



POLA KERJA SAMA GURU DAN ORANGTUA MENGELOLA BERMAIN AUD SELAMA MASA PANDEMI COVID-19

Khadijah¹, Media Gusman¹

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email: khadijah@uinsu.ac.id, medyasikumbang734@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model bermain yang diterapkan oleh guru TK Rusyda selama masa darurat Covid-19, Pola kerjasama guru dan orang tua dalam mengelola bermain AUD di rumah, Kendala yang dihadapi selama proses belajar dan bermain di rumah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan pendekatan studi kasus. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga model permainan yang digunakan selama masa darurat Covid-19, yakni model satu arah (hanya mengirimkan tugas, tanpa komunikasi), model dua arah (komunikasi kepada satu orang tua dan anak), dan model multi-arah (komunikasi dengan banyak anak). Terdapat empat pola kerjasama yakni kerjasama sebagai guru Pendamping, Kerjasama sebagai fasilitator, Kerjasama menciptakan *Friendly E-Leraning*, kegiatan Jumat parenting. Kendala yang dihadapi di antaranya kesalahan mindset orang tua tentang kegiatan bermain yang di anggap bukan dari bagian belajar, kurangnya pemahaman tentang penggunaan teknologi, orang tua memiliki kesibukan dalam bekerja, kurangnya referensi pemilihan permainan.

Kata Kunci: Bermain, Belajar, Guru, Orang tua

Abstract

This study aims to determine the play model applied by TK Rusyda teachers during the Covid-19 emergency period, the pattern of collaboration between teachers and parents in managing early childhood play at home, the obstacles encountered during the learning process and playing at home. The research method used is a qualitative method, with a case study approach. The results showed that there were three game models used during the Covid-19 emergency, namely the one-way model (only sending assignments, without communication), the two-way model (communication to one parent and child), and the multi-directional model (communication with many people). There are four patterns of collaboration namely cooperation as a Co-teacher, Cooperation as a facilitator, Cooperation creating Friendly E-Leraning, Friday parenting activities. A problem that discusses the way parents think about play activities that are considered not from learning, more understanding about the use of technology, parents have a busy life at work, looking for a reference game selection.

Keywords: Play, Study, Teacher, Parent

PENDAHULUAN

Sejak keluarnya Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2020 tertanggal 24 Maret 2020, maka selama masa darurat penyebaran covid-19 pelaksanaan pembelajaran di semua jenjang pendidikan dilaksanakan dari rumah, atau secara dalam jaringan (*online*). Tidak hanya pembelajaran akan tetapi aktivitas pendidikan lainnya seperti evaluasi, administrasi, bahkan sampai penerimaan siswa baru pun dilakukan dengan cara *online*. Kebijakan ini sebagai langkah dalam memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19 dan menyelamatkan generasi muda dari terkena virus tersebut. (Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, 2020)

Memang kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*online*) bukanlah hal yang baru bagi guru-guru di Indonesia, akan tetapi banyak guru yang belum terlalu akrab dengannya, sebab dalam keseharian memang rata-rata guru lebih dominan menggunakan pembelajaran tatap muka di banding dalam jaringan. (Dewi, 2020). Terlebih lagi pada pembelajaran anak usia dini, yang notabene kesehariannya guru dan siswa lebih memilih untuk bermain secara tatap muka dan interaksi langsung. Tentu

ketidakakraban ini membuat guru, orang tua, dan siswa harus lebih beradaptasi, agar interaksi pembelajaran tetap terjalin walau dengan jarak jauh.

Pembelajaran *online* pada tingkat pendidikan menengah dan tinggi mungkin tidaklah terlalu sulit untuk diterapkan, mereka akan dengan mudah untuk beradaptasi, sebab dalam keseharian mereka telah hidup berdampingan dengan *Smartphone*. Dapat dikatakan mereka dapat melakukannya secara mandiri tanpa didampingi oleh orang tua. Berbeda halnya dengan jenjang anak usia dini, mereka tidaklah dapat melaksanakannya secara mandiri, mereka membutuhkan keterlibatan orang tua sebagai pendamping, dan pemandu mereka untuk ikut serta dalam pembelajaran jarak jauh tersebut. (Kusmana, 2011), (Widyanuratikah, 2020).

Namun bagi sebagian lembaga pendidikan AUD, kerjasama guru orang tua ini lah yang saat ini sering menuai masalah. Kerjasama yang terjalin tidaklah selalu berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Ini terjadi karena beberapa faktor, seperti keterbatasan waktu luang orang tua, kurangnya pemahaman orang tua terhadap teknologi, kurangnya kreativitas, dan lain sebagainya. Tentu muara dari permasalahan ini berdampak pada perkembangan diri anak, seperti

perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas anak yang berkembang tidak sesuai yang diharapkan oleh kurikulum.

