



BELAJAR SAMBIL BERMAIN DI MASA PANDEMI MELALUI MEDIA *LOOSE PART* DI TK SHANTI KUMARA DENPASAR BARAT KOTA DENPASAR

Oleh

Ida Ayu Ketut Putri¹, Si Luh Nyoman Seriadi², I Made Luwih³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

E-mail: ¹putri.kenithen@gmail.com, ²nyomanseriadiihdn@gmail.com,
³imadeluwih29@gmail.com

Diterima 7 September 2021, direvisi 24 September 2021, diterbitkan 31 Desember 2021

Abstrak

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang pertama dan utama sehingga pembelajarannya juga harus di perhatikan karena tahap perkembangan paling pesat berada dimasa usia dini. Pendidikan pada usia dini tentunya berbeda dengan pendidikan dijenjang yang lainnya, sehingga pembelajarannya harus dilakukan semenarik mungkin. Pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan minat adak dalam belajar. Belajar pada usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain. Anak sebagai kertas kosong tentunya harus diberikan pembelajaran dengan bantuan media. Salah satu media yang dapat digunakan pada saat pandemi ini yakni media *loose part*. Media *loose part* adalah pembelajaran yang mengajak anak untuk berkarya dengan ragam bahan yang ada disekiar anak.

Teori yang digunakan untuk menganalisis masalah adalah teori belajar Montessori, teori konstruktivisme dan teori behaviorisme. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Subjek penelitian yang digunakan adalah guru kelas, peserta didik dan orangtua di TK Shanti Kumara Denpasar. Metode pengumpulan data adalah observasi *non participant observation*, wawancara tidak terstruktur, studi dokumen dan studi kepustakaan. Metode analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, klasifikasi data dan penyajian data.

Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran di tengah pandemi covid 19 yang dilakukan di TK Shanti Kumara Denpasar yang dilakukan melalui tiga tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Belajar melalui bermain pada masa pandemic dengan media *loose part* juga mengalami kendala-kendala seperti kurangnya pemahaman orangtua menggunakan *zoom*, sulitnya ekonomi ditengah pandemi kesibukan orangtua, dan perubahan mood anak . Solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu melakukan sosialisasi tentang aplikasi *zoom*, melakukan kunjungan kerumah anak, melakukan rapat evaluasi dengan orangtua dan melakukan pembelajaran yang menarik dan berubah-ubah.

Kata Kunci: Belajar Sambil Bermain, Pandemi, Anak Usia Dini, Media *Loose Part*

Abstract

Early childhood education is the first and foremost education so learning must also be considered because the most rapid stage of development is at an early age. Education at an early age is certainly different from education at other levels, so learning must be done as interesting as possible. Interesting learning will foster your interest in learning. Learning at an early age is done through play activities. Children as blank papers must of course be given learning with the help of the media. One of the media that can be used during this pandemic is freelance media. Loose part media is learning that invites children to work with a variety of materials that are around the child.

The theories used to analyze the problem are Montessori learning theory, constructivism theory and behaviorism theory. This study uses a qualitative research type. The research subjects used were classroom teachers, students and parents at Shanti Kumara Kindergarten Denpasar. Data collection methods are non-participant observation, structured interviews, document studies and literature studies. Data analysis methods used are data reduction, data classification and data presentation.

The results showed that the learning process in the midst of the COVID-19 pandemic was carried out at Shanti Kumara Kindergarten Denpasar which was carried out through three stages consisting of the planning stage, the implementation stage and the evaluation stage. Learning through playing during a pandemic with the media also encountered obstacles such as the lack of understanding of parents using zoom, economic difficulties in the midst of a busy parental pandemic, and changes in children's moods. The solution to overcome these obstacles is to socialize about the zoom application, visit children's homes, evaluate with parents and conduct interesting and changing learning.

