

Kegiatan Sinau Bareng Sebagai Upaya Untuk Menarik Antusiasme Anak Usia Dini Terhadap Bermain dan Belajar di RW 008 Kelurahan Wonorejo, Kota Surabaya

Arieska Wahyu Alprilia*

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Nur Rochman Dwi Iswanto

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

*Email : 20025010206@upnjatim.ac.id

Article History:

Received: November 20, 2023

Accepted: Desember 21, 2023

Published: January 31, 2024

Keywords: Education, children, holistic learning.

Abstract. Children's education is a critical aspect in shaping the future of society. This article discusses the importance of learning with children as an effective way to enhance their educational experience. Holistic learning is an educational approach that recognizes that a child's development is not limited to academic achievement only, but involves other aspects such as physical, emotional and social interactions. The main goal of holistic education is to develop children as a whole, including life skills, values and deep understanding of themselves and their surroundings. This activity is carried out through active and collaborative interaction. Adults have an important role in creating a constructive learning environment, stimulating creativity, and developing positive emotional relationships. Joint activities such as reading books, simple experiments, and listening to music can be effective media for facilitating intellectual and social growth for young children. This learning is carried out by including elements of play and fun, which can stimulate the curiosity of young children and stimulate their willingness to learn. This "Sinau Bareng" activity shows that learning together with children can increase their intrinsic motivation, as well as form a solid character foundation for future academic achievements.

Abstrak.

Pendidikan anak-anak merupakan aspek kritis dalam membentuk masa depan masyarakat. Artikel ini membahas pentingnya belajar bersama anak-anak sebagai cara efektif untuk meningkatkan pengalaman pendidikan mereka. Pembelajaran holistik merupakan pendekatan pendidikan yang mengakui bahwa perkembangan seorang anak tidak terbatas pada pencapaian akademis semata, tetapi melibatkan aspek-aspek lain seperti fisik, emosional dan interaksi sosial. Tujuan utama dari pendidikan holistik adalah mengembangkan individu anak-anak secara menyeluruh mencakup keterampilan hidup, nilai-nilai dan pemahaman mendalam terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Kegiatan ini dilaksanakan melalui interaksi aktif dan kolaboratif. Orang dewasa memiliki suatu peran penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang membangun, merangsang kreativitas, dan mengembangkan hubungan emosional yang positif. Aktivitas bersama seperti membaca buku, eksperimen sederhana, dan mendengarkan musik dapat menjadi media yang efektif untuk memfasilitasi pertumbuhan intelektual dan sosial bagi anak-anak usia dini. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan memasukkan elemen permainan dan kesenangan, dapat menjadikan rasa keingintahuan anak-anak usia dini dan merangsang kemauan mereka untuk belajar. Kegiatan sinau bareng yang diadakan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bersama anak-anak dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka, serta membentuk karakter dasar yang kokoh untuk pencapaian akademis masa depan.

Kata kunci: Pendidikan, anak-anak, pembelajaran holistik.

Arieska Wahyu Alprilia, 20025010206@upnjatim.ac.id

PENDAHULUAN

Sinau bareng merupakan kegiatan belajar sambil bermain untuk anak usia dini. Bermain bagi seorang anak sama dengan bekerja pada orang dewasa, dan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan anak serta merupakan satu cara yang efektif untuk menurunkan stress pada anak, dan penting untuk mental dan emosional anak (Selviani, 2020). Fase anak-anak merupakan proses tumbuh dan berkembang dari lahir sampai dengan berusia 6 tahun secara menyeluruh, yang menyangkut seluruh aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir emosional dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Pertwi Dian, 2021). Pada fase ini mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka tertarik dengan hal-hal baru yang mereka lihat dan temukan. Rasa keingintahuan tersebut mendorong mereka untuk mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Melalui aktivitas bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Peran orang dewasa dalam mengarahkan permainan kesukaan anak dalam hal ini sangat diperlukan. Orang tua perlu melayani kegiatan anak dengan menyiapkan permainan yang mendukung tumbuh kembang anak. Setiap permainan yang dilakukan oleh anak mempunyai manfaat yang berbeda-beda, oleh sebab itu dapat diketahui betapa pentingnya bermain bagi anak usia dini. Permainan tradisional seperti dakon, bekel dan ular tangga sudah sangat jarang dimainkan pada masa terkini, bahkan beberapa anak tidak tahu mengenai permainan tersebut. Permainan tradisional tersebut perlu dimunculkan kembali agar ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan tidak menghilang dan yang masih bertahan juga tidak hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (Anggita Mega Gustiana, 2018)

