

Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini selama BDR

M. Agung Hidayatulloh

UIN Salatiga,

agung24hidayat@gmail.com

Bayu Firman Suhendy

STAI Al-Marhalah Bekasi

Nur Laily Fauziyah

STAI Al-Marhalah Bekasi

Abstrak

Perubahan bentuk pembelajaran dari gaya konvensional (tatap muka di kelas) menjadi Belajar dari Rumah (BDR) saat munculnya Covid-19 menghadirkan kekagetan bagi guru satuan PAUD. Di sisi lain, ia melahirkan suatu hikmah di mana para guru justru mampu berinovasi demi berlangsungnya pendidikan dalam kondisi yang serba terbatas. Artikel ini berusaha memotret sejumlah inovasi yang dilakukan guru satuan PAUD selama BDR dan mengidentifikasi komponen-komponen yang menjadi objek inovasi. Informasi dihimpun melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa inovasi yang dilakukan di satuan PAUD selama BDR antara lain yaitu 1) pembelajaran dengan *loose parts*, 2) penggunaan Google Form untuk penugasan, 3) pembelajaran melalui Zoom Meeting, 4) pembangunan taman bermain, 5) pembelajaran melalui *WhatsApp Group* (WAG), 6) membuat RPPM dan RPPH BDR, 7) membuat video pembelajaran dengan animasi, 8) penerapan *home visit*, 9) pembelajaran gerak dan lagu Jawa 10), partisipasi orang tua, 11) memberikan *reward* kepada anak yang rajin mengunggah tugas, 12) pembelajaran luring dengan sistem *rolling*, dan 13) belajar di alam terbuka. Sementara itu, komponen yang menjadi objek inovasi adalah sarana dan prasarana, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar. Inovasi yang cukup banyak namun pada konteks yang terbatas itu berimplikasi pada pentingnya kejelian para guru satuan PAUD dalam mengembangkan kompetensinya. Komponen seperti keuangan, layanan khusus, dan lain-lain sejatinya juga perlu mendapat sentuhan inovatif dari mereka.

Kata kunci: *BDR, inovasi, PAUD*

Pendahuluan

Adanya Covid-19 di Indonesia pada dua tahun terakhir ditengarai berefek besar terhadap berbagai sektor, seperti kesehatan, ekonomi, sosial, pariwisata, dan pendidikan. Pada tataran sosial, semua interaksi serba berjarak sebagai akibat adanya *social distancing*. Pun demikian dengan perekonomian, di mana telah terjadi penurunan pendapatan pada profesi tertentu, terlebih bagi mereka yang dirumahkan.

Pandemi yang cukup panjang itu juga berimplikasi terhadap perubahan format pembelajaran di bidang pendidikan. Perubahan sangat kentara tatkala pemerintah menghendaki agar tatap muka di kelas berganti menjadi Belajar dari Rumah (BDR). BDR tidak hanya harus dilakukan pada jenjang pendidikan tinggi maupun menengah, melainkan pada pendidikan dasar hingga prasekolah.

Kondisi tersebut awalnya sangat mengganggu proses pembelajaran, mengingat seolah tidak ada kesiapan akan datangnya kebijakan perubahan format pembelajaran. Namun demikian, guru-guru di satuan PAUD ternyata tidak ingin larut dalam permasalahan pelik itu. Mereka tetap berkarya walaupun dihadapkan pada tantangan yang berpotensi mengancam kesehatan dirinya. AN, misalnya, bersama rekan-rekan guru di IGRA Salatiga bertekad terus mengupayakan layanan terbaik baik anak-anaknya. Sebagai guru profesional, ia berusaha berkreasi dan berinovasi dengan segala cara yang ia dapat lakukan. Hal itu cukup beralasan sebab di antara ciri guru profesional yaitu ia senantiasa melakukan inovasi sebagai pemenuhan empat kompetensi guru.

Inovasi sendiri dalam dunia pendidikan biasanya muncul dari adanya kegelisahan pihak tertentu dalam penyelenggaraan pendidikan. Dalam pembelajaran, inovasi dapat dimaknai sebagai suatu ide, gagasan, atau tindakan-tindakan tertentu yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan (Shofa, 2020). Ditambahkan, Ibrahim dalam Solehuddin (2010) menyebut inovasi sebagai suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal baru, baik hasil *invention* maupun *discovery*. *Discovery* yaitu penemuan sesuatu yang telah ada, tetapi belum diketahui penemunya. Sementara *Invention* ialah penemuan sesuatu yang benar-benar baru dan sebelumnya belum ada.