Keywords: *Learning While Playing, Pandemic, Early Childhood, Loose Part Media*

PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Menurut Sujiono, (2009:6) menyatakan bahwa anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dalam belajar, anak bersikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan masa yang paling potensial untuk belajar. Pendidikan anak usia dini dilakukan dengan cara bermain dan menggunakan strategi-strategi yang berbeda dari pendidikan yang lainnya. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain ini dapat membuat anak merasa senang dan tidak menyadari bahwa sesungguhnya anak telah belajar. Anak usia dini merupakan masa sensitive dalam berkembang dan masa dimana anak membutuhkan media dalam pembelajaran. Memberikan media pembelajaran kepada anak adalah salah satu cara agar anak bisa

dengan mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru karena anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung.

Pandemi *covid 19* merupakan permasalahan yang tengah melanda Indonesia bahkan dunia, pandemi *covid 19* membuat ekonomi masyarakat menurun bahkan membuat Negara Indonesia terhalang dalam dunia pendidikan, dimana pendidikan dilakukan secara online menggunakan aplikasi dan media social. Hal semacam ini tentunya menjadi masalah yang sangat serius di dunia pendidikan anak usia dini mengingat enam aspek perkembangan anak yang harus dilakukan melalui cara yang menyenangkan dan pengenalan langsung kepada anak. Pandemi ini membuat guru dan orangtua harus berpikir keras dalam menciptakan pembelajaran dari rumah yang menarik bagi anak. Guru haruslah mempunyai kompetensi untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta sesuai dengan situasi dan kondisi di mana proses pembelajaran tersebut berlangsung. Diharapkan dengan pembelajaran daring aspek tujuan dari pembelajaran anak usia dini tidak terabaikan.

Permasalahan tersebut tentunya dialami oleh banyak lembaga pendidikan anak usia dini, namun salah satu sekolah di Denpasar yakni TK Shanti Kumara mempunyai cara tersendiri yakni dengan menggunakan media *loose part*. Media *lost part* merupakan suatu media dengan menggunakan barang yang ada di sekitar anak menjadi suatu media pembelajaran. *Loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, belajar hanya dialami siswa itu sendiri. Untuk prosesnya terjadi karena siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari siswa berupa keadaan alam, benda benda, hewan, tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang sesuatu hal tersebut tampak perilaku belajar dari luar. Bermain merupakan cara ilmiah bagi seorang anak untuk mengungkapkan konflik yang ada dalam dirinya yang pada awalnya anak belum sadar bahwa dirinya sedang mengalami konflik. Hurlock (dalam Paiyem, 2014:33) Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Sujono (2009: 21) menyatakan bahwa aktivitas bermain merupakan kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan, anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan. Sadiman (2010:6), kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Arsyad (2011:3) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Kata *loose part* diartikan benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan cara menggunakannya ditentukan oleh anak Apabila digunakan dengan tepat, maka akan meningkatkan kreativitas anak. *Loose parts* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran berbasis *STEAM* karena sesuai dengan karakteristik anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara, mem-bangun kreativitas dan imajinasi anak, serta mampu untuk mengembangkan ide anak.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif, yang mana dalam penelitian ini lebih mengutamakan data kata daripada data angka, sehingga penggalan datanya pun juga menggunakan kaedah-kaedah penggalan data kata, seperti tindakan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Teknik penggalan data tersebut tergolong dalam jenis penelitian yang serupa yaitu jenis penelitian kualitatif. Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian fenomenologi. Sumber data yang sifatnya kualitatif dapat diklasifikasikan menjadi dua macam data primer dan data sekunder. Menurut Pastowo (2011:43) menyatakan bahwa dalam metode penelitian kualitatif penelitian dijadikan sebagai instrument sementara, sedangkan instrument lainnya yaitu buku catatan, tape recorder (video/audio), kamera, dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan teknik sampling non-probability sampling yaitu purposive sampling. Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015: 300). Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara dan studi dokumen. Data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian lapangan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka, sehingga bentuk analisisnya menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif.

PEMBAHASAN

Proses Belajar Sambil Bermain di Masa Pandemi Melalui Media *Loose part* yang diterapkan di TK Shanti Kumara Denpasar Barat, Kota Denpasar

Proses pembelajaran yang dilakukan di TK Shanti Kumara Denpasar memang secara *online* akan tetapi dilakukan dengan cara yang menarik yakni dengan media *loose part*. Media ini membuat anak-anak lebih tertarik untuk belajar dan tidak membosankan. Selain itu media ini juga dapat mengajak anak untuk mengenal alam dan juga belajar secara langsung. Melalui pembelajaran yang bersifat langsung akan memudahkan anak untuk memahami hal yang ingin disampaikan oleh guru. Belajar melalui pengalaman langsung ini sangat erat kaitannya dengan metode belajar oleh Maria Montessori.