Selain dengan permainan tradisional pemutaran film bertema nasionalisme serta cerita rakyat dari berbagai daerah juga direkomendasikan dalam belajar serta bermain. Hal tersebut guna melatih daya ingat anak serta mereka dapat menceritakan kembali tentang tayangan yang sudah dilihat, kemudian anak juga dilatih untuk mencerna dan mengambil nilai positif dari setiap karakter yang terdapat dalam tayangan film yang disajikan tersebut. Dengan tetap memberikan pendampingan dan arahan dari orang dewasa untuk anak memilih peran yang baik sesuai dengan apa yang diperlihatkan dalam film tersebut. Sinau bareng ini menjadi upaya untuk menarik antusias anak usia dini terhadap belajar dan bermain dengan media bermain permainan tradisional, seni kreasi menggunakan kertas origami, pemutaran film bertema

nasionalisme serta cerita rakyat, belajar mengenali nama hewan dengan bahasa Inggris serta belajar mewarnai.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam dua tahapan, yaitu identifikasi masalah dan pelaksanaan kegiatan. Proses identifikasi permasalahan melibatkan Ketua RW 008 Kelurahan Wonorejo dan masyarakat sekitar secara survey kolektif oleh Tim KKN Tematik SDG's UPN "Veteran" Jawa Timur. Dalam rangkaian survey ini, didapat beberapa potensi dan permasalahan yang dapat teratasi dengan adanya kegiatan "Sinau Bareng" ini. Kegiatan akan dilaksanakan dengan metode *face-to-face* bersama anak-anak di RW 008 Kelurahan Wonorejo.

Kegiatan "Sinau Bareng" ini dilaksanakan karena pada saat proses identifikasi didapat beberapa permasalahan yang dapat diatasi di tempat kegiatan. Permasalahan tersebut antara lain kurangnya waktu berkumpul anak-anak dengan usia sebayanya di luar lingkungan sekolah. Selain itu, kegiatan sejenis yang telah ada membawakan materi yang terlalu saklek untuk diajarkan di luar jam pembelajaran normal. Hal ini, tentunya mengurangi minat anak-anak yang menghendaki waktu tersebut untuk digunakan sebagai waktu berinteraksi dan mengenal teman-teman sebaya di sekitar rumah mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sinau bareng dilaksanakan di Hari Selasa dan Hari Jumat pada pukul 19.00-20.30 berempat di Balai RW 008 Kelurahan Wonorejo, Kota Surabaya dan perpustakaan yang terletak di RT 10. Kegiatan tersebut diikuti oleh anak-anak dengan rentan usia 4 hingga 8 tahun dengan jenjang pendidikan PAUD sampai dengan sekolah dasar. Kegiatan ini dipandu dan diinisiasi oleh Tim KKN Tematik SDG's UPN "Veteran" Jawa Timur. Tujuan diadakannya kegiatan sinau bareng yaitu agar anak-anak tersebut memiliki waktu untuk berkumpul dengan bermain sambil belajar bersama anak-anak sebayanya. Selain itu, untuk menumbuhkan antusias dari anak-anak terhadap fasilitas yang tersedia di dalam lingkup RW 008 Kelurahan Wonorejo, Kota Surabaya.

Selama kegiatan sinau bareng, anak-anak tersebut dikenalkan oleh beberapa hal yang baru mereka ketahui seperti permainan tradisional. Dalam hal ini, mereka kurang mengetahui tentang jenis permainan tradisional seperti dakon, bola bekel, serta ular tangga. Anak-anak mulai dikenalkan bagaimana cara penggunaan dari permainan tradisional dan diarahkan untuk bisa menggunakan permainan tersebut (Gambar 1). Bagi mereka, permainan tersebut adalah

hal yang baru mereka jumpai karena berdasarkan penuturan beberapa anak tersebut lebih sering bermain menggunakan *gadget* yang tentunya sudah tidak asing lagi. Selain itu, bahasa inggris dasar menjadi rekomendasi untuk dibagikan kepada anak-anak karena selain berbahasa indonesia mereka harus mulai mengenali bahasa inggris. Contoh penerapan bahasa inggris dalam kegiatan sinau bareng seperti mengenali dan menebak nama hewan menggunakan bahasa inggris, hal ini dibarengi dengan menyusun nama-nama abjad hewan tersebut pada media yang sudah disediakan. Mereka tampak antusias untuk menebak-nebak nama hewan dengan bahasa inggris.



