



“PERAN DAN SIKAP ORANGTUA DAN GURU
MENGHADAPI PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI”

DR. IR. ADIYATI FATHU ROSHONAH, M.Pd.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

PADA ACARA PARENTING

DI RA ISTIQOMAH JAKARTA TIMUR

SABTU, 14 AGUSTUS 2021



Adiyati Fathu Roshonah

- Dosen Prodi PAUD di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta
- Kepala Biro Program Kegiatan Strategi Pengembangan Minat Baca di PP-GPMB (Pengurus Pusat Gerakan Masyarakat Minat Baca)
- Manajer Program SMART PARENT LM-PSDM TIC
- Narasumber Parenting dan Pegiat Literasi Keluarga
- Pengelola Komunitas Belajar Bengkel Kreasi (KBBK) TIC Titian Insan Cemerlang
- Kontributor Naskah dan Reviewer Buku-buku Parenting di Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga (2017-2019) dan di Direktorat PAUD Kemdikbud RI (2020)
- Pengelola TBM (Taman Baca Masyarakat) Cahaya
- Penulis Buku *Parenting Guide* "Membaca dan Menulis Se-Asyik Bermain : Cara Mudah Sederhana dan Penuh Cinta dalam Mendampingi Anak Senang Membaca dan Senang Menulis di Ruang Keluarga" (2006)
- Alumni S2-S3 PAUD Universitas Negeri Jakarta
- Ibu dari Penulis Cilik Seri KKPK (Kecil Kecil Punya Karya) Qurrota Aini; Penulis Cilik 12 Buku (2004)
- Email : adiyati.1809@gmail.com / **WA 081380210203**



Dampak Era Pandemi Covid-19

Inovasi & Empati Baru

Guru menyadari pentingnya peran orangtua berkontribusi

menyukseskan pendidikan anak.

Orangtua menjadi sadar betapa sesungguhnya tugas guru dalam mendidik anak anak mereka tidaklah mudah



INOVASI

1. Learning from Home:
Kolaborasi Antara Sekolah
dengan Orang Tua
2. Pembelajaran daring Sebagai
Peluang Sekaligus Tantangan
3. Model Pembelajaran di Masa
Pandemi Covid-19



Learning From Home



Pembelajaran Daring
Sebagai Peluang
Sekaligus Tantangan



Jenis

a. **Adjunct**, pembelajaran tatap muka dan dibantu sistem penyampaian daring sebagai tambahan, misalnya, untuk membantu pembelajaran dikelas, guru memberikan tugas kepada siswa mencari informasi tertentu melalui internet. Dalam kategori ini, pembelajaran daring hanya dijadikan tambahan dalam proses pembelajaran



Jenis

b. **Mixed/blended**, pembelajaran dilaksanakan menggunakan sistem daring dan tatap muka, mengkombinasikan antara pembelajaran daring dengan tatap muka. Setting belajar : yaitu

- **Sinkron** (belajar dalam kelas/ tatap muka)
- **Asinkron** (belajar diluar kelas/ daring).



BELAJAR MELALUI TVRI

- Dilakukan melalui membuka aplikasi lewat ponsel ataupun mendampingi anak belajar di rumah melalui TVRI.
- Jam **7.30-08.00 WIB** waktu pembelajaran bagi anak jenjang PAUD dan TK(Taman Kanak-Kanak).



Jenis

c. **Fully daring**, dalam kategori ini tidak ada tatap muka sama sekali, misalnya bahan belajar yang ditautkan melalui hyperlink seperti gambar dan teks.



- Untuk menghadapi tantangan ini, guru dan orangtua harus mampu beradaptasi dan mengembangkan kemampuannya dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan memanfaatkan setiap sumber dan teknologi yang tersedia agar terbiasa dan mudah dalam mewujudkan pendidikan yang lebih baik lagi dengan ataupun tanpa Covid-19.



Merdeka Belajar

- Proses pendidikan harus **menciptakan suasana-suasana yang membahagiakan.**
- Bahagia buat siapa?
- Bahagia buat guru, bahagia buat peserta didik, bahagia buat orang tua, dan bahagia untuk semua orang



Pembelajaran di
rumah memberikan
nilai positif bagi para
murid



Problematika dalam Penerapan

- Anak **tidak dapat belajar sendiri tanpa pendampingan** dari orang dewasa yang paham cara mengoperasikan HP berbasis android.
- **Kurangnya pemahaman orangtua** terkait pembelajaran daring sehingga selama pembelajaran berlangsung, orang tua tidak mendampingi anaknya.
- Ketersediaan **paket data**
- Letak geografis, **tidak terjangkau sinyal**
- Keberadaan sarana **HP berbasis android**



Problematika dalam Penerapan

- **Kurangnya pemahaman** materi oleh orang tua
- Orangtua **tidak memiliki cukup waktu** untuk mendampingi anak karena harus bekerja
- Orangtua **tidak sabar** dalam mendampingi anak saat belajar di rumah
- **Kesulitan** orangtua dalam **mengoperasikan gadget**
- **Komunikasi**
- **Fokus** anak usia maksimal 10-20 menit
- **Variasi Minat** anak usia dini
- **Problematika dalam pemberian penilaian.** Apakah anak yang mengerjakan sepenuhnya atau orang tua yang mengerjakannya? Apakah anak sudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- **Penurunan pendapatan** orang tua



