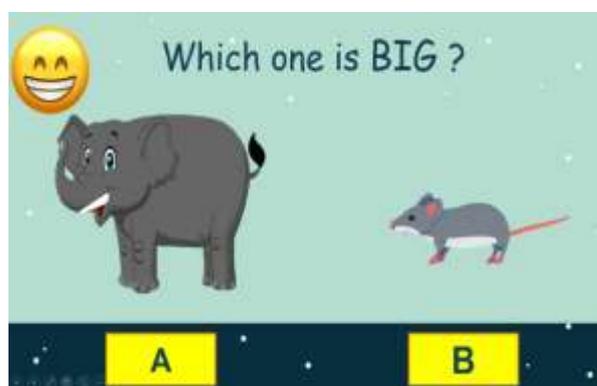
Dalam konteks anak usia dini, aktivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan seperti bermain, interaksi seimbang antar individu dan aktifitas psikomotor lainnya. Guru perlu menemukan kebutuhan siswa, dalam hal ini yaitu aspek perkembangan anak, untuk mengatasi dinamika permasalahan perilaku keterlibatan siswa. Adapun upaya yang dilakukan penulis untuk mengupayakan keterlibatan siswa yaitu dengan membagi kelas menjadi tiga grup dengan jumlah siswa di tiap grup terdiri 5-6 orang. Dengan demikian, kelas dipecah menjadi tiga sesi (masing-masing sesi terdiri 1 grup) yang tiap sesi berdurasi 45 menit. Hal ini memudahkan guru untuk membuat aktivitas, mengamati keterlibatan siswa dalam suatu sesi pelajaran dan Wasik menambahkan bahwa dengan kelompok kecil, guru dapat mengidentifikasi kebutuhan siswa dan memastikan setiap siswa berpartisipasi dalam pembelajaran (2008). Selain itu siswa dapat mengembangkan kemampuan sosialnya dengan berpartisipasi dalam diskusi dengan guru dan temannya dalam sesi virtual.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan Piaget, siswa K1 masuk dalam tahap awal pra-operasional dimana mereka mulai memperluas kosakata dan gambar/symbol berperan untuk mewakili lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, perlu adanya media yang membantu siswa untuk tetap berkembang secara emosional, perilaku, dan kognitif dengan terlibat dalam secara virtual. Guru dapat menyesuaikan pengajaran di kelas dengan memanfaatkan strategi mengajar sesuai dengan iklim kelas dan menggunakan media pembelajaran guna menciptakan suasana bagi siswa agar lebih interaktif dalam pembelajaran *online* (Lin, Chen, & Liu, 2017). Upaya yang dilakukan untuk melibatkan siswa yaitu dengan menayangkan video lagu dan *PowerPoint* interaktif melalui fitur *share screen* pada aplikasi *Microsoft Teams* yang membantu pengguna untuk menampilkan *PowerPoint* atau video. Video lagu ditampilkan untuk mengenalkan konsep/hal baru kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa dapat ikut bernyanyi, menari atau setidaknya memberi perhatian kepada video untuk menghantar informasi sebelum masuk pada penjelasan guru dan membantu siswa untuk memahami apa yang sedang atau akan dipelajari yang divisualisasikan melalui video lagu tersebut. Ambarini dkk juga menjelaskan bahwa media berperan untuk menyampaikan informasi dengan menyatukan lisan dan simbol, memperdalam pemahaman akan makna dalam proses pembelajaran, dan membuat pembelajaran menyenangkan jika dirancang untuk anak didik usia dini (2018).

Selain itu, guru menggunakan *PowerPoint* untuk menjadi media bagi siswa belajar sambil bermain. Melalui *PowerPoint*, guru dapat mendesain gambar yang menarik sesuai dengan karakter siswa. Dalam hal ini, penulis membuat permainan yang berjudul “*Let’s Find Square!*” dan “*Which One is Big? Which One is Small?*” Sesuai dengan pelajaran matematika untuk mengenal konsep besar dan kecil (ukuran) dan bentuk bangun persegi menggunakan *PowerPoint* untuk pelajaran matematika topik *square shape* dan *big and small* yang bertujuan untuk siswa dapat mengidentifikasi apakah objek yang ditampilkan tergolong sebagai *square shape* atau tidak dan membandingkan ukuran suatu objek dengan objek lain. Parette, Hourcade, dan Blum dalam jurnalnya juga menjelaskan bahwa penggunaan *PowerPoint* dapat membantu anak usia dini terlibat dalam pembelajaran karena konten instruksional tersampaikan secara jelas dan terstruktur melalui *PowerPoint* (2011).