Seorang guru yang professional hendaknya memiliki strategi yang terbaik untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak meskipun melalui jarak jauh. Guru haruslah memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Adapun model pembelajaran di masa pandemi *covid 19* yang diterapkan di TK Shanti Kumara Denpasar yaitu model pembelajaran berbasis *STEAM* atau *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang digunakan untuk melatih anak berpikir secara kritis serta menggunakan cara berpikir logis dan sistematis. Pembelajaran yang dilakukan dengan model ini akan mengakibatkan anak terdorong untuk menyelesaikan masalah, anak bisa bekerjasama, anak terdorong untuk bertanya, anak bisa berpikir secara kreatif dan anak dapat menemukan cara baru untuk menemukan masalah.

Selain model pembelajaran yang tidak kalah penting yakni metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Ngalimun (2017:19), metode yaitu suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada masa pandemi *covid 19* ini tidak banyak metode yang bisa digunakan tetapi guru hendaknya tidak melupakan metode pembelajaran agar bisa membuat pembelajaran lebih menarik.

Seperti halnya di TK Shanti Kumara Denpasar pada masa pandemi *covid 19* ini menggunakan satu metode yakni metode bermain. Akbar (2020: 55), bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat tidak serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditrasformasi kepada dengan orang dewasa. Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru TK Shanti Kumara Denpasar pada saat belajar sambil bermain menggunakan media *loose part* dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Segala sesuatu yang baik harus direncanakan terlebih dahulu, hal ini bertujuan agar tujuan dari kegiatan dapat tercapai dengan optimal. Kegiatan pembelajaran yang baik senantiasa berawal dari rencana yang matang. Perencanaan adalah suatu proses menentukan apa yang ingin dicapai dimasa yang akan datang serta menetapkan tahapan-tahapan yang dibutuhkan untuk mencapainya. Perencanaan pembelajaran inilah yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam akhir pembelajaran. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal dalam akhir pembelajaran.

Pada tahap perencanaan ini yang terpenting yakni guru harus merancang suatu kegiatan yang menarik dan dengan media *loose part* yang mudah dipahami oleh anak serta mudah untuk didapatkan oleh orangtua. Hal ini bertujuan agar adanya keseimbangan antara guru, orang tua dan anak. Jadi sangat dibutuhkan koordinasi antara orangtua dan guru. Serta dibutuhkan juga waktu orangtua untuk mendampingi anak selama belajar dirumah. Guru senantiasa merancang pembelajaran dengan tetap berpatokan pada kurikulum dan sesuai dengan tema-tema yang sudah direncanakan. Setiap RPPH yang disusun mengandung enam aspek pembelajaran anak usia dini yang distimulasi setiap hari. RPPH sangat penting sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran setiap hari. Akan tetapi pada masa pandemi ini kebanyakan guru menggunakan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) karena dipandang lebih mudah untuk dipahami oleh orangtua. Pada tahap perencanaan ini guru juga melakukan persiapan alat dan bahan terlebih dahulu dan mencoba kegiatan yang akan dilakukan. Mengingat masa pandemi *covid 19* guru menggunakan media *loose part* dari barang di sekitar anak agar meminimalisir biaya yang dikeluarkan oleh orangtua dan agar semua anak bisa tetap mengikuti pembelajaran dengan baik. Uji coba kepada media dilakukan agar guru mengetahui tingkat kesulitan dan dapat memberikan stimulasi yang terbaik dari kegiatan tersebut.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci atau sebuah aktifitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk sebuah rencana yang telah dirumuskan dan diterapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan dan tempat pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan ini guru melakukan pembelajaran melalui dua cara yakni mengirim video lewat *whatsapp* grup dan juga pembelajaran melalui *zoom*. Kedua cara ini dilakukan dengan berseling-seling sehingga anak tidak merasa bosan. Pada pembelajaran melalui mengirim tugas di *whatsapp* guru akan mengirim narasi kecil sebagai instrument kepada orangtua dan mengirim video untuk ditonton oleh anak sebagai contoh. Hal tersebut dilakukan sebagai suatu bentuk stimulasi yang diberikan kepada anak sehingga anak dapat memahami tujuan pembelajaran yang diberikan.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan belajar sambil bermain dengan media loose part di masa pandemi yakni dengan belajar melalui zoom dengan tetap melakukan tiga kegiatan pokok anak usia dini yaitu:

a. Kegiatan Awal (Pembukaan)