Uraian di atas mencerminkan permasalahan yang terjadi di TK Rusyda Medan. Berdasarkan survey penulis terhadap lima TK di Kelurahan Binjai Kecamatan Medan Denai, TK ini menjadi TK yang paling instens dan konsisten dalam menerapkan pembelajaran berbasis E-Learning. Beda dengan TK di sekitarnya yang tetap menjalankan belajar dari rumah, namun model pembelajarannya hanya berbentuk penugasan seara kolektif untuk beberapa waktu ke depan. Sehingga komunikasi interaktif secara virtual itu jarang di lakukan. Saat ini TK Rusyda mengimplementasikan kebijakan pemerintah untuk melakukan pembelajaran dan bermain dengan sistem jarak jauh (*online*). Namun pola kerjasama orang tua dan pendidik awalnya sempat menjadi masalah serius, bahkan-bahkan banyak orang tua yang menolak kebijakan belajar dan bermain dari rumah tersebut. Hasil observasi awal secara sederhana pada akhir maret yang dilakukan lewat dengar pendapat/keluhan (informal) beberapa wali murid yang tinggal di sekitaran TK Rusyda, selama kurang lebih 1 Minggu, menunjukkan bahwa, sebgai orang tua beranggapan bahwa pembelajaran dari rumah malah membuat anak

ketergantungan dengan *smartphone*, sebagian orang tua yang beranggapan bahwa kondisi ini hanya menguntungkan pihak sekolah saja, dan merugikan pihak orang tua, sebab mereka harus ekstra mengeluarkan biaya tambahan pembelian paket internet, bahkan ada yang beranggapan bahwa bermain (belajar) jarak jauh merupakan kegiatan sia-sia semata, sebab secara tak langsung anak mereka juga bermain di rumah.

Kebijakan bermain dan belajar dari rumah tentu diharapkan sebagai pengganti tatap muka, dan diharapkan anak tetap bermain dan mengembangkan diri di tengah masa darurat ini. (Arifa, 2020). Bermain dengan control guru tentu akan berbeda hasilnya dengan bermain layaknya biasa, sebab guru menjadikan kegiatan bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan perkembangan diri mereka. Tetapi hal ini lah yang awal mulanya banyak disalahpahami oleh para orang tua di TK Rusyda Medan.

Walau demikian awalnya saat ini memang tetap terlaksana bermain dan belajar dari rumah. Hal ini dilakukan melalui kerja sama antara pendidik, dan orang tua dalam mengelola permainan dan pembelajarannya. Apa yang sedang dan telah dilakukan oleh TK Rusyda ini memang mencerminkan permasalahan yang sebenarnya bukan hanya terjadi di sekolah

tersebut saja, akan tetapi hampir seluruh TK di sekitarnya mengalami hal yang sama. Untuk itulah penulis tertarik untuk mendalami pola kerjasama keduanya. Dengan harapan hasil penelitian ini tentu akan dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan AUD lainnya.

Agar penelitian ini terarah dan terukur, maka fokus permasalahan penelitian yang akan dikaji seputar strategi pembelajaran jarak jauh, Pola kerjasama guru dan orangtua dalam mengelola aktivitas bermain anak, dan kendala yang dihadapi dalam penerapan bermain dan belajar dari rumah. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1) Model bermain yang diterapkan oleh guru TK Rusyda selama masa darurat Covid-19, 2) Pola kerjasama guru dan orang tua dalam mengelola bermain AUD di rumah, 3) Kendala yang dihadapi selama proses belajar dan bermain di rumah.

Penelitian ini terbilang unik dan mutakhir, dikatakan unik karena rata-rata penelitian hanya membahas seputar permasalahan pembelajaran *online* pada tingkat menengah dan pendidikan tinggi, namun penelitian ini mencoba untuk melihat permasalahan tersebut pada tingkat usia dini. Penulis mengambil subjek AUD ini dengan asumsi tentu akan timbul lebih banyak masalah di banding pada tingkat menengah atas atau pendidikan tinggi,

sebab anak usia dini tidaklah dapat secara mandiri belajar dari rumah. Dikatakan mutakhir, karena isu tentang problem pembelajaran secara online memang saat ini seang marak diperbincangkan oleh banyak kalangan, bahkan tak sedikit orang tua yang mulai meragukan *output* pembelajaran daring.

Untuk lebih mempertajam analisa saat menguraikan hasil penelitian dan pembahasan, maka di bawah ini akan diuraikan beberapa ulasan teori yang berkaitan dengan judul penelitian ini:

Bermain dan Permainan AUD

Kegiatan bermain tidaklah dapat dipisahkan dalam perkembangan kehidupan anak-anak. Keberadaannya sejalan dengan perjalanan umur anak-anak, ia akan hilang dari kehidupan seseorang sejalan dengan bertambah dewasanya usia seseorang. Bahkan dalam beberapa pendapat mengatakan bahwa pada masa dewasa pun seseorang masih mau untuk bermain. (Khadijah & Armanila, 2017). Mengenai pengertian bermain terdapat teori yang menjelaskannya, yakni teori klasik dan juga teori modern. Teori klasik di antaranya:

- a) Teori *Practice Theory* (Karl Gross), bermain diartikan sebagai aktivitas melatih instink dan diri untuk mampu membiasakan, mempertahankan dan menjalankan peran kehidupannya sebagai

manusia dan masyarakat pada masa usia dewasa. (Jhonson et al., 1999), (Groos, 1912)

b) Teori *Surplus-Energy Theory* (Herbert Spencer), bermain diartikan aktivitas penyaluran energi yang berlebih dari tubuh manusia. Energi dalam hal ini modal untuk beraktivitas, dan untuk memenuhi peranannya manusia tidaklah teralu begitu banyak memerlukan energi, sedangkan sisanya itulah yang dibuat manusia untuk bermain. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan sedih dan tertekan. (Knoers, F.J. Monks & Haditono, 2016).

c) Teori Hall, bermain di artikan sebagai warisan kebudayaan orang-orang terhadulu yang dimainkan dari generasi ke generasi hingga pada saat ini. (Khadijah & Armanila, 2017)

Sedangkan dalam teori modern salah satunya menurut Vigotsky, menurutnya bermain dapat diartikan interaksi anak dengan lingkungan dalam hal mengkonstruksi pengetahuan abstraknya melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Hal ini terjadi karena anak-anak

tidak mampu berpikir abstrak tanpa adanya konstruk. (Bodrov, 2015). Bermain memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seorang anak, di antaranya sebagai berikut:

- Bermain dapat membantu anak dalam mengkonstruksi pengetahuan abstraknya
- Bermain membantu meningkatkan kecerdasan kognitif anak
- interaksinya terhadap lingkungan membuat anak semakin peka terhadap lingkungan di sekitarnya
- membiasakan anak untuk terampil dalam memahami sesuatu yang abstrak
- membiasakan anak untuk terampil dalam berpikir impulsif
- menciptakan kemandirian dalam berfikir dan membangun konsep-konsep abstrak seperti aturan, nilai-nilai dan kultur. (Khadijah & Armanila, 2017), (Musfiroh, 2014).

Masa anak usia dini merupakan masanya bermain, sehingga semua aktivitas dalam rangka mendukung perkembangan diri anak dilakukan melalui aktivitas bermain. Baik perkembangan kognitif, perkembangan moral, sosial, dan emosional, perkembangan agama, perkembangan bahasa dan seni, perkembangan motorik, dan sebagainya. Aktivitas bermain harus mampu di *setting*

oleh orang tua agar terarahkan kepada perkembangan diri anak. Sebab jika permainan itu tidak dikontrol dan di rekayasa sesuai kurikulum, maka tentu bermain hanya sekedar aktivitas mengisi waktu luang saja, tanpa mengarah kepada perkembangan diri anak-anak. (Sujiono, 2013)

Pada dasarnya bermain melibatkan gerakan fisik, aktivitas kognitif, dengan aturan dan waktu yang disepakati, sehingga lazimnya bermain melibatkan kontak fisik satu sama lain, baik bersama teman dan juga gurunya, walaupun ada juga beberapa jenis permainan yang dapat dilakukan sendiri. Pada masa darurat penyebaran Covid-19, aktivitas bermain anak usia dini tentu mengalami perubahan yang cukup drastis, kini tidak lagi dilakukan di luar rumah akan tetapi dilakukan dirumah, dahulu mungkin dilaksanakan secara klasik atau bersama-sama, namun saat ini bermain dilakukan dengan kerluarga terdekat, seperti ayah, ibu, kakak, atau lainnya.

Pembelajaran berbasis dalam jaringan (*online*)

Pembelajaran dalam jaringan merupakan bentuk inovasi pembelajaran kekinian, dalam arti ia merupakan model pembelajaran terbaru, yang pada masa-masa lalu tidaklah di jumpai. Inovasi pembelajaran menuntut kemudahan dalam pelaksanaannya, begitu juga pembelajaran

berbasis dalam jaringan, ia menjadikan pembelajaran menjadi mudah dilaksanakan, seperti jarak yang jauh menjadi dekat, sesuatu yang abstrak menjadi konkrit, sesuatu yang memerlukan waktu yang lama menjadi singkat, ringkasnya pembelajaran online memberikan kemudahan bagi seseorang. (Hartanto, 2016).

Pembelajaran online merupakan pembelajaran pada era revolusi industri 4.0, ia sebagai wujud untuk menyahuti era digitalisasi yang hampir merambah semua sisi kehidupan manusia, termasuklah di dalamnya dunia pendidikan. Saat ini hampir semua lembaga pendidikan telah menerapkan pembelajaran *online* terlebih pada masa darurat Covid-19 saat ini. (Nata, 2018), (Rusadi et al., 2019) Pembelajaran berbasis digital menjadi pilihan satu-satunya yang aman untuk diterapkan, Kelebihannya mampu membuat orang tidak bertemu dan kontak fisik secara langsung, tidak menuntut untuk bertemu dalam satu tempat yang sama, dan mampu menyimpan semua kegiatan yang telah di lalui tanpa perlu harus mencatatnya.