**Gambar 1.** Gambar *PowerPoint* ‘*Is It a Square?*’



**Gambar 2.** Gambar *PowerPoint* ‘*Which One is Big? Which One is Small?*’

Guru perlu mempelajari apa yang dipikirkan anak, cara belajar mereka, dan dengan begitu guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai perkembangan anak dan bermakna bagi siswa (Hännikäinen & Rasku-Puttonen, 2010) Sesuai dengan perkembangan anak usia dini tersebut, bermain menjadi kebutuhan anak usia dini karena permainan dapat memberi stimulus serta pemenuhan kebutuhan perkembangan siswa seperti inisiatif anak pada suatu aktivitas, mulai memperluas kosakata melalui audio, visual maupun interaksi dan meningkatkan kemampuan motorik dengan cara yang menyenangkan. Saptawulan dalam (Munawir, 2020) menjelaskan beberapa kelebihan bermain sambil belajar yaitu karena sifatnya menyenangkan, bersemangat, proses terjadi secara refleks dan bebas serta mengurangi tekanan, memotivasi siswa untuk belajar, dan secara tidak langsung pemahaman konsep sudah terjadi pada siswa. Melalui permainan siswa dapat terlibat dan hal tersebut dilihat dari respon siswa yang menjawab permainan melalui *PowerPoint* yang ditampilkan secara bersama-sama. Dengan menjawab

pertanyaan yang ditampilkan, siswa sekaligus memperluas kosakata, terutama dalam bahasa Inggris. Siswa juga mendapat *feedback* secara langsung melalui animasi emoji *smiley face* yang menandakan jawabannya benar dan *sad face* yang menandakan jawabannya kurang tepat. Sejalan dengan Jeffrey dkk, siswa juga dimotivasi oleh aktivitas yang mencerminkan mereka di 'dunia nyata' dan umpan balik yang tepat waktu dan terperinci untuk menjaga partisipasinya dalam kelas (2014).

### Diskusi

Pembelajaran *online* memberikan kesempatan interaksi bagi siswa namun tidak semaksimal pembelajaran langsung. Dalam pembelajaran *online*, guru perlu merancang praktik dengan memperhitungkan pertumbuhan anak yang membutuhkan lebih banyak interaksi dan kegiatan *hands-on* untuk fokus belajar (Kim, 2020). Guru melakukan variasi aktivitas pembelajaran agar siswa tidak duduk di depan komputer dan merasa bosan melihat guru yang berbicara atau tampilan presentasi namun dalam pelajaran tertentu siswa dilibatkan untuk mengembangkan motoriknya. Setelah mengetahui karakteristik *square shape* melalui tayangan video dan penjelasan guru, siswa dan guru melakukan aktifitas mencari benda berbentuk persegi disekitar rumah dengan waktu yang ditentukan. Kemudian, menunjukkan temuannya dan menelusuri sisi objek dengan jari sambil mengucapkan "*square*". Di topik yang berbeda, yaitu topik *big and small*, siswa dan guru menggerakkan tangan untuk mengekspresikan benda ukuran besar dan kecil. Dengan begitu melalui keterlibatan psikomotor, secara tidak langsung siswa terlibat dalam aspek kognitif (mengetahui dan mengidentifikasi objek persegi) dan emosional (mengetahui relevansi pelajaran dengan kehidupan). Hal ini sejalan dengan penjelasan Macklem & Gayle bahwa keterlibatannya siswa secara emosional dan kognitif dapat dilihat ketika siswa menghargai, mengikuti aktivitas kelas dan mengetahui relevansi dari pelajaran tersebut (2015).