Pembukaan merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan menarik perhatian anak. Kegiatan pembukaan harus dilakukan semenarik mungkin agar anak antusias dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Semakin menarik pembukaan yang diberikan oleh guru maka semakin anak nyaman dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Jika biasanya melakukan kegiatan pembukaan dibutuhkan waktu selama 30 menit tetapi di masa pandemi ini pembukaan hanya dilakukan dalam waktu 5-10 menit saja. Kegiatan pembukaan dilakukan dengan mengajak anak bernyanyi dan mengajak anak berdoa sebentar. Guru juga memberikan anak salam sapa dan ucapan selamat pagi dan guru menyapa semua murid. Kegiatan ini tentunya berbeda dengan kegiatan disekolah.

b. Kegiatan Inti

Rahman (2019 : 247) menyatakan kegiatan inti dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik. Kegiatan ini dilakukan disesuaikan dengan RPPH yang sudah dibuat. Kegiatan inti merupakan kegiatan puncak atau kegiatan yang paling berkesan karena pembelajaran sesungguhnya dilakukan pada kegiatan inti. Kegiatan inti biasanya dilakukan selama 90 menit. Akan tetapi pada masa pandemi ini sedikit berbeda kegiatan inti dilakukan sesuai dengan tingkat permainan yang diberikan oleh guru. TK Shanti Kumara Denpasar menggunakan model pembelajaran *STEAM* dan dengan media loose part. Pada kegiatan inti ini guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dan menyocokkannya. Guru juga bercerita tentang bahan-bahan yang ada disekitar anak yang bisa mereka gunakan untuk belajar dirumah. Pada kegiatan inti guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dan menyocokkannya. Guru bercerita tentang tema hari itu dan bahan-bahan yang bisa mereka gunakan untuk belajar dirumah. Setelah itu guru memperlihatkan bahan yang dipakai dan digunakan. Guru juga mengajak anak menghitung benda yang digunakan guru, serta menstimulasi semua aspek perkembangan anak.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan Penutup dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran dengan maksud untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari peserta didik (Rahman, 2019 : 247). Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri pembelajaran yang biasanya dilakukan selama 30 menit. Namun karena pandemi covid 19 kegiatan penutup hanya dilakukan 5-10 menit saja. Kegiatan penutup ini dilakukan diakhir pembelajaran atau setelah kegiatan inti selesai dilaksanakan. Penutup biasanya dilakukan dengan mengingatkan kembali tentang apa yang sudah anak kerjakan nanti dan guru juga tetap mengingatkan kepada anak untuk senantiasa berada dirumah dan mematuhi protocol kesehatan serta tetap menjaga kebersihan diri.

d. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah penilaian kinerja, di mana setelah bekerja atau belajar, ada uji kompetensi yang harus dihadapi untuk menguji pemahaman. Evaluasi sangat lazim dilakukan dalam dunia kerja. Tujuan evaluasi ini tentu supaya segala pekerjaan yang

dilakukan tetap sesuai dengan rencana awal. Evaluasi adalah salah satu cara terbaik untuk menguji efektifitas dan produktifitas dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Evaluasi juga dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan mengumpulkan informasi mengenai kinerja sesuatu (metode, manusia, peralatan), dimana informasi tersebut akan dipakai untuk menentukan alternatif terbaik dalam membuat keputusan.