Disamping kelebihan tentu pembelajarn *online* memiliki kelemahan, di antara kelemahannya ialah pembelajaran online menyebabkan tingkat stres yang tinggi sebab bagi pemula pembelajaran online menuntut banyak kesiapan seperti perangkat keras, perangkat lunak, internet,

dan juga kesepakatan aturan, di tambah otak adalah anggota tubuh yang paling dominan dalam bekerja saat pembelajaran *online* (anggota tubuh yang lain tidak demikian), tentu memicu otak lebih cepat untuk lelah dan stress. Kelemahan lainnya, pembelajaran online membutuhkan biaya yang cukup mahal di banding dengan pertemuan tatap muka. (Hendrastomo, 2008). Pembelajaran online memiliki kesulitan dalam membentuk keperibadian, secara utuh, karena dalam kondisi jarak jauh. (Lubis, 2016)

Kerjasama Guru dan Orang Tua

Dalam dunia pendidikan ada yang disebut dengan Tri Pusat Pendidikan, artinya tiga pusat pendidikan yang terdiri dari lembaga, orang tua, dan masyarakat. Disebut pusat karena ketiganya menjadi pusat atau kunci dari tercapainya tujuan pendidikan, ketiganya harus saling bekerjasama sesuai dengan perannya masing-masing.

Guru dan orang tua pada dasarnya sama-sama pendidik, hanya saja keduanya memiliki peran yang berbeda, guru menjadi pendidik di sekolah, sedangkan orang tua menjadi pendidik di rumah. Kasus mewabahnya virus Covid-19, memaksa keduanya harus lebih ekstra lagi dalam bekerja sama. Bahkan banyak tugas yang seharusnya dilakukan guru kini beralih kepada orang tua.

Kerjasama menjadi begitu penting keberadaanya, terutama pada anak Usia dini yang terbilang sebagai insan yang belum mandiri. Dalam konteks manajemen kerjasama yang baik adalah kerjasama yang keduanya saling bertanggung jawab terhadap perannya,

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian kualitatif. Metode penelitian ini menghendaki naturalisasi dalam pemerolehan data. Metode ini bekerja dengan cara alami dan menyajikan temuan sesuai apa adanya atau dengan kata lain sesuai data yang ditemukan di lapangan. Penelitian kualitatif untuk menguraikan fenomena dan fakta yang terjadi dari kejadian atau yang menjadi objek penelitian. (Moloeng, 2008). Walaupun secara redaksional, uraian temuan penelitian lebih banyak menggunakan redaksi kalimat yang dibangun oleh peneliti sendiri, tetapi tetap semaksimal mungkin akan mendasarkannya kepada fenomena atau fakta yang ada.

Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan studi kasus, Pendekatan ini berusaha untuk mendekripsikan dan menguraikan secara kompleks tentang kasus dari berbagai dimensi. Dalam hal ini kasus dipandang sebagai '*a bounded system*' (sistem terikat),

maksudnya kasus di anggap tidaklah dari satu sudut pandang saja, melainkan dibangun dari ragam kasus yang ada di sekitarnya, oleh sebab itu lahs sebuah kasus dalam penelitian haruslah dilihat dari ragam dimensi. Ketika hanya dipahami dalam satu dimensi saja maka akan mendapatkan pemahaman kasus yang tidak mendalam dan tidak sempurna. (Creswell, 2007), (Yin, Robert K., 2003).

Dalam penelitian ini kasus yang dimaksud yakni problematika pembelajaran dalam jaringan pada AUD di TK Rusyda Medan, yang secara vertikal dipengaruhi karena kesenjangan kerjasama antara guru dan orang tua dalam mengelola aktivitas dan intensitas bermain dan belajar AUD selama masa pandemic Covid-19. Kedua kasus ini akan dipahami seara bersamaan sehingga mendapatkan hasil yang kompleks.

Lokasi TK Rusyda Medan terletak di jalan Bromo Gg. Satia Medan No. 5 Kelurahan Binjai, Kecamatan Medan Denai. Tetapi dikarenakan dalam masa darurat Covid-19, maka penelitian ini secara keseluruhan dilakukan dengan mekanisme dalam jaringan. Sedangkan waktu penelitian dilakukan dua bulan, yang dimulai dari bulan April hingga Mei 2020. Waktu penelitian dilakukan dengan kondisi yang fleksibel dalam arti peneliti menyesuaikan dengan waktu yang

telah ditentukan oleh informan. Ringkasnya tidak ada waktu yang seragama, beberapa kali penelitian dilakukan pada malam hari, beberapa kali juga dilakukan di siang hari.

Adapun yang menjadi informan penelitian di antaranya guru TK Rusyda yang terdiri dari 5 orang, dan orang tua siswa yang terdiri dari 30 orang. Selain keduanya peneliti juga melacak informasi melalui kepala sekolah TK Rusyda, dalam hal ini bertujuan untuk melacak informasi yang berkaitan dengan kebijakan penerapan pembelajaran berbasis daring selama Covid-19. Informan ini dimintai keterangan untuk mendapatkan informasi fakta seputar penelitian.

Sedangkan pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Adapun teknik yang digunakan secara keseluruhan berbasis *online*. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur, dalam arti wawancara yang telah ditentukan terlebih dahulu daftar pertanyaanya. (Sugiyono, 2008). Wawancara ini dikemas dengan menggunakan aplikasi *google form*, lantas kemudian *google form* tersebut dibagikan kepada informan untuk dimintai agar dijawab dan dikirimkan kembali kepada peneliti.