Berdasarkan hasil analisis dalam pembahasan, keterlibatan siswa berbanding lurus dengan minat belajar. Ketika siswa memiliki minat belajar, maka hal itu tergambar dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dengan terlibat dalam pembelajaran, siswa dapat mengalami pembelajaran tersebut melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga mereka mampu menemukan relevansi pelajaran dengan kehidupan masing-masing. Keterlibatan siswa tidak hanya memengaruhi kemajuan akademis siswa tetapi juga membentuk karakter siswa untuk menjadi pribadi yang aktif dalam setiap tanggungjawabnya. Upaya guru untuk menyesuaikan pembelajaran *synchronous* dengan dengan aspek perkembangan siswa dapat membantu siswa untuk terlibat dalam kelas. Adapun hal yang diupayakan guru yaitu, video lagu, permainan melalui *PowerPoint* interaktif, aktifitas mencari objek di lingkungan rumah, pengembangan kosakata dengan *two-sided flashcard* dan *hand movement* untuk mengekspresikan sebuah konsep. Dengan demikian, siswa tetap bertumbuh dalam kognitif, emosional, dan motorik. Upaya-upaya tersebut tidak lepas dari umpan balik mentor yang membantu penulis untuk melakukan perbaikan dalam mengajar. Namun, upaya tersebut belum melibatkan keaktifan siswa secara maksimal karena ada beberapa kendala teknis (peralihan ke fitur *share screen*, kendala jaringan yang berpengaruh pada tampilan video dan suara guru) serta kemampuan guru dalam berekspresi yang berperan penting untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. Pada pembelajaran daring, terutama *synchronous learning*, diharapkan untuk tetap melibatkan siswa secara aktif melalui tinjauan kebutuhan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, mereka mendapatkan makna dari pelajaran meskipun secara daring.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dalam pembahasan, keterlibatan siswa berbanding lurus dengan minat belajar. Ketika siswa memiliki minat belajar, maka hal itu tergambar dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dengan terlibat dalam pembelajaran, siswa dapat mengalami pembelajaran tersebut melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga mereka mampu menemukan relevansi pelajaran dengan kehidupan masing-masing. Keterlibatan siswa tidak hanya memengaruhi kemajuan akademis siswa tetapi juga membentuk karakter siswa untuk menjadi pribadi yang aktif dalam setiap tanggungjawabnya. Upaya guru untuk menyesuaikan pembelajaran *synchronous* dengan dengan aspek perkembangan siswa dapat membantu siswa untuk terlibat dalam kelas. Adapun hal yang diupayakan guru, yaitu:

1. Penggunaan video lagu untuk mengenalkan sebuah konsep baru,
2. Permainan melalui *PowerPoint* interaktif
3. Melakukan aktifitas mencari objek di lingkungan rumah
4. Pengembangan kosakata dengan *two-sided flashcard*
5. Penggunaan *hand movement* untuk mengekspresikan sebuah konsep

Dengan demikian, siswa tetap bertumbuh dalam kognitif, emosional, dan motorik. Upaya-upaya tersebut tidak lepas dari umpan balik mentor yang membantu penulis untuk melakukan perbaikan dalam mengajar. Namun, upaya tersebut belum melibatkan keaktifan siswa secara maksimal karena ada beberapa kendala teknis (peralihan ke fitur *share screen*, kendala jaringan yang berpengaruh pada tampilan video dan suara guru) serta kemampuan guru dalam berekspresi yang berperan penting untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. Pada pembelajaran daring, terutama *synchronous learning*, diharapkan untuk tetap melibatkan siswa secara aktif melalui tinjauan kebutuhan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, mereka mendapatkan makna dari pelajaran meskipun secara daring.

## REFERENSI

- Ambarini, R., Setyaji, A., & Zahraini, D. A. (2018). "Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT." *Arab World English Journal*, 4(4), 227–241. <https://doi.org/10.24093/awej/call4.18>.
- Bergdahl, N., Nouri, J., & Fors, U. (2020). Disengagement, engagement and digital skills in technology-enhanced learning. *Education and Information Technologies*, 25(2), 957–983. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09998-w>.
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: a systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(2), 1–30. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>.
- Cunningham, A. (2019). Envisioning Christian presence and practice in online teaching contexts. *International Journal of Christianity and English Language Teaching*, 6, 3–19.
- Dodi, N. (2016). Pentingnya Guru Untuk Mempelajari Psikologi Pendidikan. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1, 59–63.
- Francescucci, A., & Rohani, L. (2018). Exclusively Synchronous Online (VIRI) Learning: The Impact on Student Performance and Engagement Outcomes. *Journal of Marketing Education*, 41(1), 60–69. <https://doi.org/10.1177/0273475318818864>.

