

PELATIHAN PENGEMBANGAN PERMAINAN TEMATIK INTEGRATIF PADA ANAK USIA DINI

Kartini¹, Suyatmin²

¹ Program Studi Pendidikan PG PAUD, STKIP Melawi

² Program Studi Pendidikan Jasmani, STKIP Melawi

Jalan RSUD Melawi KM 04, Nanga Pinoh, Kabupaten Melawi

Email: kartini.lombok88@gmail.com, suyatminuny@gmail.com

Abstract: *The learning process can be optimal if the teacher provides game tools that are able to stimulate the entire development of early childhood. Learning media with a game system is appropriate to use in the learning process because learning while playing can make the learning atmosphere more fun for children because it is not boring during the learning process, children can be more active and efficient in achieving learning goals. With the above conditions, one solution is to carry out community service activities, namely training in the Development of Integrative Thematic Games for Early Childhood, activities will be assisted in developing integrative thematic games with the aim of increasing the creativity and skills of teachers in utilizing integrative thematic games that can improve all aspects of developing child.*

Keywords: *Training, Game, Thematic Integration, Early Children*

Abstrak: Proses pembelajaran dapat optimal jika guru menyediakan alat permainan yang mampu merangsang seluruh perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran dengan sistem permainan cocok digunakan dalam proses pembelajaran karena belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi anak karena tidak membosankan selama proses pembelajaran, anak dapat lebih aktif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kondisi di atas maka salah satu solusinya adalah dengan melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu pelatihan Pengembangan Permainan Tematik Integratif Untuk Anak Usia Dini, kegiatan akan dibantu dalam pengembangan permainan tematik integratif dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam memanfaatkan permainan tematik integratif yang dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak

Kata kunci: Pelatihan, Permainan, Tematik Integratif, PAUD

P enjabaran dari UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, mendasarkan pada profesionalisme guru, yaitu standar kompetensi yang harus dikuasai seorang pendidik (guru). Dijelaskan, standar kompetensi yang harus dimiliki guru mencakup empat jenis kompetensi yaitu: kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Pemenuhan kompetensi tersebut merupakan bentuk pemenuhan tanggung jawab kepada masyarakat sebagai penyedia layanan jasa pendidikan. Dengan adanya syarat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, pelayanan jasa pendidikan yang

diberikan kepada siswa dapat dilakukan dengan maksimal.

Keempat kompetensi tersebut bukan sebuah kompetensi yang stagnan, akan tetapi harus senantiasa dikembangkan dan latih. Hal itu dikarenakan konsep pendidikan dan model pelayanan pendidikan selalu mengalami perkembangan seiring berkembangnya masyarakat. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memberikan kesempatan dan tantangan kepada para guru untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, guru harus selalu mengembangkan kompetensinya sebagai wujud dari tenaga profesional. Proses pembelajaran dapat optimal bila guru menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi anak karena tidak membosankan selama proses belajar, anak bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari hasil observasi pada lembaga PAUD/TK Kabupaten Melawi diketahui bahwa guru belum mengoptimalkan media permainan tematik integrative di dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Media permainan tematik integrative merupakan kegiatan pembelajaran karena melalui bermain pembelajaran berfungsi untuk mempermudah daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Meskipun demikian, media permainan tematik integratif memiliki peran yang sangat penting karena media permainan tematik integratif dapat memberikan daya nalar, imajinasi, visualisasi terhadap materi dan kondisi yang sebenarnya, sehingga implementasi materi pada kehidupan sehari-hari menjadi lebih optimal.

Dengan kondisi tersebut, tampaknya perlu dilakukan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam mengembangkan profesionalisme, khususnya dalam pendesainan/pengembangan permainan. Hal ini dilakukan melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu implementasi dari kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk Guru PAUD/TK di Kabupaten Melawi. Kegiatan ini berupa pelatihan dengan menekankan pada penguasaan terhadap teori dan praktek dalam menyusun media permainan yang mampu merangkas seluruh aspek perkembangan anak. Guru bertanggungjawab atas suksesnya setiap kegiatan pembelajaran yang telah dirancangnya. Guru yang tidak optimal di dalam mempersiapkan desain permainan akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang tidak

optimal. Hal itu menyebabkan capaian pembelajaran yang telah ditargetkan tidak tercapai. Dengan demikian, pengembangan kompetensi guru khususnya dalam bidang keterampilan pembuatan media permainan sangat penting dilakukan untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

Berdasarkan penjelasan pada analisis situasi, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru mengalami kesulitan di dalam mendesain permainan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.
2. Kreativitas guru dalam mendesain media permainan sebagai alat peraga yang akan digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang
3. Guru tidak mendapat pendampingan di dalam *mengupgrade* kemampuan mendesain media permainan edukatif atau pun media permainan tematik integratif dengan efektif, dan efisien.