Problematika dalam Penerapan

- Orangtua **tidak memahami cara mengoperasikan sarana** yang mendukung pembelajaran daring
- Orangtua **tidak memahami penjelasan yang diberikan oleh guru** tentang bagaimana cara membimbing anaknya saat proses pembelajaran daring.
- Orangtua **tidak memiliki basic menjadi seorang guru yang profesional**, dimana guru profesional adalah seseorang yang memiliki kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dalam mendidik, membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar



- Ketersediaan fasilitas buruk 25%
- Koneksi internet 22%
- Biaya kuota internet mahal 12%
- Kesulitan memberikan penilaian yang objektif 8 %
- Membuat bahan ajar membutuhkan banyak waktu 7%
- Kesulitan mengukur pemahaman siswa 5%
- Kesulitan mengajar dengan anak yang berbeda-beda kemampuannya 5%
- Orang tua yang kurang kooperatif 5%
- Kesulitan menjelaskan materi dalam detail 5%
- Memberikan penghargaan tidak terlalu berkesan 3%
- Kesulitan dalam mengkondisikan siswa 3 %

Total 100%



- Dampak dari ketidaksiapan orang tua dan guru menimbulkan **stress dan kecemasan** yang berlebihan
- Hal ini terjadi bukan hanya di Indonesia saja tetapi di berbagai belahan dunia



Kelebihan dalam Pembelajaran Daring

- **Praktis dan fleksibel** karena dapat memberikan tugas setiap saat dan melaporkan tugas setiap saat
- Saat mengirimkan tugas dapat dilakukan **kapan pun dan dimana pun**
- **Penyampaian informasi lebih cepat dan bisa terjangkau banyak peserta didik**
- Dalam pengambilan nilai pengetahuan dapat dilakukan melalui aplikasi internet seperti **google form**, dan jika menggunakan aplikasi google form, siswa langsung dapat melihat nilai tugas yang telah dikerjakan peserta didik



- Pembelajaran dalam Jaringan(Daring)/Online
- Pembelajaran Luar Jaringan(Luring)/Offline



Pembelajaran Luar jaringan (Luring/Offline) : Home Visit

Home Visit sangat diminati anak. Saat proses Home Visit proses dalam memonitoring semua aspek perkembangan anak sangat terlaksana dengan baik.

Teknik pelaksanaan kegiatan Home Visit

- Menjadwalkan 1 hari guru melakukan home visit terhadap 1 atau 3 anak, agar proses pembelajaran selama di rumah berjalan maksimal.
- Sebelum kegiatan Home Visit dimulai, guru mengatur jadwal dan menyampaikan kepada orang tua melalui telephon
- Apabila orang tua memiliki kendala jadwal yang telah ditentukan oleh guru, orang tua diperbolehkan untuk mengganti jadwalnya



Namun, walaupun sangat diminati oleh anak, terdapat **problematika** yaitu :

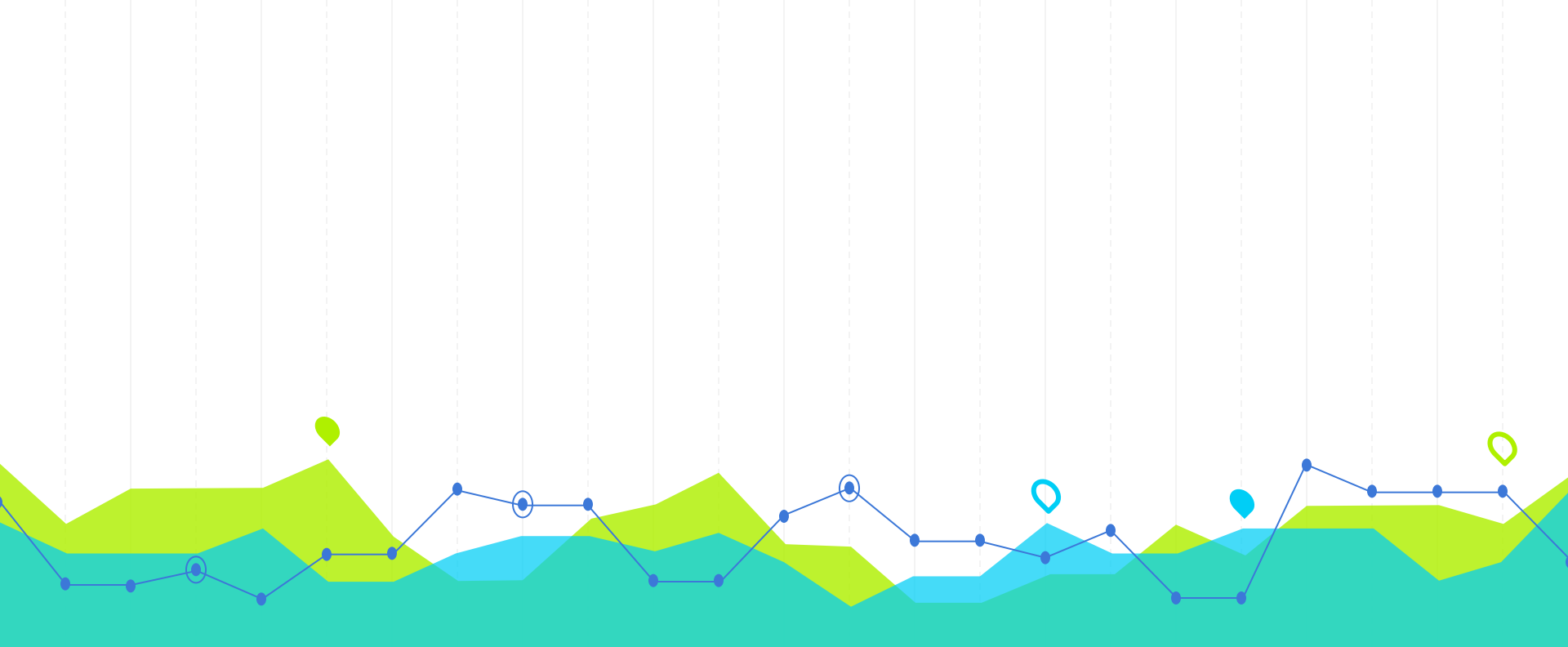
- Pembagian waktu setiap anak
- Akses berupa kendaraan dan biaya dalam perjalanan