Kendala-Kendala dalam Menerapkan Bermain Sambil Belajar di Masa Pandemi Melalui Media *Loose part* Di TK Shanti Kumara, Denpasar Barat, Kota Denpasar

Keberhasilan dalam pelaksanaan suatu pembelajaran merupakan salah satu tujuan pencapaian didalam proses pembelajaran itu sendiri. Keberhasilan itu menuntut guru untuk berusaha sekuat tenaga dan merencanakan strategi pembelajaran yang terbaik dan sistematis. Namun pada kenyataannya masih banyak program yang tidak dapat terlaksana dengan baik karena adanya suatu kendala dalam proses penerapannya. Kendala terjadi karena adanya kesenjangan antara harapan yang diinginkan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Adapun kendala-kendala guru dalam menerapkan belajar sambil bermain di masa pandemi *covid 19* melalui media *loose part* yaitu:

1. Kesibukan orangtua bekerja serta tidak bisa mendampingi anak

Belajar dari rumah merupakan suatu kegiatan yang melibatkan keikutsertaan orangtua. Orangtua memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak ketika anak belajar dari rumah. Anak akan selalu ketergantungan dengan orangtua dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Ketergantungan ini membuat orangtua hendaknya memiliki waktu untuk menemani anak, namun sangat disayangkan tuntutan kebutuhan mengakibatkan banyak orangtua yang harus bekerja tanpa ada waktu untuk membimbing anak. Banyak anak yang orangtuanya pergi pagi dan pulang sore atau malam dengan rasa lelah sehingga sudah tidak bisa menemani anak belajar dirumah. Sedangkan pandemi *covid 19* membuat anak dipaksa untuk belajar dirumah. Hal seperti ini menjadi kendala dalam menerapkan belajar sambil bermain di masa pandemi.

2. Kurangnya Pengetahuan Orangtua Menggunakan Aplikasi *Zoom*

Teknologi merupakan salah satu kendala yang dihadapi orang tua. Tentu karena tidak semua orang tua mempunyai akses ini dan tidak semua orang tua mahir menggunakan teknologi. *Zoom* merupakan aplikasi yang baru dikanal oleh masyarakat luas semenjak pandemi *covid 19*. Masyarakat juga belum memiliki pengetahuan yang baik tentang aplikasi yang bisa mempermudah anak saat belajar dirumah. Permasalahan yang terjadi dilapangan yakni tidak semua orangtua bisa menggunakan teknologi dengan baik dan benar.terkadang ada beberapa orangtua hanya bisa menelepon saja. Hal seperti ini membuat kegiatan belajar sambil bermain menggunakan media *loose part* di masa pandemi ini mengalami kendala.

3. Perilaku anak yang berbeda (*mood*)

Anak usia dini merupakan pribadi yang unik dan menarik. Pada tahap perkembangannya seringkali menunjukkan sesuatu yang luar biasa yang tidak disangka oleh orang dewasa. Seperti halnya anak usia dini yang kebanyakan lebih menurut jika diajar oleh ibu guru disekolah. Bisa saja anak yang tidak mau menurut di rumah menjadi anak yang taat disekolah. Hal ini sering sekali dikeluhkan oleh orangtua dimana anak-anak seringkali melawan saat belajar dirumah. Semua ini tentunya menjadi kendala dalam menerapkan belajar media *loose part* dari rumah. Karena situasi pandemi

ini orang tua harus banyak bersabar menghadapi karena *mood* anak mudah berubah. Oleh karena itu orang tua dituntut untuk bisa menjaga *mood* anak agar tetap baik. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang tidak bisa dilakukan dalam keadaan *mood* anak yang tidak baik karena akan berdampak pada kemampuan anak menerima pembelajaran tersebut.

4. Sulitnya ekonomi di masa pandemi

Pandemi *covid 19* membuat masyarakat resah bukan saja prihal kesehatan namun juga dalam hal ekonomi. Dampak besar terjadi dalam bidang ekonomi banyak karyawan yang di PHK dan banyak sector pariwisata yang tutup. Apalagi di wilayah kota Denpasar yang kebanyakan orangtua anak bekerja dibidang pariwisata. Hal ini membuat banyak orang kesulitan dalam bidang perekonomian sedangkan kebutuhan terus saja harus dipenuhi. Kondisi seperti ini tentunya berdampak juga dalam bidang pendidikan, apalagi pada masa sekarang ini pendidikan yang harusnya mendapatkan perhatian khusus karena pelaksanaannya dari rumah.