Begitu juga dengan observasi, juga menggunakan teknik berbasis jarak jauh,

dalam hal ini peneliti mengamati video-video rekaman hasil pembelajaran online yang dilakukan selama beberapa kali. Video pembelajaran ini diamati untuk kemudian diambil kesimpulan terhadap praktik pembelajaran berbasis *online* tersebut. Sedangkan studi dokumentasi dilakukan dengan menganalisa surat edaran, surat pemberitahuan, dan ragam tugas dan dokumen tertulis lainnya yang disebar kepada orang tua melalui jaringan internet via *whatsapp*. Surat-surat itu kemudian dijadikan sebagai dasar untuk mengeneralisasikan aktivitas bermain dan belajar secara online dan problematika yang dihadapi.

Secara general analisis data dilakukan dengan teknik analisis deksriptif, maksudnya kasus dipahami dari semua sudut, kemudian diambil kesimpulannya, lantas kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan redaksi kalimat peneliti sendiri. Interpretasi ini diurai secara deskripsi, dala arti menggambarkan secara utuh apa yang terjadi sesuai fakta di lapangan. Yang dimaksud dengan interpretasi peneliti dalam hal ini bukanlah berarti jauh dari kenyataan, sebisa mungkin dalam hal ini peneliti akan tetap menggunakan redaksi kalimat sebagaimana yang dituturkan oleh informan penelitian, akan tetapi pada beberapa kalimat akan disesuaikan redaksi kalimatnya agar

terdapat keseragaman dalam uraian penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa fokus dalam penelitian ini sebanyak tiga permasalahan, sehingga uraian hasil dan pembahasan ini juga dibagi kepada tiga bagian tersebut:

Model Bermain AUD Selama Masa Darurat Covid-19

Hasil wawancara dengan kepala TK Rusyda Medan, diungkapkan bahwa selama masa darurat Covid-19 proses pembelajaran dilakukan dari rumah berbasis digital. Mekanisme kegiatan sekolah dilakukan dengan mengikuti arahan dari wali kelas masing-masing. Namun secara detailnya dapat dilihat di bawah ini, hal ini sesuai dengan hasil pengamatan peneliti terhadap surat-surat edaran yang dikeluarkan oleh pihak sekolah untuk dishare di *group whatsapp* wali kelas:

- Langkah pertama, guru mengumpulkan nomor kontak orang tua siswa
- Langkah kedua, guru menggunakan aplikasi Whatsapp dan menggabungkan semua orang tua tadi dalam satu group. Group Tersebut dijadikan sebagai wadah untuk berbagi informasi dan sebagai wadah berkonsultasi

- Langkah ketiga, guru memanfaatkan group tersebut untuk beberapa hal, yakni memberikan tugas, memberikan nilai evaluasi, memberikan tutorial permainan, dan mengajak orang tua untuk saling bekerja sama
 - Langkah ke empat, meminta orang tua untuk membantu anak-anaknya dalam mengirimkan tugas yang telah diperintahkan atau sekedar memastikan bahwa perintah guru telah dilaksanakan (sesuai pengamatan peneliti, dalam satu minggu pihak sekolah hanya membernarkan wali kelas memberikan tugas sebanyak 3 kali dalam satu minggu, selebihnya dan 3 hari berikutnya digunakan untuk bermain yang di pandu dan diarahkan oleh wali kelas).
 - Setiap 10 hari sekali wali kelas berinteraksi secara klasikal menggunakan aplikasi *Zoom*, hal ini bertujuan untuk mengembangkan interaksi dan komunikasi siswa dengan teman-temannya, walau melalui komunikasi virtual.
- Beberapa model bermain yang dilakukan di TK Rusyda berdasarkan arah komunikasinya, ialah sebagai berikut:

Tabel 1
Mode Bermain AUD dari rumah

No	Model Bermain	Deskripsi	Media
1	Model satu arah	Dalam hal ini guru tidaklah berkomunikasi secara interaktif kepada anak dan orang tua, melainkan hanya mengirimkan tugas semata. Seperti mengirimkan pesan, rekaman suara, ataupun mengirimkan video tutorial yang menjadi tugas siswa pada hari itu	Rekaman Video
2	Model dua arah	Dalam hal ini guru berkomunikasi secara interaktif kepada orang tua dan anak. Aktivitas ini terjadi sebagaimana pengamatan peneliti melalui aplikasi <i>whatsapp</i> menggunakan fitur <i>video call</i> . Sang guru meminta siswanya secara langsung mempraktikkan aktivitas bermain yang diminta oleh guru.	Whatsapp dan Zoom
3	Model multi arah	dalam hal ini guru berkomunikasi secara interaktif kepada seluruh peserta didik menggunakan aplikasi <i>Zoom</i> . Sebagaimana hasil pengamatan, di antara yang dilakukan guru dalam kegiatan	Zoom

		multi arah ini ialah bermain tebak-tebakan atau bermain teka-teki, atau sekedar bercanda tawa bertanya kabar dan aktivitas yang dilakukan di rumah.	
--	--	---	--

Teori manajemen yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa model-model ini berhasil, mana kala pihak satu dengan pihak lainnya melaksanakan perannya. Oleh karena itu, penting mengetahui peran masing-masing. (Syaafaruddin & Anzizhan, 2017).