Gambar 1 Anak-anak bermain permainan tradisional.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Belajar cara mencuci tangan dengan iringan lagu dan bermain dengan kreasi origami tempel juga dapat menarik antusias anak-anak, mereka tertarik dengan lagu-lagu anak, karakter serta warna. Sehingga ketika diarahkan untuk cara mencuci tangan yang benar dan membuat suatu karakter dari origami mereka tampak memperhatikan dan serius untuk membuatnya. Rasa antusias dan keingintahuan dari anak-anak tersebut semakin tinggi seiring dengan banyaknya kreasi yang dapat mereka buat dengan origami ini.



Gambar 2 Anak-anak membuat karya dari origami dan menempelnya pada lembar kerja.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kegiatan lain yang dilakukan selain bermain dan belajar yaitu kegiatan nonton bareng anak-anak dengan tema nasionalisme. Dengan memutar film “*Battle of Surabaya*” yang menceritakan tentang seorang anak muda bernama Musa yang merupakan anak dari seorang pejuang yang telah gugur pada saat penjajahan. Musa berjuang untuk melawan para penjajah yang menyerang kota Surabaya. Korban berjatuhan pada pertempuran di Surabaya saat itu. Sementara itu, Musa berhasil selamat dari pertempuran mengerikan itu. Setelah selesai film tersebut ditayangkan, anak-anak dijelaskan kembali maksud dari film tersebut. Dimana karakter Musa tersebut merupakan seorang anak muda dengan jiwa nasionalisme yang tinggi, bertanggung jawab atas dirinya dan negaranya, serta memiliki karakter yang rendah hati dan suka menolong terhadap musuh sekalipun.



Gambar 3 Acara “Nonton Bareng” film *Battle of Surabaya* di Balai RW.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu, kegiatan lomba mewarnai diadakan untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak, meningkatkan kemampuan dalam memilih warna yang tepat, membantu anak belajar mengenali bentuk dan warna serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kepercayaan diri anak. Lomba mewarnai tersebut diikuti oleh anak-anak yang juga mengikuti sinau bareng. Anak-anak tersebut diarahkan untuk mewarnai pada sketsa gambar yang sudah disediakan, dengan 2 kategori gambar yaitu kategori 1 untuk anak-anak berjenjang PAUD sampai taman kanak-kanak (TK) dan kategori 2 untuk anak-anak berjenjang sekolah dasar.



Gambar 4 Acara “Lomba Mewarnai” di Balai RW 008 Kelurahan Wonorejo.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rangkaian kegiatan “Sinau Bareng” didapat suatu hasil yang dicapai, yaitu adanya kegiatan yang mewadahi anak-anak usia dini untuk berinteraksi dengan usia sebayanya di luar jam sekolah efektif. Materi yang diajarkan pada anak-anak yang mengikuti kegiatan ini juga dapat memberi kesempatan pada mereka untuk belajar hal baru. Kegiatan ini baru akan menjadi efektif apabila dilakukan secara berkelanjutan, sehingga diperlukan adanya kerjasama dari masyarakat setempat untuk kegiatan ini.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang mengambil tajuk pendidikan ini telah dilaksanakan dengan baik. Hasilnya, kini anak-anak usia dini dapat memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan sebayanya di luar lingkungan sekolah. Selain itu, kegiatan ini memberikan dampak positif sebagai *side-effect* dari kegiatan ini, yaitu anak-anak dapat berkontribusi dalam kegiatan sosial bermasyarakat dengan ikut meramaikan Balai RW 008 Kelurahan Wonorejo.

Harapannya, kegiatan ini dapat diteruskan oleh masyarakat sekitar dengan mengembangkan materi yang telah digunakan untuk mengajar. Teknik pembelajaran seperti yang digunakan pada kegiatan ini dibuktikan dengan antusiasme anak-anak pada usia dini dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar dan kegiatan belajar yang menyertainya. Dengan pengembangan materi dari materi pembelajaran yang ada, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang bervariasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan pada LPPM Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah mendanai pelaksanaan kegiatan pengabdian dan pihak Kelurahan Wonorejo, RW 008 serta RT 10 Kelurahan Wonorejo yang telah memberikan izin serta membantu menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan. Selain itu, disampaikan terima

kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2): 55-59.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1): 39-44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Hayati, S. N. & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 4(1): 52-64
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1): 25-33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Mutia. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah*. 3(1): 114-131
- Selviani, S., Mawardi, M., & Somantri, E. B. (2020). Hubungan Bermain Sambil Belajar di Rumah dengan Perkembangan Motorik Anak Paud Kapuas Ceria Kecamatan Sungai Raya. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1): 1-6