Solusi Guru Untuk Mengatasi Kendala yang Dihadapi dalam Menerapkan Belajar Sambil Bermain Di Masa Pandemi Melalui Media *Loose part* Di TK Shanti Kumara, Denpasar Barat, Kota Denpasar

Pengertian solusi adalah jalan keluar atau jawaban dari suatu masalah. Solusi adalah cara atau jalan yang digunakan untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah tanpa adanya tekanan. Dalam hal ini solusi memiliki artian cara untuk mengatasi segala kendala yang ada dalam menerapkan belajar sambil bermain melalui media loose part di masa pandemi covid 19. Suatu pendidikan dikatakan berhasil apabila tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Namun tidak dapat dipungkiri dalam setiap proses pembelajaran pasti terdapat kendala yang mengganggu proses pembelajaran tersebut. Upaya pada dasarnya merupakan usaha untuk mencari jalan keluar dari setiap kendala atau permasalahan. Adapun solusi untuk mengatasi kendala dalam belajar sambil bermain dengan media loose part pada masa pandemi di TK Shanti Kumara Denpasar yaitu:

1. Melakukan Sosialisasi Cara Penggunaan *Zoom*

Zoom merupakan alternative yang baik digunakan pada masa pandemi *covid 19* ini mengingat media *loose part* yang digunakan membutuhkan contoh dari guru untuk bekerja. Belajar sambil bermain dengan media *loose part* ini dilakukan secara langsung di *zoom* dengan guru mencontohkan dan semua anak melakukan kegiatan yang sama. Hal ini tentunya sangat menarik. Namun sangat disayangkan terjadi kendala dimana orangtua belum memahami media *zoom* ini. Sehingga TK Shanti Kumara Denpasar mengambil alternative untuk mengadakan sosialisasi kepada orangtua tentang cara menggunakan *zoom*. Sosialisasi ini tidak dilakukan sekali saja tetapi guru selalu bersedia membantu orangtua yang mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi ini.

2. Melakukan Rapat Evaluasi Bersama Orangtua

Setiap bulan guru senantiasa mengadakan rapat evaluasi bersama orangtua. Rapat ini diadakan dengan tujuan agar orangtua bisa menyampaikan keluh kesahnya selama anak belajar dirumah dan gurupun akan bertindak untuk memberikan cara-cara untuk menangani permasalahan tersebut. Selain itu guru juga senantia meminta orangtua untuk melaporkan perkembangan anak saat belajar dirumah. Sehingga terjadi hubungan yang harmonis antara guru dan orangtua. Guru juga akan mengetahui

perkembangan anak selama belajar dirumah, dan orangtua juga bisa mendapatkan nasehat-nasehat kepada orangtua agar orangtua memiliki tindakan yang benar terhadap perkembangan anak.

3. Berkunjung ke Rumah Anak

Guru senantiasa harus memberikan berbagai solusi dentang kendala-kendala yang terjadi. Seperti halnya khusus orangtua yang terlalu sibuk bekerja ataupun penguasaan orangtua tentang internet yang kurang, mengakibatkan guru di TK Shanti Kumara memilih alternative lain yakni datang kerumah anak untuk menanyakan kendala yang ada kepada orangtua dan memberikan anak stimulasi yang tepat juga. Hal ini menjadi suatu solusi untuk menyikapi permasalahan diatas. Guru harus tetap aktif dalam mengembangkan kemampuan anak. Sehingga semua anak bisa belajar dengan merata dan semua tujuan pendidikan dapat tercapai. Guru melakukan pengecekan atau kunjungan kerumah-rumah anak dengan tujuan guru dapat melihat permasalahan yang terjadi saat anak belajar dirumah. Kegiatan ini sengaja dilakukan oleh guru agar di masa pandemi ini anak masih tetap mendapatkan pendidikan yang layak.