Di bawah ini gambar yang menunjukkan model komunikasi guru selama Covid-19:

Gambar 1
Komunikas Guru Menggunakan zoom



Beberapa model bermain berdasarkan jenis aspek pengembangan diri anak, sebagaimana hasil wawancara penulis terhadap beberapa orang tua siswa, ialah sebagai berikut:

- Permainan Aspek Kognitif

Melipat kertas origami, bermain congklak, menghitung benda, menggunting pola, bermain ular tangga, mengumpulkan bentuk benda, bermain teka teki, tebak nama benda dan warna

- Permainan aspek Motorik
Petak umpet, lompat tali, berjalan jongkok, permainan Engklek, bermain kerak plastisin, bermain lari-lari dan berkeliling rumah, senam humoris
- Permainan aspek bahasa
Bernyanyi bersama, saling bercerita, menirukan suara tertentu, bermain lawan kata sederhana.
- Permainan aspek agama
Bernyanyi religi sederhana, cerita Islami, menyebutkan nama-nama ciptaan Allah, menyebutkan kalimat thayyibah.
- Permainan aspek sosio emosional
Tebak raut wajah, tebak gambar, menirukan raut wajah disertai dengan perasaan, permaianan siapa aku, permainan keakraban bersama orang tua.

Untuk memperjelas pembahasan di bawah ini akan di cantumkan beberapa gambar:

Gambar 2
AUD Bermain Lipat Kertas dari Rumah



Pola Kerjasama Guru dan Orang Tua Mengelola Bermain AUD di Rumah

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa keberhasilan pembelajaran *online* terletak dari baik atau tidaknya kerjasama antara orang tua dan guru. Semakin baik kerjasama tentu hasil pembelajaran akan semakin baik, begitu juga sebaliknya. S

- Kerjasama sebagai fasilitator

Dalam proses bermain adakalanya orang tua berfungsi sebagai fasilitator. Fasilitator disini maksudnya ialah memfasilitasi anak untuk dapat berkomunikasi dengan gurunya. Hal ini dikarenakan sang anak tidaklah dapat sepenuhnya menggunakan *smartphone* atau laptop secara mandiri. Dalam hal ini juga orang tua membantu untuk memberikan pemahaman terhadap pesan ataupun perintah yang disampaikan oleh gurunya. Sebab tidak semua pesan dan perintah tugas dapat dengan mudah dipahami oleh anak.

Orang tua dalam hal ini, membantu anak dalam berinteraksi dengan gurunya lewat media sosial, ataupun lewat media pembelajaran online lainnya. Peran sebagai fasilitator ini sering kali diabaikan oleh orang tua, padahal sebenarnya secara tidak langsung terdapat banyak pelajaran yang didapat anak. Tetapi sering sekali hal ini tidak disadari oleh orang tua. Di antara pelajaran yang didapat anak ketika orang tua bertindak sebagai pendamping ialah pembelajaran moral ketika berbicara kepada yang lebih dewasa, pembelajaran mempergunakan bahasa yang benar saat berkomunikasi gurunya, pembelajaran sosio emosional ketika berhadapan dengan lawan bicara. Pembelajaran ini hanya akan di dapat tatkala orang tua memberikan dampingan terhadap anaknya. (Lubis & Nasution, 2017). Kondisi ini diharuskan karena anak-anak tidak dapat belajar secara mandiri.

Kerjasama orang tua sebagai fasilitator bagi anaknya dalam pembelajaran ini bukanlah tercipta secara alami begitu saja, melainkan atas arahan dan instruksi dari pihak sekolah sebelum memulai pembelajaran. Hasil wawancara penulis dengan para wali kelas, mengungkapkan bahwa dalam hal ini orang tua memang diminta untuk memfasilitasi anaknya tatkala pembelajaran dimulai, bahkan pihak wali kelas tidak akan

memberikan respon ketika sang anak hanya sendiri *online* tanpa di damping oleh orang tuanya. Menurut para guru hal ini untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan seperti kesalahan dalam pemahaman, dan penyalahgunaan penggunaan *smartphone*.

- Kerjasama sebagai guru Pendamping

Selain sebagai fasilitator, adakalanya orang tua sebagai guru pendamping. Maksudnya dalam hal ini orang tua menjadi guru pendamping bagi anak tatkala di rumah. Hal ini biasa dilakukan oleh orang tua, sebab lazimnya pada guru hanya memberikan tutorial atau pun penugasan dalam bentuk kiriman teks saja, sehingga dalam proses pelaksanaan di pandu oleh orang tua, bahkan dalam proses evaluasinya pun terkadang diserahkan kepada orang tua.