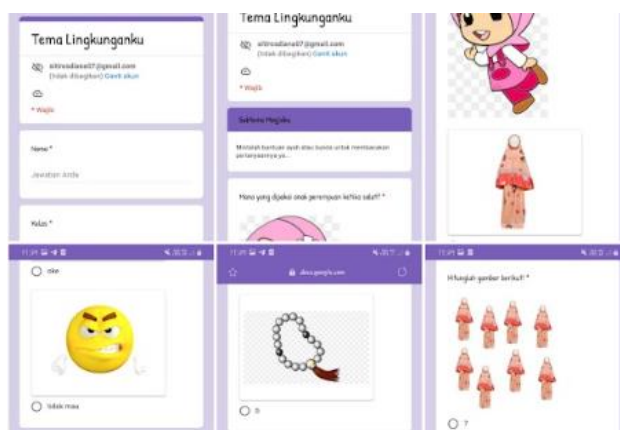
Kajian tentang inovasi di satuan PAUD telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Didapati bahwa inovasi pembelajaran di PAUD Inklusi Saymara Kartasura mencakup inovasi pada ranah perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, dan evaluasi (Shofa, 2020). Pada studi lain ditemukan fakta bahwa beberapa inovasi yang berhasil dilakukan di TK Aisiyah 1 Kesugihan Cilacap yaitu pelibatan orang tua saat kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis android, dan pembelajaran berorientasi pada keaktifan siswa (Hanita, 2021). Lebih lanjut, Fuadah (2022) menegaskan bahwa inovasi yang dilakukan di TK Assalam Tasikmalaya ada tiga, yakni 1) Belajar dari Rumah (BDR); 2) *Home Visit* atau mengunjungi rumah anak; dan 3) Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTMT). Dengan cakupan yang lebih luas, kajian ini mencoba pula menelisik inovasi di satuan PAUD disertai dengan sebaran komponen pendidikan yang menjadi objek inovasi selama BDR.

Metode

Penelitian deskriptif kualitatif ini memanfaatkan tiga teknik pengumpulan data, yakni observasi nonpartisipatif, wawancara semiterstruktur, dan dokumentasi. Sumber data primer berupa data hasil pengamatan dan respon dari para guru yang diwawancarai. Lembar ceklis dan pedoman wawancara digunakan untuk menunjang pemerolehan data. Informan dipilih secara purposif, yakni guru-guru dari 40 satuan PAUD yang ada di Jawa Tengah. Data dianalisis dengan memanfaatkan reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan. Keabsahan data dicek dengan menggunakan triangulasi teknik.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pengumpulan data, diperoleh informasi terkait sejumlah inovasi yang dilakukan di satuan PAUD selama BDR. Penggunaan *loose parts* sebagai media pembelajaran menjadi bagian penting dari inovasi yang berhasil dilakukan para guru satuan PAUD. Betapa tidak, keberadaan benda-benda di rumah seperti tutup botol, sisa kain, potongan kertas dan kardus seakan menjadi pengobat rindu bagi anak terhadap sarana belajar yang biasa mereka jumpai di sekolah. SA, salah satu guru di Kabupaten Semarang, mengemukakan bahwa inovasi tersebut berjalan mulus berkat kesiapan guru dalam membuat RPPM maupun RPPH BDR dan partisipasi aktif orang tua dalam mengawal anak saat mencari benda-benda yang tergolong *loose parts*.



Gambar 1 Google Form untuk penugasan

Partisipasi para orang tua juga tampak menonjol sekali ketika mereka diminta guru untuk memahami setiap informasi yang dibagikan di WAG. DS mencontohkan bahwa tugas-tugas yang diberikan kepada anak dengan bantuan Google Form musti dicermati dan dipahami oleh orang tua karena anak usia dini belum diarahkan untuk membaca instruksi di dalamnya. Bagian anak adalah saat pengerjaan tugas, tampil secara sinkronus ketika panggilan video melalui WAG atau Zoom Meeting, dan terlibat dalam pembelajaran ketika guru melakukan *home visit*.



Gambar 2 *Reward* untuk anak yang rajin mengunggah tugas

Inovasi guru dalam aktivitas *home visit* dapat dipahami dari pemaparan ZA. Di saat guru-guru lain melakukan kegiatan itu dengan mengunjungi satu per satu rumah anak, ia melakukannya dengan cara mengelompokkan anak sesuai daerah tempat tinggalnya. Jika di sebuah desa terdapat tiga anak, maka pada kunjungan ke-1 anak-anak berkumpul di rumah anak ke-1 dan pada kunjungan ke-2 anak-anak berkumpul di rumah anak ke-2.