Pembelajaran Luar jaringan (Luring/Offline) : Model Shift

- **Metode shift** (masuk secara bergantian)
- Shift merupakan pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara **bergantian** di sekolah, dan hanya diterapkan pada sekolah yang berada di zona hijau atau kuning
- **Problematika** yang dihadapi guru dan orang tua dalam penggunaannya yaitu:
 1. Pengadaan sarana protokol kesehatan
 2. Pembagian waktu/jadwal
 3. Penerapan social distancing yang sangat sulit diterapkan pada anak usia dini.





Bagaimana Sikap &
Mentalitas yang Perlu
Dibudayakan?

Pertama, sikap
senang dan bahagia,
bersyukur



Kedua, kemauan kuat
untuk maju dan
bertahan



Ketiga, sikap
menyesuaikan diri dan
pikiran kritis serta
terbuka.



Bagaimana Sikap Guru?

- Guru harus bekerja lebih **kreatif** dan **ekstra** dalam mempersiapkan perencanaan pembelajaran (bahan, materi, metode serta RPPH) pelaksanaan, serta evaluasi yang digunakan saat proses pembelajaran daring yang berbeda dari sebelum terdampak covid 19, sehingga dapat **menarik minat** maupun **semangat** belajar peserta didik
- Guru juga harus memperhatikan beberapa hal yang dianggap penting seperti **kondisi lingkungan keluarga**
- Guru **memperhatikan semua aspek perkembangan** anak dan memberikan anak pengalaman-pengalaman yang menyenangkan serta bermakna



Bagaimana Sikap Ortu?

- Orngtua berusaha mampu **menyesuaikan diri** menjadi guru saat anaknya berada di rumah
- Orngtua **menciptakan kondisi yang kondusif** dan nyaman buat anak saat proses pembelajaran sedang berlangsung
- Orngtua **membimbing** anaknya dalam menggunakan teknologi yang dipakai saat belajar(2) orang tua sebagai fasilitator sarana dan prasarana
- Orngtua sebagai **motivator** untuk memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga memperoleh prestasi yang baik
- Orngtua sebagai **pengatur atau pengarah**



Seberapa lama
krisis dan pandemi
ini

REC LIVE

Reaksi orang lain

Apa yang akan
terjadi selanjutnya

Apa yang terjadi
bisa kebutuhan
pokok habis di
pasaran

Motif dan maksud
dari tindakan
orang lain

Saya tidak bisa kontrol hal ini

Mencari kegiatan
menyenangkan di
rumah

Mengikuti
aturan dan
rutinitas

Menghindari berita
buruk/hoax

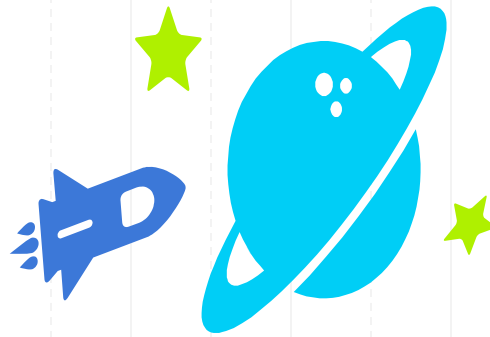
**Saya bisa kontrol dan
fokus pada hal-hal ini**

