



---

## **Pendampingan Guru di Lingkungan PAUD Dengan Menggunakan Model Permainan Ular Tangga Pada Masa Pandemi Covid-19**

**Eky Prasetya Pertiwi<sup>1)</sup>, Ianatuz Zahro<sup>2)</sup>, H.B.A Jayawardana<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> Universitas PGRI Argopuro Jember

Eky.prasetya.pertiwi@gmail.com

**ABSTRAK:** Pendidikan TK merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai sifat-sifat alami anak, oleh karena itu maka pendidikan taman kanak-kanak dapat berkembang seluruh aspek kepribadiannya melalui proses bermain. Pembelajaran dengan bermain sangat cocok diterapkan pada siswa anak usia dini. Media permainan perlu diterapkan pada implementasi pembelajaran AUD. Salah satunya adalah permainan edukatif ular tangga. Semua siswa sangat antusias dalam melakukan permainan ular tangga sehingga menimbulkan motivasi yang tinggi terutama ketika ada pertanyaan dan perintah dari setiap kotak ular tangga. Konsep dengan mudah di tuangkan dalam kolom-kolom permainan yang ada di ular tangga. Pelaksanaan kegiatan pendampingan dilaksanakan di TK ABA dan Aula Kampus IKIP PGRI Jember. Prosedur kerja yang ditawarkan adalah berupa pendampingan guru TK (pada aspek perkembangan sosial emosi) pada masa pandemic Covid-19. Hasil kegiatan pendampingan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan semangat dalam melakukan pembelajaran permainan ular tangga yang edukatif, sehingga mampu memberikan konsep materi yang disampaikan.

**Kata kunci :** Pendampingan, Model Permainan Edukatif, Ular Tangga, Covid-19

**ABSTRACT:** Kindergarten education is a place to help the physical and spiritual growth and development of students according to the child's natural characteristics, therefore kindergarten education can develop all aspects of his personality through the process of playing. Learning by playing is very suitable to be applied to early childhood students. Media games need to be applied to the implementation of AUD learning. One of them is the snake and ladder educational game. All students were very enthusiastic in playing the snake and ladder game so that it caused high motivation, especially when there were questions and orders from each snake and ladder box. Concepts are easily poured into the game columns in Snakes and Ladders. The implementation of mentoring activities was carried out in ABA Kindergarten and IKIP PGRI Jember Campus Hall. The work procedure offered is in the form of mentoring kindergarten teachers (on the aspect of social emotional development) during the Covid-19 pandemic. The results of the mentoring activity showed that students were very enthusiastic and enthusiastic in learning the educational snake and ladder game, so they were able to provide the concept of the material presented.

**Keywords:** Mentoring, Educational Game Model, Snakes and Ladders, Covid-19

### **PENDAHULUAN**

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) yang memiliki peran penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan TK merupakan jembatan antar lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas

yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini, sekurang-kurangnya anak usia 4 tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar. Istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 14 menyatakan, “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

TK adalah jenjang pendidikan formal pertama yang memasuki anak usia 4-6 tahun, sampai memasuki pendidikan dasar. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990, tentang pendidikan sekolah BAB I pasal 1 disebutkan, “Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar (Depdikbud, Dirjen dikdasmen, 1994)”. Pendidikan TK merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai sifat-sifat alami anak, oleh karena itu maka pendidikan taman kanak-kanak dapat berkembang seluruh aspek kepribadiannya melalui proses bermain. Bermain merupakan prinsip yang melekat pada kodrat anak (Nisa, 2015). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini khususnya TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan seni (Mujib, 2013).

Perkembangan sosial dan emosional merupakan dua aspek yang berlainan, namun dalam kenyataannya satu sama lain saling mempengaruhi. Perkembangan sosial sangat erat hubungannya dengan perkembangan emosional, walaupun masing-masing ada khususnya. Perkembangan sosial dan emosional anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Peran orang tua dan guru disekolah dalam mengembangkan perilaku sosial dan emosional anak adalah ditempuh dengan menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal ini menjadi dasar utama pengembangan sosial emosional anak dalam menerangkan pribadi anak dengan nilai-nilai yang dikembangkan dilingkungan masyarakat. Perilaku sosial dan emosional yang diterapkan pada anak usia dini adalah perilaku yang baik, jujur, disiplin, kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama dan memiliki toleransi yang tinggi.

## **PERMASALAHAN**

Berdasarkan uraian pada Pendahuluan, maka masalah yang diangkat dalam kegiatan pendampingan guru adalah terhambatnya dalam pengembangan sosial emosional anak. Yakni dengan adanya pandemi covid-19 yang telah menciptakan

kebutuhan dan perlunya menjaga jarak dalam interaksi sosial (*social distancing*), karantina, dan isolasi sehingga setiap individu yang rentan tidak akan terkena virus. Dalam keadaan normal, pembelajaran model BDR (belajar di rumah) dan BDS (belajar di sekolah) bisa relatif sama tujuan dan kualitasnya. Yang membedakan mungkin hanya sarana pendukung yang digunakan. Walaupun demikian, kebijakan BDR yang diputuskan dengan tujuan untuk menghambat penyebaran virus dalam praktiknya tetap harus mengacu pada kurikulum nasional yang digunakan. Sejalan dengan hal tersebut diatas maka, kegiatan pengabdian yang ditawarkan bersama mitra adalah membuat suatu produk permainan bertema bermain sosial sebagai upaya untuk mengembangkan sosial emosi anak usia dini dengan melibatkan masyarakat lingkungan PAUD pada era New Normal Covid 19.