METODE PELAKSANAAN

Adapun yang menjadi solusi umum dari permasalahan tersebut adalah dihasilkannya media permainan tematik integratif yang nantinya dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Adapun solusi secara khusus dan metode pelaksanaan kediatan adalah sebagai berikut:

- a. Membiasakan dan menumbuhkan kreativitas guru dalam merancang permainan.
- b. Mengatasi kesulitan guru di dalam mendesain media permainan dengan memanfaatkan barang yang ada.
- c. Memberikan solusi untuk membuat media permainan edukatif yang nantinya dapat meningkatkan aspek perkembangan anak dengan efektif, dan efisien.
- d. Membentuk jaringan mitra dalam memberikan pendampingan secara berkesinambungan kepada guru, sehingga tercipta hubungan sinergis yang saling menyokong dan memberi manfaa

HASIL PELAKSANAAN PENGABDIAN

Berdasarkan analisis situasi yang dihasilkan dari kegiatan survey awal di kecamatan nanga pinoh kabupaten melawi yang menyebutkan bahwa guru- guru TK/PAUD di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi masih merasa kesulitan membuat media permainan tematik integratif untuk proses pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi, para guru menginginkan adanya pelatihan untuk penelitian yang lebih mendasar dan mudah

dilaksanakan. Hasil diskusi disepakati diadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan media permainan tematik integratif untuk anak usia dini. Kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk membantu para pendidik di Kecamatan Nanga Pinoh dalam mengatasi permasalahan yang mereka miliki, yaitu kesulitan dalam membuat media permainan tematik integratif. Kegiatan pengabdian dirancang selama 6 bulan dari mulai persiapan proposal, penyiapan media permainan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 2 hari, bertempat di Aula Rumah Jabatan Sekretaris Daerah Kabupaten Melawi dan diikuti oleh guru 21 guru TK/PAUD.

Terdapat dua pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian tersebut, yaitu pendekatan pelatihan dan pendampingan. Pada kegiatan pertama, yaitu pelatihan para guru mendapatkan pelatihan mengenai cara-cara membuat media permainan dan narasumber memberikan materi terkait teori bermain dan permainan untuk anak usia dini. Pada pelaksanaan pelatihan, nampak sekali bahwa para peserta pelatihan yang terdiri dari 21 orang guru TK/PAUD sangat antusias dalam mengikuti pelatihan tersebut. Para peserta pelatihan sangat aktif mengajukan berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan penyusunan media permainan dan mengutarakan permasalahan-permasalahan yang mereka miliki pada saat menyusun media permainan untuk proses pembelajaran di PAUD. Terjadi dialog dua arah yang aktif dalam pelatihan ini. Para guru sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini karena mereka menganggap bahwa pelatihan ini sangat penting dan dapat memberikan informasi terbaru bagi mereka dalam melakukan, dan bisa meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun media permainan anak usia dini dengan memanfaatkan sarana yang ada.

Pada akhir kegiatan pelatihan, para peserta memperoleh informasi yang sangat berguna untuk menambah pengetahuan mereka tentang pembuatan media permainan. Sebagian besar para peserta pelatihan jarang sekali mengikuti pelatihan pembuatan media permainan, sehingga pengetahuan mereka tentang pembuatan media permainan dengan memanfaatkan media yang ada masih cenderung minim. Selain memperoleh materi yang berkenaan dengan permainan tematik integratif, para peserta juga mendapatkan contoh-contoh media permainan yang baik yang nantinya dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Kendala Dan Pemecahannya

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan Pengembangan Permainan Tematik Integratif Pada Anak Usia Dini Di Kabupaten Melawi” telah terlaksana dengan baik. Meskipun demikian, pada pelaksanaan tersebut bukan berarti

tidak menemui berbagai hambatan. Salah satu hambatan yang ditemui pada kegiatan pelatihan adalah kurang percaya diri para peserta dalam membuat desain permainan. Pada kegiatan ini ditargetkan bagi para peserta pelatihan untuk dapat membuat desain media permainan. Mereka masih merasa kurang percaya diri dalam melaksanakan tugas tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan pendampingan yang semaksimal mungkin. Kendala selanjutnya yang ditemui pada saat pelaksanaan adalah belum terselesaikannya desain media permainan yang dibuat oleh kelompok-kelompok yang terdiri dari masing-masing 4 guru PAUD tersebut. Media permainan yang mereka buat belum sepenuhnya sempurna, belum terdiri dari bagian-bagian yang harus ada dalam sebuah aspek perkembangan anak, seperti yang telah disampaikan oleh para pemateri dalam kegiatan dan beberapa contoh yang telah disampaikan. Belum terselesaikannya desain media permainan tersebut diakibatkan oleh berbagai hal. Beberapa penyusun merasa kesulitan dalam menentukan permainan dan tema permainan mereka. Mereka kesulitan dalam menemukan media permainan yang tepat untuk menstimulus aspek perkembangan anak. Selain kesulitan menentukan permasalahan tersebut, beberapa guru juga mengaku mengalami kesulitan dalam memperoleh referensi yang mendukung penyelesaian media permainan tematik integratif.