Mengurangi
penggunaan
media sosial

Physical
distancing bagi
diri sendiri

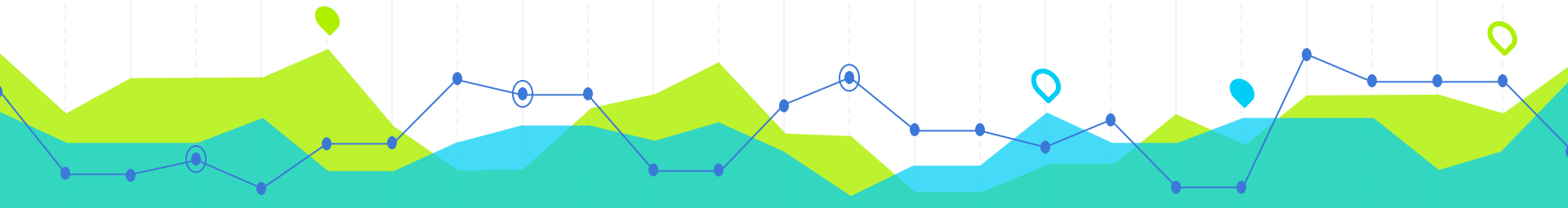
Melakukan hal
baik &
menenangkan hati

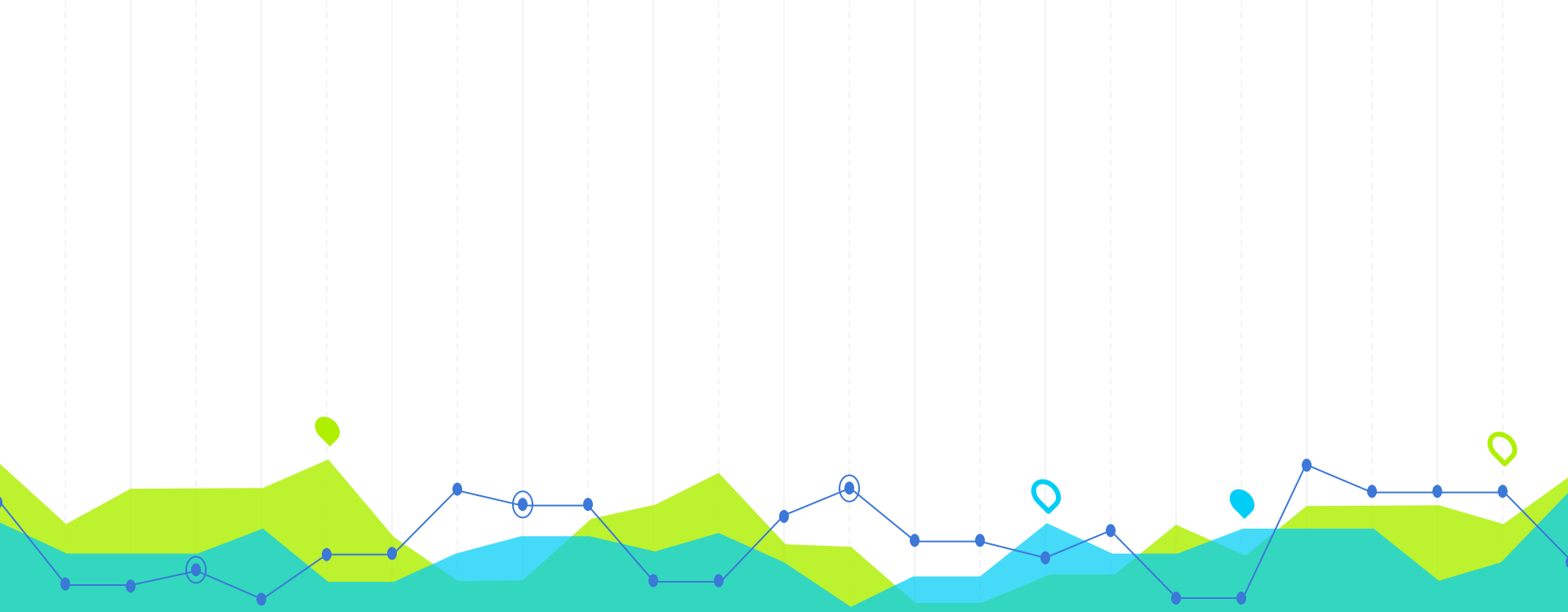




It's Okay Not To Be Okay

Hidup bukan seperti cerita dongeng
LATIH DIRI UNTUK TERUS FOKUS PADA SOLUSI





**Kita Tak Mungkin
Mendapatkan Semua yang
Kita Inginkan**

Yuk, Dukung
BDR (Belajar Dari
Rumah)



B E L A J A R

Bermain



Bermain adalah kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena pada dasarnya anak belajar melalui kegiatan bermain. Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang (Santrock, 2019).



Mendampingi anak bermain bukanlah suatu tugas dan beban yang berat bagi orang tua jika dilakukan dengan ikhlas dan kasih sayang. Hal itu akan menjadikan orang tua pendamping bermain yang hebat bagi anak.



Makin orang tua terlibat aktif dalam mendampingi anak bermain, makin orang tua memahami anak dan menjadikannya guru terbaik bagi anak.



Ayah dan Bunda, rumah kita dapat menumbuhkan berbagai potensi, mengasah kemampuan, ketajaman berpikir, dan keberanian bertanya, serta kemampuan eksplorasi anak melalui bermain.



1. Pahami Ananda

Bagaimana karakter anak usia dini?



Selalu ingin tahu



Selalu ingin mencoba hal baru



Selalu aktif bergerak



Memiliki banyak ide dan imajinasi



Memiliki konsentrasi yang pendek



Belajar melalui bermain

Ayah dan Bunda yang tangguh,
setelah memahami bagaimana Ananda, maka
dengan **kegiatan dan dukungan yang tepat**
akan menjadikan Ananda memiliki kemampuan
menghadapi abad ke-21.