### **METODE PELAKSANAAN**

Metode pendekatan yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian adalah berupa pendampingan guru melalui bermain sosial dengan menggunakan media bermain ular tangga. Masalah yang menjadi prioritas pada TK adalah kendala pembelajaran yang dilakukan secara daring sehingga penyampaian materi pada anak usia dini untuk memenuhi aspek perkembangannya menjadi terhambat dan sulit terutama pada aspek sosial emosi anak di masa pandemic Covid-19. Prosedur kerja yang ditawarkan adalah berupa pendampingan guru TK (pada aspek perkembangan sosial emosi) pada masa pandemic Covid-19.

### **PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pendampingan dilaksanakan di TK ABA dan Aula Kampus IKIP PGRI Jember. Rencana kegiatan yang dilakukan dibagi menjadi beberapa tahap antara lain sebagai berikut.

1) Tahap pembentukan kelompok kerja.

Tahap ini dilakukan untuk membentuk kelompok-kelompok dalam melakukan kegiatan pendampingan dalam membuat media dan implementasi permainan edukatif.

2) Tahap pembuatan permainan edukatif.

Tahap ini dilakukan untuk membuat permainan edukatif sesuai kelompok yang telah ditentukan. Pembuatan permainan edukatif dilakukan mulai dari merancang, membentuk, dan *finishing*. Setelah itu siap di aplikasikan ke siswa.

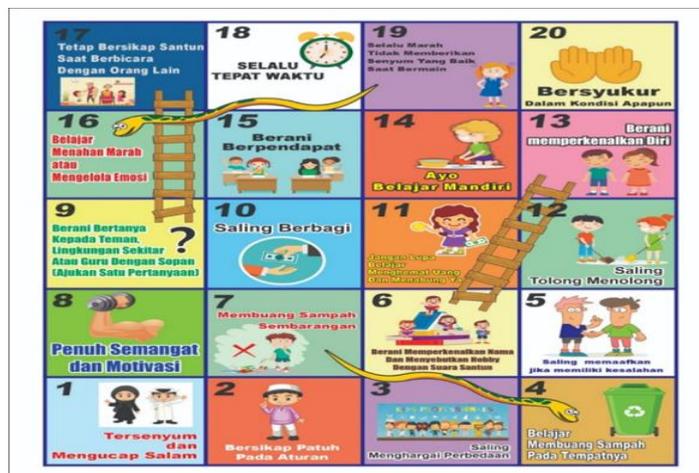
3) Tahap pengaplikasian permainan anak.

Tahap ini dilaksanakan ke dalam model pembelajaran. Penerapan permainan edukatif anak diterapkan ke anak dengan didampingi oleh guru pendamping.

Pelaksanaan kegiatan juga dilanjutkan dengan review/evaluasi pendampingan dengan tujuan dapat melihat kendala dan kekurangan yang di dapatkan. Setelah itu dilanjutkan dengan penulisan laporan pengabdian.



Gambar 1. Pendampingan Kegiatan Permainan Ular Tangga



Gambar 2. Desain Permainan Ular Tangga

## HASIL DAN LUARAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dalam melakukan permainan ular tangga. Di samping itu, anak-anak mampu memahami pertanyaan-pertanyaan ataupun perintah yang ada didalam kolom permainan. Konsep dengan mudah di tuangkan dalam kolom-kolom permainan yang ada di ular tangga. Jenis luaran kegiatan ini adalah penulisan artikel laporan pengabdian yang akan di jurnalkan melalui publikasi jurnal pengabdian masyarakat yang terakreditasi nasional.

## KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan guru di lingkungan PAUD dengan menggunakan model permainan ular tangga pada masa pandemic Covid-19 ini telah tuntas dilaksanakan. Semua rencana dapat terlaksana dengan baik dan memberikan hasil yang positif. Demikian juga untuk luaran dari kegiatan ini, semoga laporan dari hasil kegiatan ini

dapat segera diterbitkan pada jurnal pengabdian kepada masyarakat yang terindeks Sinta. Selain itu, respon positif yang diperoleh dari para guru peserta dari kegiatan pendampingan ini menjadi penyemangat bagi Penulis untuk terjun lagi ke tengah dunia pendidikan guna mengetahui persoalan yang dihadapi dan mampu menawarkan solusi pembelajaran. Untuk siswa sangat antusias dan semangat dalam melakukan pembelajaran permainan ular tangga yang edukatif, sehingga mampu memberikan konsep materi yang disampaikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. 1994. *Kurikulum standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mujib, F., dan Rahmawati, N. 2013. *Metode Permainan-Permainan Eduktif Dalam Belajar*. Yogyakarta: DIVA Pres.
- Nisa, Khoerunnisa. 2015. "Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini". *Lentera*, 18(1).
- Prasetyo. 2015. Konsep dan Teori Pemberdayaan Masyarakat. <https://www.bastamanography.id/teori-tentang-pemberdayaan-masyarakat/>. (diakses tanggal 29 Juli 2020).