Penyebab utama munculnya kendala-kendala dalam pelaksanaan kegiatan tersebut adalah banyaknya kegiatan yang harus dilaksanakan oleh para guru TK/PAUD peserta pelatihan. Berbagai kegiatan yang berhubungan dengan model penerapan kurikulum 2013 di sekolah mereka membuat para guru sangat sibuk dan tidak memiliki banyak waktu untuk mengatasi kendala-kendala yang mereka hadapi pada saat membuat media permainan. Akan tetapi para pemateri memiliki cara yang sangat mendukung bagi pemecahan permasalahan ini. Para pemateri (pelaksana pengabdian) melakukan pendampingan/bimbingan kepada para peserta pelatihan. Secara telaten dan runtut dilaksanakan untuk membantu peserta pelatihan menyelesaikan pembuatan desain.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada proses pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kegiatan penyampaian materi terkait tentang media permainan tematik integratif dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Proses penyampaian materi terkait tentang media permainan tematik integratif dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang akan menjadi penilaian pada anak usia dini.



Gambar 2. Media permainan tematik integratif

Media permainan tematik integratif yang sudah dirancang untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini.



Gambar 3. Diskusi kelompok terkait permainan yang akan dirancang oleh masing – masing kelompok



Gambar 4. Kegiatan diskusi dan di dampingin oleh Tutor Kegiatan

Proses pembimbingan dimana para peserta diminta untuk membuat kelompok dan mendiskusikan media permainan yang akan di rancang serta menjelaskan tujuan dari permainan yang telah mereka rancang dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.



Gambar 5. Kelompok menjelaskan media permainan yang akan di kembangkan untuk meningkatkan perkembangan anak



Gambar 6. Mempraktekkan cara penggunaan media yang sudah di rancang oleh masing – masing kelompok



Gambar 8. Mempraktekkan cara penggunaan media yang sudah di rancang oleh masing – masing kelompok

Setiap kelompok menjelaskan media permainan yang telah dirancang dan mempraktekan cara kerja dari media permainan tersebut seperti yang terlihat pada gambar di atas.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut. 1. Pengabdian berupa pelatihan “Pengembangan Permainan Tematik Integratif Pendidikan Anak Usia Dini” di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi telah terlaksana sesuai dengan jadwal. 2. Pengabdian berupa pendampingan pembuatan media dalam bentuk permainan bagi guru TK/PAUD yang ada di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi telah terlaksana sesuai dengan jadwal dan kriteria keberhasilan; dan 3. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini guru TK/PAUD di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi dapat meningkatkan kreativitas dan bisa berinovasi dalam merancang desain permainan tematik integratif.

Saran yang diajukan berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut. 1. Hendaknya dilaksanakan kegiatan lanjutan sebagai tindak lanjut atas kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, berupa pendampingan pelaksanaan penelitian. 2. Selain kegiatan pendampingan pada pelaksanaan penelitian, hendaknya ditindaklanjuti pula dengan kegiatan pendampingan pelaporan penelitian. 3. Sebagai penyempurna kedua saran sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Athar, G. A. (2011). *Pengembangan pembelajaran matematika dengan pendekatan pendidikan matematika realistik (PMR) berbasis budaya cerita rakyat melayu riau pada kelas 3 sekolah dasar*. Tesis, tidak dipublikasikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anggani, S. (2012) *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. Jakarta : Grasindo.
- Condro, R.M. (2009). Meningkatkan kemampuan matematika di sekolah dasar dengan menggunakan pembelajaran sosiokultural. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Volume 3 No. 2 September. ISSN. 1979-9594, pp.166- 178, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. New York: CBS College Publishing.
- Morgan, P.L., et.al. (2009). Five-year growth trajectories of kindergarten children with learning difficulties in mathematics. *Journal of Learning Disabilities*, Volume 42

Number 4.

- Ismail A. (2009). *Education Games; Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media : Yogyakarta.
- Paiman. (2009). Olahraga dan kebugaran jasmani (physical fitness) pada anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, November 2009, Th. XXVIII, No. 3.
- Joyce, B., & Weil, M. (2004). *Models of teaching*. Boston: Pearson Education. Inc.
- Sudjana, N. (1990). *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi.
- Trianto. (2011). *Desain pengembangan pembelajaran tematik*. Jakarta: Kencana Penada Media Group.