Kemampuan apa sajakah yang diperlukan?



Mampu
Berpikir Kritis



Mampu
Bekerja Sama



Kreatif



Mampu
Berkomunikasi



Ayah dan Bunda yang tangguh,
kegiatan seperti apa yang
dapat membangun kemampuan
tersebut?

Tentu saja berbagai kegiatan
yang dilakukan **melalui bermain**

Berikut adalah pilihan bermain
yang bisa Ananda lakukan
di rumah bersama Ayah dan
Bunda.



Bermain
Bahasa

Bermain Seni
Kriya

Bermain
Matematika

Bermain
Sains

Bermain
Musik dan
Gerak

Apa Manfaat Bermain bagi Anak?



Tiap anak pasti suka bermain; dengan bermain anak akan lebih ceria, senang, dan bahagia.

Bagi anak-anak, bermain akan memengaruhi enam aspek perkembangan anak (Catron dan Allen, 1999).



Mengembangkan Kognitif Anak

Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, mendorong anak berpikir kreatif, kritis menemukan strategi bermain dengan orang lain, dan memecahkan masalah.



Mengembangkan Kesadaran Diri



Melalui bermain anak menemukan, mengembangkan, menirukan, dan mempraktikkan rutinitas kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan berbagai kemampuan diri sehingga akan mendorong anak membuat keputusan sendiri.

Mengembangkan Bahasa Anak

Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi karena anak bisa saling berinteraksi, memperkaya kosakata, dan mempertinggi kemampuan berpikir.



Mengembangkan Fisik Motorik

Anak melakukan berbagai gerakan untuk melatih kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan otot-otot kaki, tangan, dan badan.



BAGAIMANA BERMAIN DENGAN ANAK?



Siapa Bermain Bersama Anak?

Beri kesempatan anak untuk mencoba berbagai ide yang mereka punya.

Bermainlah dengan aktivitas sesuai dengan minat, usia, dan kemampuan anak.

Gunakan peralatan dan benda-benda yang ada di sekitar rumah sebagai alat bermain.

Bermainlah dengan perasaan senang, riang, dan gembira.

Fokus bermain tanpa melibatkan gawai.



Sumber Bermain di Rumah



Ayah dan Bunda dapat mengajak anak untuk melakukan kegiatan kreatif dan imajinatif menciptakan sesuatu dari benda-benda yang ada di rumah, dan merangsang imajinasi anak.

Senangnya memiliki anak yang kreatif dan mampu mengeksplorasi kemampuan dirinya.

Anak akan merasa rumah dan orang tua adalah sumber inspirasi, kreativitas, dan sumber belajar anak.



AREA BERMAIN ANAK YANG MENYENANGKAN DAN BERMAKNA



DAPUR



KAMAR TIDUR



KAMAR MANDI



RUANG TAMU



RUANG MAKAN



HALAMAN RUMAH



Dapur

Anak dapat bereksplorasi dan bereksperimen dengan benda-benda yang ditemukan di dapur dengan cara: melihat langsung, memegang dan meraba, menggoyang-goyangkan, menggelindingkan, memutar-mutarkan, membunyikan, dan membuat berbagai bentuk.

Alat main atau benda-benda di dapur dapat menjadi media eksplorasi bagi anak dengan menggunakan semua indra anak (penglihatan, pendengaran, penghidu, peraba, dan pengecap).



Benda dan bahan yang ada di dapur kaya dengan nutrisi sensorial yang mendorong kreativitas dan imajinasi serta mengembangkan keterampilan dan kompetensi dibandingkan dengan mainan buatan pabrik.

Bumbu dapur, adonan kue, aneka sayur-buah, dan tutup panci bisa menjadi bahan yang menyenangkan bagi anak saat beraktivitas dengan bimbingan orang tua.



KEGIATAN BERMAIN DI DAPUR

Ayo Dengar Suaraku



Permainan ini dapat melatih anak untuk membedakan berbagai macam bunyi dari benda-benda yang ada di dapur, melatih konsentrasi anak, melatih daya ingat, dan menambah kosakata.





Bahan dan Alat Main:
Mangkok, sendok, piring, botol plastik, panci, dsb.

Cara Bermain

1. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main yang ada di dapur.
2. Ajak anak memilih benda yang tidak mudah pecah.
3. Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, dan ciri-ciri).
4. Pukullah benda-benda tersebut. Dengarkan, tiap-tiap benda mengeluarkan bunyi yang berbeda.
5. Tunjukkan bahwa kuat lemahnya tenaga saat memukul akan memengaruhi tinggi rendahnya suara yang dihasilkan.
6. Tanyakan kepada anak. Kalau benda ini dipukul lebih keras/lembut, kira-kira bunyinya jadi seperti apa ya?
7. Mintalah anak untuk menggunakan alat yang lain dan tanyakan apa yang terjadi. Apakah bunyinya sama atau berbeda? Mengapa berbeda?
8. Permainan akan makin menarik dan menyenangkan apabila orang tua dan anak dapat menciptakan irama yang bersahut-sahutan.
9. Berikan pelukan dan pujian ketika anak dapat menyelesaikan kegiatan bermainnya.