Proses ini memang bukanlah standar yang biasa dilakukan dalam dunia pendidikan, akan tetapi hal ini terjadi dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan bagi anak untuk dapat bersekolah seperti biasanya. Oleh karena itu, TK Rusyda dalam hal ini menjalin kerjasama dengan orang tua, dengan menjadikan orang tua sebagai guru pendamping.

Terkait dengan bermain, dalam hal ini biasanya guru memberikan tutorial tentang satu permainan, lalu kemudian meminta anak-anak untuk

mempraktikkannya di rumah dengan di damping oleh orang tua. Seperti beberapa kali wawancara dengan orang tua siswa, penulis mendapati informasi bahwa guru biasanya mengirimkan video tentang langkah-langkah, dan mencontohkan permainannya, lalu meminta siswa untuk mempraktikkannya dengan di damping oleh orang tua. Sebagai contoh yang pernah dilakukan, yakni permainan aspek kognitif dan motorik, yaitu permainan mencari benda-benda yang termasuk dalam kategori benda yang ada di dapur dan sebagainya.

TK Rusyda memang tidaklah selalu mempergunakan metode guru pendamping ini sebagai metode utama, sebab jika ini dilakukan maka biasanya orang tua sendiri akan menjadi jenuh, bahkan tidak sedikit dari mereka yang banyak melakukan protes terhadap kebijakan sekolah tersebut. Biasanya hal ini dilakuka oleh guru utama untuk permainan-permainan yang sifatnya baru yang memerlukan adanya tutorial dan meminta siswa untuk melakukan perintah permainan tersebut dan meminta orang tua untuk memberikan dampingan terhadap aktivitas bermain anak tersebut.

- Kerjasama menciptakan *Friendly E-Leraning*

Sebenarnya istilah *Friendly E-Leraning* ini merupakan istilah yang berasal dari interpretasi peneliti sendiri. Maksud dari istilah itu adalah pembelajaran *online*

yang bersahabat. Kerjasama ini tidak hanya ditunjukkan kepada guru-guru semata akan tetapi ditujukan juga kepada orang tua. Kedua-keduanya sepakat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bersahabat. Sebab hasil wawancara peneliti dengan para guru menyebutkan bahwa pembelajaran *e-learning* pada dasarnya berpotensi menimbulkan tekanan depresi yang begitu berat. Sebab sebagaimana telah disebutkan di atas bahwa pembelajaran *e-learning* hanya menuntuk dominasi pikiran, mata dan telinga saja, sementara anggota tubuh yang lain dalam hal ini tidaklah bergerak layaknya otak dan mata. Tentu potensi stress lebih mudah terjadi pada diri orang yang malakukan pembelajaran online.

TK Rusyda Medan yang menerapkan pembelajaran e-learning, memberikan kemudahan kepada siswa dan orang tua dalam aktivitas pembelajarannya. Pembelajaran E-learning tentu tidaklah bisa di paksa agar memiliki hasil yang sama seperti pembelajaran tatap muka. Anak-anak diupayakan semaksimal mungkin agar mereka dapat bermain dan tanpa merasa terbebani dari kegiatan bermainnya. Dalam hal ini yang harus dilakukan merekayasa suasana agar terkesan tidak formal seperti yang terjadi di kelas. Guru dapat memperlakukan anak-anak layaknya siswa di kelas, akan tetapi suasana pembelajaran

harus santai dan tidak menegangkan, sebab jika tidak akan membuat anak menjadi takut dan pemalu.

- Kegiatan Jumat *Parenting*

Untuk meningkatkan kerjasama guru dan orang tua, maka di TK Rusyda khusus untuk hari jum'at diadakan kegiatan *parenting*. Biasanya kegiatan ini diadakan secara tatapmuka, namun dikarenakan masa darurat Covid-19 maka kegiatan diadakan secara *online*. Kegiatan ini disamping mepererat tali silaturahmi, juga meningkatkan pemahaman orang tua tentang bagaimana cara mengasuh dan mendidik anaknya dengan baik dan benar. Jika orang tua memiliki pemahaman akan hal itu maka akan dengan mudah untuk mengarahkan orang tua dalam kegiatan bermain yang dilakukan secara *online*.

Sebab kadang kala kurangnya kerjasama antara orang tua dengan guru ini dipengaruhi karena kurangnya pemahaman mereka tentang dunia *parenting*. Itulah sebabnya dilakukan *parenting*, bahkan dalam kegiatan tersebut para orang tua diperkenankan untuk mengajukan pertanyaan kepada pemateri ataupun gurunya langsung. Kegiatan ini memang terbilang non formal, akan tetapi tentu memiliki dampak yang begitu besar terhadap perkembangan diri sang anak.