- Goldman, Z. W., Goodboy, A. K., & Weber, K. (2017). College Students' Psychological Needs and Intrinsic Motivation to Learn: An Examination of Self-Determination Theory. *Communication Quarterly*, 65(2), 167–191. <https://doi.org/10.1080/01463373.2016.1215338>.
- Hännikäinen, M., & Rasku-Puttonen, H. (2010). Promoting children's participation: The role of teachers in preschool and primary school learning sessions. *Early Years*, 30(2), 147–160. <https://doi.org/10.1080/09575146.2010.485555>.
- Jeffrey, L., Milne, J., Suddaby, G., & Higgins, A. (2014). Blended Learning: How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components. *Journal of Information Technology Education: Research*, 13, 121–140. <https://doi.org/10.28945/1968>.
- Khasanah, F. (2016). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD( Students Teams Achievement Division). *Jurnal Ilmiah*, 18(2), 48–57.
- Kim, J. (2020). Learning and Teaching Online During Covid-19: Experiences of Student Teachers in an Early Childhood Education Practicum. *International Journal of Early Childhood*, 52(2), 145–158. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00272-6>.
- Lin, M.-H., Chen, H.-C., & Liu, K.-S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>.
- Lupascu, A. R., Pânisoară, G., & Pânisoară, I.-O. (2014). Characteristics of effective teacher. *Social and Behavioral Sciences*, 127, 534–538. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.305>.
- Macklem, G. L., & Gayle, L. (2015). *Boredom in the Classroom Addressing Student Motivation, Self-Regulation, and Engagement in Learning*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-13120-7>.
- Martin, F., & Bolliger, D. U. (2018). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in the online learning environment. *Online Learning Journal*, 22(1), 205–222. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i1.1092>.
- Munawir, A. (2020). *Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar*. 9(2), 265–272.
- Nezhad, A. S., & Vahedi, M. (2011). The role of educational psychology in teacher education programs. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 30, 327–330. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.064>.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Omar, N. D., Hassan, H., & Atan, H. (2012). Student Engagement in Online Learning : Learners Attitude Toward E-Mentoring. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 67, 464–475. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.351>.
- Parette, H. P., Hourcade, J., & Blum, C. (2011). Using Animation in Microsoft PowerPoint to Enhance Engagement and Learning in Young Learners with Developmental Delay. *TEACHING Exceptional Children*, 43(4), 58–67. <https://doi.org/10.1177/004005991104300406>.
- Rachman, H. A., & Anggita, G. M. (2018). The Development Pattern of Early Age Children's Motor Skills. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 7(2), 104–112. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr/article/view/23652/11051>.

- Rahim, N. B. (2020). *Improving Student Engagement and Behavioural Outcomes via Persistence among Distance Learners*. 90(2), 91–102. <https://doi.org/10.17576/akad-2020-9002-08>.
- Salim, H., & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. W. (2018). Educational psychology, 6th ed. In *Educational psychology, 6th ed.* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Siegler, R., DeLoache, J., Eisenberg, N., & Saffran, J. (2014). *How Children Develop* (4th ed.). New York: Worth Publishers.
- Singh, K. (2016). Role of physical education and sports in Indian perspective: An over view. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 3(5), 280–282. Retrieved from <http://www.kheljournal.com/archives/2016/vol3issue5/PartE/3-5-63-713.pdf>.
- Turner, J. C., & Patrick, H. (2004). Motivational influences on student participation in classroom learning activities. *Teachers College Record*, 106(9), 1759–1785. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2004.00404.x>.
- Wasik, B. (2008). When fewer is more: Small groups in early childhood classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 35(6), 515–521. <https://doi.org/10.1007/s10643-008-0245-4>.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational Psychology* (13th ed.). Harlow: Pearson.