DUKUNGAN ORANG TUA

Ayah/Bunda atau anggota keluarga lainnya dapat bertanya kepada anak dengan pertanyaan terbuka yang dapat memperluas ide anak dalam bermain. Berikut contoh pertanyaan terbuka.

Benda-benda apa saja yang kamu lihat?

Alat apa saja yang bisa kita gunakan untuk memukul benda-benda ini?

Jika benda ini dipukul lebih keras/lembut, kira-kira bunyinya jadi seperti apa?

Yuk, kita coba pakai alat yang lain. Apakah bunyinya sama atau berbeda?
Mengapa berbeda?

Ayo tebak dari mana sumber suara itu berasal?

Bagaimana agar beberapa botol ini memiliki bunyi yang berbeda?

MEMASAK SAYUR SOP KESUKAANKU

Pada proses memasak, anak terlibat dalam kegiatan seperti memotong, mengaduk, mencampur, menabur, menuang, dan mengukur.

1. Bahan dan Alat:

Sayuran, pisau, talenan, cobek, panci, sendok pengaduk

2. Cara Bermain

- a. Ajak anak untuk mengambil bahan sayur sop.
- b. Ajarkan anak mencuci sayur.
- c. Ajak anak untuk menebak dan mengelompokkan sayur sesuai dengan warna dan ukuran.
- d. Potong sayuran, biarkan anak mengamati bentuk hasil potongan sayur, misalnya lingkaran untuk potongan wortel dan kubis.
- e. Ajak anak menuangkan air ke dalam panci.
- f. Ajak anak memasukkan sayur ke dalam panci sambil berhitung.

Berikan pelukan dan pujian ketika anak berhasil melakukan dengan baik.



BAGAIMANA DUKUNGAN ORANG TUA?

Orang tua dapat memberikan pertanyaan terbuka sebagai bentuk dukungan orang tua untuk memperluas ide kreatif anak.

1. Sayuran apa yang diperlukan untuk memasak sayur sop?
2. Bumbu apa saja yang diperlukan untuk memasak sayur sop?
3. Alat apa yang digunakan untuk memasak sayur sop?
4. Berapa banyak air yang diperlukan?
5. Bagaimana cara menggunakan alat yang digunakan untuk memasak sayur sop?
6. Apa yang terjadi kalau sayuran dimasak terlalu lama? Mengapa?



BENDA BERBAHAYA ATAU TIDAK BERBAHAYA?



Kegiatan bermain ini dapat diperkenalkan kepada anak usia 3–6 tahun. Tujuannya adalah untuk mengasah keterampilan berpikir logis serta membedakan benda yang berbahaya dan yang tidak berbahaya. Ayah/Bunda dapat mencari/menunjuk sebanyak-banyaknya barang/benda yang mempunyai nama, bentuk, ukuran, atau ciri-ciri tertentu.

Alat dan Bahan:

Benda-benda yang ada di dalam rumah (dapur, ruang makan, dsb.)

Cara Bermain:

1. Ajaklah anak menebak benda-benda berbahaya yang ada di dalam rumah.
1. Jika anak belum tahu, tunjukkanlah satu per satu, dari ruang ke ruang. Misalnya, ketika di dapur tunjukkan bahwa api bisa membakar, pisau atau parutan bisa melukai, lantai yang basah bisa membuat terpeleset.
1. Di ruang lain, ada setrika yang dalam keadaan panas bisa membakar; stop kontak listrik yang bisa membuat tersengat listrik, dan lain-lain.

DUKUNGAN ORANG TUA

Ayah/Bunda dapat memberikan pertanyaan terbuka sebagai bentuk dukungan orang tua untuk memperluas ide kreatif anak, seperti berikut ini.

1. Coba tebak, benda-benda apa saja yang ada di depan kamu?
2. Bagaimana agar alat ini bisa kita gunakan dengan aman?
3. Apa yang terjadi kalau kita tidak berhati-hati ketika menggunakan pisau?
4. Apa yang terjadi kalau api ini kita sentuh?
5. Bisa tunjukkan kepada Ayah/Bunda, benda mana saja yang berbahaya dan mana yang tidak?



RUANG KELUARGA/RUANG TAMU



Ruang keluarga atau ruang tamu merupakan area bermain yang menyenangkan bagi anak. Mereka dapat bebas bermain dengan alat permainan atau bermain pura-pura sebagai bagian keterampilan sosial anak.



Ayah dan Bunda dapat bermain dan berperan sebagai tamu atau pelanggan restoran.

Ayah dan Bunda dapat membuat tenda dengan taplak meja, ikut bersama anak bermain mobil-mobilan, bermain balok, atau membuat halang-rintang dengan tali-tali atau kursi-kursi.



BERMAIN KOTAK RABA

Kegiatan main ini dapat melatih motorik halus, mengenal bentuk, ukuran, warna, menambah kosakata, dan dapat dimainkan oleh anak usia 3—6 tahun.