4. Memberikan pembelajaran yang berubah-ubah dan menarik

Pembelajaran anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan karakter peserta dini sdesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak. Anak usia dini merupakan pribadi yang memiliki daya konsentrasi yang rendah dan merasa cepat bosan (Sutrisni 2019:2.5). maka dari itu pembelajaran yang diberikamn tidak boleh monoton dan hendaknya selasu bisa disukai oleh anak. TK Shanti Kumara Denpasar memilih model pembelajaran *STEAM* untuk mengatasi kendala rasa bosan kepada anak. Pembelajaran yang dilakukan dirumah memang seringkali membuat anak merasa bosan sehingga anak enggan untuk belajar. Melalui model pembelajaran *STEAM* dengan media *loose part* bisa membuat anak tertarik untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak dapat bermain sambil belajar. Dilihat dari dunia anak penggunaan media *loose part* ini membuat anak bermain tetapi sebenarnya disini terkandung nilai-nilai pembelajaran yang hendak guru berikan kepada anak.

SIMPULAN

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam belajar sambil bermain pada masa pandemi dengan menggunakan media *loose part* di TK Shanti Kumara Denpasar dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap perencanaan atau persiapan, dimana guru menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan baik berupa RPPH dan media *loose part* yang akan digunakan. Kedua yaitu tahap pelaksanaan atau tahap inti, dimana anak melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan tiga kegiatan yakni kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi yang mana guru melakukan diskusi tentang hal-hal yang ditemui dilapangan dan memutuskan kegiatan tersebut layak untuk dilanjutkan atau tidak. Setra evaluasi juga dilakukan bersama orangtua untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi orangtua dalam proses pembelajaran dirumah.

Kendala-kendala yang dialami guru dalam belajar sambil bermain pada masa pandemi dengan menggunakan media *loose part* di TK Shanti Kumara Denpasar yaitu kesibukan orangtua yang tidak bisa mendampingi anak, sulitnya ekonomi di masa pandemi, kurangnya pengetahuan orangtua tentang aplikasi *zoom* dan perubahan mood anak.

Solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi guru dalam belajar sambil bermain pada masa pandemi dengan menggunakan media *loose part* di TK Shanti Kumara Denpasar yaitu melakukan sosialisasi tentang aplikasi *zoom*, melakukan kunjungan kerumah anak, melakukan rapat evaluasi dengan orangtua dan melakukan pembelajaran yang menarik dan berubah-ubah.

Hasil penelitian ini didapatkan guna memberikan pemecahan tentang permasalahan yang ada. Hal ini penulis sampaikan dalam bentuk saran, kepada guru TK Shanti Kumara Denpasar agar bisa terus mengembangkan kegiatan belajar sambil bermain pada masa pandemi dengan menggunakan media *loose part* di TK Shanti Kumara Denpasar dan dengan kegiatan yang tidak monoton sehingga menarik minat anak. Selain itu guru juga harus melakukan sosialisasi dengan orangtua agar orangtua paham maksud dan tujuan dari pembelajaran yang dilakukan disekolah agar tidak terjadi kesalah pahaman. Kepada pihak sekolah TK Shanti Kumara Denpasar agar tetap mempertahankan pembelajaran yang seperti ini dan memadukannya dengan media yang lain lagi dan juga tetap menggunakan model pembelajaran *STEAM*. Selain itu juga pihak sekolah hendaknya selalu melakukan rapat evaluasi dengan orangtua sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Kepada orangtua agar orangtua senantiasa mendukung kegiatan yang dilakukan oleh sekolah dengan cara memberikan dukungan mental kepada. Selain itu orangtua juga harus melakukan koordinasi dengan pihak sekolah apabila ada sesuatu yang dirasa mengganjal. Orangtua sangat diharapkan untuk bisa meluangkan waktunya agar mendampingi proses perkembangan anak karena proses pembelajaran dilakukan dirumah, maka disini orangtua berperan sangat besar untuk tumbuh kembang anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Eliyyil. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Azhar Aryad, M.A *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Pranama Ilmu
- Partiyem. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dengan Kegiatan Bermain Plastisin kelompok B PAUD Istiqomah Sumber Bening Kecamatan Selupu Renjang*. Skripsi. Universitas Negeri Raden Intan Lampung; Lampung
- Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Rahman, Habibu, dkk. 2019. *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sadiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sutrisni, Enny. 2017. *Strategi Pembelajaran di Lembaga PAUD*. Banten: Universitas Terbuka