Kendala yang dihadapi ketika bermain dari Rumah

Bermain dari rumah memang terlihat lebih simple dan mudah, tetapi dalam penerapannya tentu banyak kendala, secara teoritis kendala itu bisa saja berasal dari pihak pertama (guru) atau pihak kedua (orang tua), teori manajemen mengajarkan bahwa kendala akan dapat di atasi mana kala masing-masing menjalankan fungsinya:

Tabel 2.
Kendala Bermain Daring di TK Rusyda

No	Kendala	Uraian
1	<i>Mindset</i>	Bermain tidak perlu untuk dikontrol oleh guru
		Bermain bukan bagian dari belajar
2	Kompe- tensi	Sebagian orang tua kurang terampil menggunakan teknologi
		Sebagian orang tua kurang kreatif mengeksplorasi pola bermain anak
		Kurang terampil menggunakan alat permainan tertentu
3	Waktu	Waktu dan durasi Daring terabaikan karena waktu kerja orang tua
		Waktu kerja membuat orang tua sering mengirimkan laporan
4	Antusias	Sebagian hanya sekedar daring, tanpa antusiasme untuk aktif
		Gangguan sinyal membuat antusiasme mereka menurun

SIMPULAN

Kerjasama antara guru dan orang tua memang menjadi syarat utama untuk terciptanya keberhasilan belajar dan

bermain secara daring. Model bermain secara daring di TK Rusyda ada tiga yakni model satu arah, model dua arah, dan model multi arah. Model satu arah dalam hal ini guru tidaklah berkomunikasi secara interaktif kepada anak dan orang tua, melainkan hanya mengirimkan tugas semata. Model dua arah dalam hal ini guru berkomunikasi secara interaktif kepada orang tua dan anak. Model multi arah dalam hal ini guru berkomunikasi secara interaktif kepada seluruh peserta didik menggunakan aplikasi Zoom.

Pola Kerjasama guru dan orang tua selama di rumah terbagi kepada empat pola yakni kerjasama sebagai fasilitator maksudnya ialah memfasilitasi anak untuk dapat berkomunikasi dengan gurunya. Kerjasama sebagai guru Pendamping, maksudnya dalam hal ini orang tua menjadi guru pendamping bagi anak tatkala di rumah. Kerjasama menciptakan *Friendly E-Learning*, Maksud dari istilah itu adalah pembelajaran *online* yang bersahabat. Kegiatan Jumat *Parenting*, Untuk meningkatkan kerjasama guru dan orang tua, maka di TK Rusyda khusus untuk hari jum'at diadakan kegiatan *parenting*.

Sedangkan kendala yang dihadapi di antaranya Kekeliruan *Mindset*, Sebagai orang tua menganggap bahwa bermain tidak perlu untuk dikontrol oleh guru, Bermain bukan bagian dari belajar. Kendala

minimnya kompetensi orang tua terutama dalam hal teknologi dan keterampilan mengajar. Kendala keterbatasan waktu orang tua dikarenakan kesibukannya dalam mengajar. Kendala minimnya antusiasme orang tua yang salah satunya dikarenakan gangguan sinyal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifa, F. N. (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat Covid-19. *Info Singkat, Kajian Singkat Terhadap Isu Aktuan Dan Strategis, XII* (No. 7/I/Puslit/April/2020), 13–18.
- Bodrov, E. (2015). Views on children's play, Vygotskian and Post-Vygotskian views on children's play. *American Journal of Play, 7*(3), 371.
- Creswell, J. (2007). *Qualitative inquiry & research design; choosing among five approaches*. Sage Publications.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(1), 55–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Groos, K. (1912). *Play of man, translate english: Elizabeth L. Baldwin*. D. Appleton and Company.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, 10*(1), 1–18.
- Hendrastomo, G. (2008). Dilema dan tantangan pembelajaran e-learning. *Majalah Ilmiah Pembelajaran, 1*–13.
- Jhonson, J. E., Cristie, J. F., & Yawkey, T. D. (1999). *Play and early childhood development*. Longman.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Perdana Publishing.
- Knoers, F.J. Monks, A., & Haditono, S. R. (2016). *Psikologi perkembangan; pengantar dalam berbagai bagiannya*. Gajah Mada Press.
- Kusmana, A. (2011). E-learning dalam pembelajaran. *Lentera Pendidikan, 14*(1), 35–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a3>
- Lubis, R. R. (2016). Kompetensi kepribadian guru dalam perspektif islam (Studi Pemikiran Nasih 'Ulwān Dalam Kitab Tarbiyatul Aulād). *Tazkiya, 5*(2), 1–13.
- Lubis, R. R., & Nasution, M. H. (2017). Implementasi pendidikan karakter di madrasah. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI), 3*(1), 15–32.
- Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, 1 (2020).
- Moloeng, L. J. (2008). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2014). *Teori dan konsep bermain*. Univeritas Terbuka.
- Nata, A. (2018). Pendidikan islam di era milenial. *Conciencia, 18*(1), 10–28. <https://doi.org/10.19109/conciencia.v18i1.2436>
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). *Analisis learning and inovasion skills mahasiswa pai melalui pendekatan saintifik dalam implementasi*. XIX(2), 112–131.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan AUD*. Indeks.
- Syaafaruddin, & Anzizhan. (2017). *Psikologi organisasi dan manajemen*.

Prenada Media Group.

Widyanuratikah, I. (2020). *Kemendikbud: jangan ada tugas ke anak PAUD selama pandemi*. Republika.

Yin, Robert K. (2003). *Case study research; design and methode*. Sage Publicatio