CARA BERMAIN

1. Tanpa dilihat anak, masukkan berbagai benda dengan tekstur berbeda, seperti sisir, sendok, spons, daun, batu, dan jeruk ke dalam boks yang telah dilubangi sampingnya.
2. Mintalah anak untuk meraba-raba di dalam boks untuk menemukan benda itu.
3. Tanyakan apakah ananda dapat menemukan benda yang permukaannya halus dan keras (koral)?
4. Jika dia tidak dapat menemukan benda yang tepat, berikan petunjuk lain, seperti, "Benda itu agak berat dan sedikit dingin."
5. Anak mengambil benda yang dimaksud dan menyebutkan nama benda itu.
6. Berikan pelukan dan pujian ketika anak berhasil menebak dengan baik.

DUKUNGAN ORANG TUA



Ayah/Bunda dapat memberikan pertanyaan terbuka sebagai bentuk dukungan orang tua untuk memperluas ide kreatif anak.

1. Apakah kalian dapat menemukan benda yang permukaannya halus dan kasar?
2. Coba ceritakan kepada Ayah/Bunda benda apa saja yang dipegang?
3. Bagaimana bentuknya?
4. Bisa dibuat apa saja benda yang dipegang?
5. Ciptaan siapa benda tersebut?
6. Dapatkah menuliskan kata dari benda itu?

Hampir semua anak senang bermain air. Aktivitas bermain di kamar mandi akan sangat menyenangkan bagi anak karena mereka bebas berbasah-basahan. Seru!

Lingkungan anak usia dini yang penuh dengan benda-benda lepasan (*loose parts*) adalah laboratorium yang mendukung anak untuk menemukan sebuah katalisator yang kaya dengan pemecahan masalah (Beloglovsky, 2016).



Ayah dan Bunda juga bisa ikut bermain lho. Bermain busa dan mencuci mainan anak-anak tentu asyik sekali. Bersenang-senang sekaligus membuat kenangan dan pengalaman menyenangkan bagi anak.

Anak berperan sebagai peneliti alamiah. Mereka bisa melakukan berbagai percobaan dengan menggunakan alat-alat yang ada di kamar mandi.



Aktivitas di bidang sains, seperti percobaan terapung dan tenggelam atau memindahkan air dari ember ke botol- botol juga bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

RUANG MAKAN

“Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan benda-benda konkret yang ada di rumah, mengajarkan kepada anak bahwa anak belajar sesuatu yang ada di lingkungannya, sesuatu yang nyata, tidak mengada-ada, dan belajar untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupannya.”



Anak dapat terlibat dalam aktivitas menyiapkan meja untuk makan bersama, menghitung jumlah piring dan peralatan makan yang diperlukan, atau menata lauk-pauk di piring saji. Hal itu bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

BERMAIN DI RUANG MAKAN AYO CARI PASANGANNYA

Kegiatan bermain ini dapat dilakukan oleh anak usia 3—4 tahun. Tujuannya adalah untuk melatih keterampilan berpikir logis, melatih daya ingat, melatih motorik halus, dan mengenal benda-benda, baik nama maupun bentuk, serta menambah kosakata.

Bahan dan Alat

Sendok, gelas, tutup gelas, piring, mangkuk sayur, sendok sayur, wadah nasi, dan centong nasi.

Cara Bermain

- Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main.
- Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, dan ciri ciri).
- Tajarkan di atas meja benda-benda yang telah disiapkan sebelumnya.

- Katakan kepada anak, "Setiap benda ini hanya sendirian padahal mereka memiliki pasangan. Jadi, ada satu lagi pasangannya yang pergi entah ke mana."
- Mintalah anak mencari "pasangan" benda tersebut.
- Permainan selesai jika setiap benda tersebut telah mendapatkan pasangannya.
- Berikan pujian kepada anak apabila anak berhasil menyelesaikan kegiatan bermainnya.



KAMAR TIDUR

Kamar tidur merupakan sumber pengetahuan bagi anak. Benda-benda yang ada di kamar tidur mendorong naluri anak untuk memegang, mengeksplorasi, dan mencipta sesuatu sesuai dengan minat dan ide anak.

Ayah dan Bunda bisa ikut bermain dengan anak. Biarkan khayalan dan kreativitas anak berkembang. Mereka bisa mencoba apa pun selama aman.





Suasana kamar tidur. Nampak ortu sedang bermain dg anak laki usia 5 th

Anak-anak bebas berkreasi dengan segala benda yang ada di kamar tidur.

Lemari bisa "berubah" menjadi gedung, kamar, atau gua rahasia. Tempat tidur bisa berubah sesuai dengan imajinasi, misalnya hari ini menjadi kapal layar, besok bisa menjadi istana.

LAJU PERAHUKU

Permainan ini bisa mengasah imajinasi dan melatih motorik kasar dan motorik halus anak.

Alat dan Bahan

- Guling/bantal
- Kasur/matras

Cara bermain

1. Ajak anak untuk duduk di atas bantal atau guling.
2. Ajak anak untuk menggerakkan tangannya seperti sedang "mendayung" di atas perahu.
3. Goyangkan tubuh anak ke kiri dan ke kanan.
4. Minta anak untuk sambil berteriak seolah-olah berhadapan dengan ombak besar. "Ada ombak besar, hati-hati."
5. Minta anak untuk menceritakan apa saja yang ia lihat saat mendayung perahu di sungai.
6. Ajak anak menggoyang-goyangkan guling/bantal seolah-olah ada ombak.



DUKUNGAN ORANG TUA

Ayah/Bunda dapat memberikan pertanyaan untuk memperluas ide kreatif anak.