Penggunaan WAG juga tidak luput dari inovasi guru. Setelah hasil evaluasi menampakkan bahwa pembelajaran sinkronus dengan panggilan video WAG ternyata memiliki kekurangan, maka TU berinisiatif untuk menyiapkan video animasi untuk dibagikan di WAG dan dimanfaatkan oleh anak untuk belajar secara asinkronus. Panggilan video WAG pada 2020 diketahui terbatas hanya untuk delapan peserta, sedangkan anak-anak yang lain harus menunggu giliran. Kelemahan lain adalah

The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education
Yogyakarta, November 19th 2022

perbedaan kekuatan sinyal. Dengan demikian, mau tidak mau guru perlu menjalankan rencana lain, yaitu asinkronus dengan video.

Solusi tersebut juga dijalankan ketika proses inovatif lain, yaitu pembelajaran melalui Zoom Meeting, tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Kendala yang umum terjadi adalah HP dibawa orang tua bekerja, sehingga anak tidak dapat bergabung secara *real time* di kelas virtual. AK menyadari bahwa orang tua di satuan PAUD-nya mayoritas berkarir di luar rumah. Hal itulah yang menjadi faktor utama mengapa ia lebih memilih berinovasi dengan video pembelajaran. Setelah ia merekam aksinya, video disimpan di Google Drive lalu link-nya dibagikan di WAG untuk diakses anak ketika orang tuanya pulang dari bekerja.

Penggunaan WAG, Zoom Meeting, dan Google Form ternyata tidak berlaku di satuan PAUD tempat DU bertugas. Penggunaan sarana itu akan maksimal terpakai di daerah perkotaan. Baginya, inovasi berupa pembelajaran luring dengan sistem *rolling* lebih memungkinkan, mengingat *social distancing* di daerahnya tidak seketat di kota. Kondisi yang sama juga dialami oleh KS. Meskipun BDR, anak-anak di tempatnya dibiarkan “merdeka” belajar di alam terbuka.

Tabel 1 Inovasi di satuan PAUD

No.	Inovasi yang dilakukan	Komponen
1	Pembelajaran dengan <i>loose parts</i>	Sarana dan prasarana
2	Penggunaan Google Form untuk penugasan	Sarana dan prasarana
3	Pembelajaran melalui Zoom Meeting	Sarana dan prasarana
4	Pembangunan taman bermain	Sarana dan prasarana; Lingkungan belajar
5	Pembelajaran melalui WAG	Sarana dan prasarana; Proses pembelajaran (pelaksanaan)
6	Membuat RPPM dan RPPH BDR	Proses pembelajaran (perencanaan)
7	Membuat video pembelajaran dengan animasi (asinkronus)	Proses pembelajaran (pelaksanaan)
8	<i>Home visit</i>	Proses pembelajaran (pelaksanaan)
9	Pembelajaran gerak dan lagu Jawa	Proses pembelajaran (pelaksanaan)
10	Partipasi orang tua	Proses pembelajaran (pelaksanaan)
11	Memberikan <i>reward</i> kepada anak yang rajin mengunggah tugas	Proses pembelajaran (penilaian)
12	Pembelajaran luring dengan sistem <i>rolling</i>	Proses pembelajaran (pelaksanaan); Lingkungan belajar
13	Belajar di alam terbuka	Lingkungan belajar

Simpulan

Inovasi di satuan PAUD yang berhasil diupayakan selama BDR meliputi penggunaan *loose parts*, WA, Google Form, dan Zoom Meeting sebagai sarana pembelajaran serta pembangunan taman bermain untuk melengkapi prasarana pembelajaran. Pembuatan RPPM dan RPPH BDR, video animasi, gerak dan lagu Jawa, partipasi orang tua, *home visit*, dan pemberian reward menjadi bagian inovatif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran luring dengan sistem *rolling* dan belajar di alam terbuka termasuk inovasi pada lingkungan belajar.

Referensi

- Fuadah, E. L. (2022). Inovasi Pembelajaran dan Dampak Pandemi di TK Assalam, *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (1), 52-65.
- Hanita, I. R. (2021). Inovasi Model Pembelajaran PAUD di Masa Pandemic Covid-19 di TK Aisiyah 1 Kesugihan, *Jurnal Warna*, 5 (1), 29-39.
- Shofa, M. F. (2020) Inovasi Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19, *Buana Gender*, 5 (2), 85-96.
- Solehuddin, M. (2010). *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education
Yogyakarta, November 19th 2022