1. Bagaimana membuat guling ini bisa menjadi seperti ombak?
2. Seperti apa gerakan mendayung ya?
3. Bagaimana membuat ombak besar?
4. Bagaimana membuat ombak menjadi kecil?



HALAMAN RUMAH



Halaman dan teras rumah dapat menjadi tempat bermain bagi anak. Udara terbuka tentu memberikan suasana yang berbeda dalam bermain. Bersentuhan dengan daun-daun, menginjak rumput, atau bermain tanpa alas kaki di tanah juga menjadi kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak.

LONCAT HURUF

Loncat huruf, selain untuk melatih motorik kasar, bermanfaat untuk mengenalkan huruf dan posisi (depan, belakang, kanan, kiri).

Bahan dan Alat:

Gunting sejumlah lingkaran besar dari karton atau kertas. Pada tiap bundaran tulislah huruf vokal A, I, O, U, E. Ayah/ Bunda juga dapat membuat lingkaran besar di tanah dengan kapur untuk menulis huruf.



DUKUNGAN ORANG TUA

- Huruf apa saja yang ada di lingkaran?
- Dapatkah kamu melompat dengan cara yang berbeda?
- Benda apa saja yang ada di halaman yang huruf awalnya B?
- Dengan cara apa kamu dapat menuliskan huruf B?
- Ayo bentuk huruf C dengan benda-benda yang ada di halaman rumah.



BERMAIN LONCAT KATA

Loncat kata, selain untuk melatih motorik kasar, bermanfaat untuk mengenalkan kata dan posisi (depan, belakang, kanan, kiri).



Cara Bermain :

1. Buat lingkaran besar di tanah dengan kapur atau batu untuk menulis kata *ayam*, *kelinci*, *bunga*, *pohon*, dan benda lain pada tiap lingkaran.
2. Katakan kepada anak, misalnya, "Loncat ke kata *kelinci*." Anak harus menemukan lingkaran yang ada kata *kelinci* dan meloncat-loncat menirukan gerakan kelinci.
3. Jika Ayah/Bunda mengatakan loncat ke kata *pohon*, anak melompat ke kata *pohon*, dan menirukan gerakan pohon tertiuap angin.
4. Jika lompat ke kata *ayam*, anak menirukan suara ayam berkokok.
5. Jika lompat ke kata *bunga*, anak menyanyi di dalam lingkaran.
6. Peluk dan beri pujian ketika anak berhasil melakukannya.



DUKUNGAN ORANG TUA



1. Kata apa saja yang ada di lingkaran?
2. Dapatkah kamu melompat dengan cara yang berbeda?
3. Dengan cara apa kamu dapat menuliskan kata *pohon*?
4. Ayo bentuk kata-kata dengan benda-benda yang ada di halaman rumah.

MEMBERSIHKAN HALAMAN

Membersihkan halaman dapat menjadi media bermain yang menyenangkan bagi anak. Selain memberikan kesempatan anak untuk mengenal benda-benda yang ada di halaman, hal itu menumbuhkan nilai-nilai disiplin, kemandirian, tanggung jawab, cinta, dan kasih sayang terhadap lingkungan dan membiasakan hidup bersih dan sehat.



Alat dan Bahan:

gambar, puisi, sapu, dan serok

Cara Bermain:

1. Ayah/Bunda memperlihatkan gambar tentang halaman rumah yang bersih dan yang kotor; gambar anak yang sedang menyapu halaman dan gambar anak yang mengotori halaman.
2. Ajak anak menunjukkan mana gambar halaman yang bersih dan mana yang kotor; mana anak yang berperilaku baik dan mana anak yang berperilaku kurang baik.
3. Ajak anak untuk membacakan puisi.
4. Ajak anak membersihkan halaman rumah dengan menggunakan alat yang telah disediakan.

TIPS UNTUK ORANG TUA AGAR BERMAIN MENJADI ASYIK DAN MENYENANGKAN

- Tidak perlu memaksa anak apabila dia tidak berminat bermain.
- Berikan kesempatan kepada anak untuk beristirahat, asal tidak sambil memegang gawai.
- Bosan? Boleh saja. Anak merasa bosan itu wajar. Biarkan ia mencari aktiviti yang menarik untuk dilakukan, kecuali beraktiviti dengan gawai. Ayah dan Bunda dapat meminta anak untuk melihat sekitarnya dan menemukan hal menarik untuk dilakukan.
- Gunakan berbagai media yang ada di sekitar rumah. Tidak harus berbentuk mainan dan tidak harus membeli. Ajak anak untuk berpikir apa yang bisa dilakukan dengan suatu benda. Ayah dan Bunda bisa bertanya, "Apa yang bisa kita lakukan dengan (garpu, misalnya) ini ya? Apa lagi? Kita coba yuk!"
- Antusias itu menular. Jika Ayah dan Bunda terlihat bersemangat ketika bermain lempar bola ke tumpukan botol plastik, misalnya, tentu anak juga menjadi bersemangat.

Sumber Bacaan :

- ***Pentingnya Bermain di Rumah***, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Paud, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020
- ***Bermain Bahasa di Rumah***, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Paud, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020



Alhamdulillah
Semoga Bermanfaat

